

Ana Sofia Marcelo

Internet e Novas Formas de Sociabilidade

(Tese de mestrado em Ciências da Comunicação)

2001

Universidade da Beira Interior

Covilhã, PORTUGAL

Capítulo I

Introdução

«O futuro indeterminado que é o nosso, neste fim do século XX, deve ser enfrentado de olhos abertos» (Lévy, 1994: 248).

O Homem, desde os primórdios da sua existência, manifestou o desejo de conquistar, de descobrir, de procurar novas formas de ir mais além, na árdua tarefa de conhecer o mundo que o rodeia e de ultrapassar as limitações inerentes ao vínculo que o liga ao espaço onde se circunscreve a sua experiência. As inovações tecnológicas aplicadas aos meios de transporte, fruto da tenacidade de alguns “espíritos iluminados”, são os instrumentos, por excelência, que permitem ao ser humano encurtar a distância que o separa dos outros seres da sua espécie. Estas inovações tecnológicas provocaram, desde há século e meio, uma verdadeira revolução nos meios de transporte e nos processos de comunicação. Primeiro, foi o espaço físico terrestre, com a invenção do comboio e do automóvel; depois, o espaço aéreo, com a invenção do avião, que nos transporta para qualquer parte de mundo, em apenas algumas horas. O espaço marítimo também não escapou à vontade férrea do ser humano no sentido de lhe devassar os horizontes e os medos. Por fim, o Homem lançou-se na aventura de ultrapassar, inclusive, os limites do próprio espaço celeste, descobrindo outros mundos, para além da esfera terrestre. Quando, finalmente, em 20 de Julho de 1969, Neil Armstrong, no decorrer da Missão Apolo 11, pisou o solo lunar, pensou-se que este seria o derradeiro episódio da conquista do espaço, no duplo sentido de físico e cósmico. As recentes expedições a Marte, ainda que não plenamente bem sucedidas, são mais alguns passos empreendidos pelo Homem, rumo à incansável tarefa de expandir a sua conquista do universo.

Mas, afinal, quando tudo fazia crer que pouco mais haveria a descobrir, eis que o Homem se lança numa nova aventura, no âmbito da qual a própria noção de espaço e de tempo é subvertida, protagonizada pelos novos *media*, dispositivos tecnológicos que operam a recontextualização comunicacional dos nossos dias. O Homem prossegue, agora, uma nova aventura que desencadeará, por certo, «*uma profunda revolução de procedimentos sociais*» (Cádima, 1999: 11). É, pois, esta temática que desenvolveremos ao longo das páginas que se seguem.

O presente estudo encontra-se organizado em seis capítulos. No Capítulo I - Introdução -, apresentamos o problema em estudo e justificamos a sua pertinência, bem como a metodologia utilizada.

Ao propormo-nos analisar o impacto social das novas tecnologias da informação, pensamos ser útil efectuar uma resenha histórica, ainda que sumária, sobre a *Internet* e os serviços a que podemos aceder através da ligação à rede global (Correio Electrónico, Grupos/Fóruns de Discussão, Conversação *on-line* etc.).

No Capítulo II - Breve História da Internet -, reflectiremos ainda sobre as fragilidades da *Internet*, “ferramenta” tecnológica que revolucionou o universo comunicacional no final deste milénio. Pretendemos, também, contextualizar Portugal na Sociedade da Informação, salientando a política de intervenção do Ministério da Ciência e Tecnologia, no sentido de acompanhar as tendências análogas nos outros países membros da União Europeia: a integração plena de todos os cidadãos na emergente Sociedade da Informação.

No Capítulo III - As Formas Tradicionais de Sociabilidade -, após uma breve definição do conceito de sociabilidade, focaremos a nossa particular atenção nas formas de interacção social. Num primeiro momento, apresentaremos a tipologia definida por Thompson; em seguida, analisaremos o contexto da co-presença na “interacção face a face”, segundo Goffman; e finalmente terminaremos este capítulo com os modelos de interacção social propostos por Rodrigues, pois a análise

das formas tradicionais de sociabilidade é o quadro conceptual que marca o início deste estudo.

No Capítulo IV – O Sujeito vs. Mediação Técnica - deste estudo, analisaremos, de uma forma sucinta, a relação que o sujeito estabelece com a técnica, no âmbito da “cultura de massas”, cujo enquadramento teórico é fundamentado por dois importantes sociólogos - Adorno e Horkheimer -, membros do Instituto de Pesquisa Social de Frankfurt, dando particular ênfase à redução do indivíduo à passividade e à consequente atrofia da sua vida relacional.

Por outro lado, com o incremento das novas tecnologias da informação, abre-se um leque infinito de possibilidades para se pensar o papel da tecnologia. Será, também, o momento para nos determos, com mais pormenor, sobre a relação que se estabelece entre o indivíduo e a técnica, no contexto das novas tecnologias da informação - Era Digital -, na qual, por oposição ao preconizado pela Escola de Frankfurt, se põe em relevo a interactividade, a participação do sujeito e se delinea um novo *design* comunicacional interactivo, que envolverá a existência do indivíduo no próximo milénio.

Após este enquadramento teórico, pretendemos avançar para uma análise mais detalhada sobre as implicações sociológicas da ligação à *Internet*, com o início do Capítulo V – A Era Digital e as Novas Formas de Sociabilidade. Abordaremos o fenómeno da globalização, com referência explícita à teoria da comunicação de McLuhan e ao paradoxo em que se precipitou o conceito de “aldeia global” da sua autoria. Em seguida, definiremos o conceito de ciberespaço, como sendo um espaço de interacção social onde se desenvolvem as comunidades virtuais. Neste momento da nossa reflexão, analisaremos as comunidades virtuais, como geradoras de novas formas de sociabilidade: primeiro, sob a perspectiva de uma tecnologia da informação, estudaremos o fenómeno da troca, estabelecida entre os sujeitos através das ligações telemáticas, como obedecendo a uma lógica muito similar à que animava as relações contratuais nas sociedades primitivas - o *potlatch*;

depois, debruçar-nos-emos sobre o conceito de comunidade virtual, tendo como enquadramento teórico a definição do conceito de comunidade tradicional e procurando reflectir sobre as diferenças que se estabelecem entre estes dois tipos de comunidade. Ao inaugurarem-se novas formas de sociabilidade, no âmbito das comunidades virtuais, importa, ainda, reflectir sobre a identidade do sujeito neste contexto de interacção mediada e sobre o fenómeno da simulação, resultante da aparente oposição real vs. virtual. Após isto, apresentaremos sumariamente um estudo de caso, realizado por uma equipa de investigadores do Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE), denominado «*Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social*». A inclusão deste estudo justifica-se pelo facto de ser pioneiro em Portugal, e se consubstanciar na análise do fenómeno da *Internet* no nosso país, segundo duas vertentes muito distintas: por um lado, a análise dos conteúdos da informação disponível na *Internet*, no domínio português; por outro, caracterizar o perfil dos utilizadores portugueses, bem como proceder à análise das utilizações da *Internet* no respeitante ao comércio electrónico, ao consumo dos *media* e ao uso das listas e grupos de conversação. É com base nos resultados provisórios, alcançados por esta equipa de investigadores, particularmente sobre a utilização das listas e grupos de conversação, que procuraremos sustentar a nossa tese, segundo a qual **a ligação à *Internet* vai condicionar invariavelmente a forma como os sujeitos interagem no contexto comunicacional, que se delinea no final deste milénio.**

Antes de terminar este capítulo, pensámos ser importante reflectir sobre o fenómeno emergente da *cibercultura*, que determina, por parte dos sujeitos, a partilha de uma mesma experiência cultural e que, através da ludicidade, da criatividade, do imaginário e do sonho, inaugura uma outra maneira de pensar e utilizar a tecnologia. O Homem encontra, nos sofisticados dispositivos tecnológicos, através do mecanismo da interactividade, um instrumento que lhe permite relacionar-se com todos os indivíduos e culturas, facto que constitui,

em última instância, a condição única da sua plena realização como ser humano.

Finalmente, no Capítulo VI – Considerações Finais –, resumimos as principais conclusões do nosso estudo, identificando as suas principais limitações e salientando as recomendações que reputamos como mais relevantes.

1 - O Problema em Estudo

Os novos *media* exigem uma reflexão sobre a relação complexa que o Homem tem estabelecido ao longo da sua existência com a *técnica*. Os novos dispositivos comunicacionais submetem o ser humano a um conjunto de transformações, que alteram radicalmente a forma como se relaciona com o Mundo que o rodeia. Com a modernidade, processou-se uma cisão entre técnica e cultura em que aquela é definida como um sistema isolado, fechado e invulnerável ao mundo exterior. O universo emergente dos *self-media*, que permitiu a configuração da Era Digital, exige uma reavaliação dos valores da modernidade. A fé inabalável na razão, ideal da modernidade, não se ajusta ao universo comunicacional que se vem afirmando com a ligação às redes telemáticas. Os valores da modernidade estão, assim, a dar lugar a outros valores de contornos ainda pouco precisos, mas cuja ênfase recai, em oposição, no imaginário, na ludicidade, no sonho.

As mais recentes transformações tecnológicas colocam, assim, um amplo leque de questões, pelo facto de interferirem directamente na forma como percebemos o mundo. As tecnologias da informação têm uma incidência, ainda difícil de definir, sobre a nossa percepção e as nossas representações do mundo, não só por se prestarem a uma grande variedade de aplicações nos mais diversos domínios da experiência, mas, sobretudo, porque criam um mundo virtual e autónomo em relação ao mundo real. Com a ligação às redes telemáticas, em particular à *Internet*, a natureza da comunicação

humana muda radicalmente. Através dos novos dispositivos, o Homem liberta-se de todos os grilhões referenciais que o aprisionavam ao mundo real e aventura-se na criação de novos mundos virtuais.

Com o aparecimento das redes telemáticas, a percepção da modernidade sobre a técnica, como algo afastado da vida e do quotidiano, é objecto de muitas críticas. Segundo Lévy (1994), as novas tecnologias precipitam o Homem num novo universo comunicacional, onde se processa a circulação do saber, que o autor designa como “inteligência colectiva”, com profundas implicações no reforço das competências e dos laços comunitários estabelecidos entre os agentes sociais. O problema que se coloca aos sociólogos consiste em saber se a vivência do Homem nas comunidades designadas “virtuais”, que se configuram no final deste século, inaugura novas formas de sociabilidade, novas formas de interacção entre os agentes sociais que partilham entre si um novo espaço de contornos muito especiais: o ciberespaço. Esta convivência só é possível após o Homem se apropriar da técnica e do conjunto de dispositivos tecnológicos que lhe permitam aceder a este universo. A técnica interfere, inevitavelmente, no quotidiano, assim como o quotidiano se apropria da própria técnica. É já consensual que estamos no limiar de uma nova Era.

Com o advento das novas tecnologias da informação, alguns teóricos das ciências da comunicação, de entre os quais se destaca Poster (*apud* Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*), estão convencidos de que o aparecimento dos novos *media* traz consigo possibilidades concretas para uma efectiva transformação da sociedade actual numa outra, mais ajustada às expectativas da condição humana, que contribuirá para a consagração de uma nova identidade do indivíduo. A Sociedade da Informação, a nova sociedade em que nos encontramos inseridos neste período da pós-modernidade, apresenta sinais evidentes de profundas mudanças sociais e coloca uma série de interrogações, às quais os

primeiros estudos de carácter social sobre esta temática procuram dar resposta.

Acompanhando uma tendência muito vulgarizada entre a comunidade científica europeia e norte-americana, os investigadores portugueses desenvolvem os primeiros estudos de carácter social sobre o ciberespaço e, em particular, sobre a *Internet*. Entre estes estudos, destaca-se o projecto «*Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social*», realizado por uma equipa de investigadores do ISCTE, coordenada pelos Professores José Manuel Paquete de Oliveira e José Jorge Barreiros e ao qual se fará uma referência especial neste nosso estudo.

Os primeiros estudos sobre esta temática incidiam sobre a problemática do acesso à informação. Nos dias de hoje, os investigadores optam por diferentes abordagens à emergência dos novos *media*, mais centradas nas implicações sociais.

Por este facto, pensámos também, que seria pertinente investigar, em termos meramente conceptuais, como se **caracteriza o universo comunicacional que emerge da ligação às redes telemáticas e, em particular, à *Internet*. Neste âmbito, a nossa reflexão vai incidir sobre as implicações sociais dos novos *media*, ao nível da análise do ciberespaço - espaço de interacção social, onde se desenvolvem as comunidades virtuais -, numa tentativa de compreender o contexto sócio-cultural da Era Digital, de onde parece irromper um novo Homem: o “*Ser Digital*”.**

2 - Metodologia

O nosso estudo integra-se no âmbito da Sociologia da Comunicação. É neste domínio do conhecimento que nos propomos efectuar uma análise, eminentemente teórica, sobre as implicações sociológicas dos novos *media*. Pretendemos com este estudo, dar um humilde contributo no sentido de se encontrarem respostas para as inúmeras interrogações que se colocam ao indivíduo com a configuração

do novo universo comunicacional, operado pelas novas tecnologias da informação. Sem querermos ter a pretensão de descobrir a resposta para uma problemática tão complexa, com este estudo procuramos colaborar na análise das implicações sociais resultantes da ligação à *Internet*, atendendo a diferentes perspectivas: “interacção face a face”/interacção mediada; comunidade tradicional/comunidade virtual; *mass-media/self-media*; “cultura de massas”/ *cibercultura*; real/virtual; global/local; identidade *on-line*/identidade *off-line*; troca nas sociedades primitivas/troca na Sociedade da Informação.

No momento inicial do nosso estudo, em que tentámos definir a sua natureza e a metodologia a utilizar, ele suscitou, de imediato, diversos problemas que inviabilizaram a opção por um tipo de estudo de natureza empírica. Por um lado, havia a limitação de tempo (exigido para a elaboração de uma dissertação de mestrado), factor determinante para viabilizar um estudo desta natureza; por outro, desconhecíamos o universo de utilizadores da *Internet* em Portugal, o que levantava diversos obstáculos, como referiu a equipa de investigadores do Projecto «*Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social*» (<http://www.cav.iscte.pt>), para a definição de uma amostra representativa do universo em análise. Quanto ao método a seguir, e após consultarmos diversos manuais de investigação em Ciências Sociais, deparámo-nos com diversos tipos de processos e técnicas de investigação, que privilegiam a utilização dos métodos quantitativos como a estratégia mais adequada para estudar, em toda a sua dimensão, um problema sociológico, em detrimento dos métodos denominados qualitativos. Numa tentativa de retirar importância aos testemunhos daqueles que privilegiam a exclusividade da utilização dos métodos quantitativos na pesquisa sociológica, importa referenciar Boudon quando afirma que os objectos de estudo sociológico, «*tanto pela sua natureza como pela necessidade de um estudo eficaz, determinam métodos diferenciados*» (1990: 128).

Em nossa defesa, importa, neste contexto, estar com Boudon (*idem*, p. 127), já que, segundo este autor, «quanto mais a sociologia avança, mais se torna evidente a impossibilidade de qualquer tentativa de unificação metodológica. É tão pouco razoável privilegiar os métodos quantitativos, como os métodos qualitativos; tão pouco razoável negar a importância das matemáticas em sociologia, como desconhecer que largos sectores e numerosos problemas da sociologia não parecem dever esperar uma grande ajuda delas; é tão insensato pensar que o sociólogo deva ter sempre como objectivo uma descrição concreta dos fenómenos sociais, como rejeitar toda a investigação que não conduza a modelos abstractos».

Conscientes das dificuldades que se colocam no decurso de uma pesquisa desta natureza, propusémo-nos desenvolver um estudo que devesse servir de incitamento para futuras investigações sobre o universo comunicacional delineado pelos novos *media*. Neste sentido, o nosso estudo alicerça-se, metodologicamente, numa tipologia de pesquisa de natureza qualitativa que, segundo Fernandes (*apud* Ruivo, *Teorias e Práticas de Formação e de Supervisão*, p. 36), se reporta à «compreensão mais profunda dos problemas e investiga o que está “por trás” de certos comportamentos, atitudes ou convicções. Não há, em geral, qualquer preocupação com a dimensão das amostras nem com a generalização dos resultados. (...) No paradigma qualitativo, o investigador é o “instrumento” de recolha de dados por excelência; a qualidade (validade e fiabilidade) dos dados depende muito da sua sensibilidade, da sua integridade e do seu conhecimento. Isto deriva do facto de se utilizarem técnicas, tais como, (...) a análise de produtos escritos (...)». Optámos por um estudo de revisão da literatura (também designado por alguns autores como estudos históricos e descritivos), já que, como refere Moreira, «a pesquisa de literatura relevante constitui, como se disse, um passo preliminar essencial em cada projecto de pesquisa. É conhecida, a este propósito, a afirmação de Wright Mills de que não gostava de fazer pesquisa empírica se a pudesse evitar. O autor

pretendia com isto acentuar o facto de que, relativamente a muitos temas com interesse sociológico, já existe um volume considerável de material publicado. Fazer sociologia, acrescenta o autor citado, consiste tanto em compreender os dados como recolhê-los» (1994: 28). A legitimidade da nossa opção metodológica é-nos também confirmada por Cervo & Bervian, quando afirmam que «a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir das referências teóricas publicadas em documentos. Pode ser realizada, independentemente, ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental. Em ambos os casos, busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado, existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema» (1996: 48).

Assim, e tendo em conta este contexto, é nossa convicção de que a investigação baseada na revisão da literatura, os «*estudos-síntese da literatura e teoria disponíveis*» referidos por Ruivo (1997: 40), constitui um passo inicial no sentido de desenvolver um estudo introdutório que, numa pesquisa posterior, mais aprofundada, poderá resultar numa importante base de trabalho para encetar uma pesquisa empírica.

A pesquisa baseada na revisão da literatura insere-se no âmbito de uma estratégia heurística, a qual se consubstancia na procura de mais informação/recolha de documentos sobre o problema objecto de estudo, no intuito de ir ao encontro/consolidar os objectivos precisos, enunciados no início da investigação. No entender de Cervo & Bervian (1996: 49), «*tais estudos têm por objectivo familiarizar-se com o fenómeno ou obter nova percepção do mesmo e descobrir novas ideias. A pesquisa exploratória realiza descrições precisas da situação e quer descobrir as relações existentes entre os elementos componentes da mesma*».

Neste contexto, na revisão da literatura sobre o tema em estudo, socorremo-nos de diversos níveis de análise para a compreensão das diferentes perspectivas, acima já indicadas (cf. supra, p.7).

Procurámos, portanto, reflectir sobre a temática em foco, tentando descobrir novos pontos de vista, novas perspectivas sobre a problemática da ligação às redes telemáticas e, em particular, sobre a

ligação à *Internet*. Neste sentido, o tema do nosso estudo foi dividido em partes e procurámos determinar as relações existentes entre elas, alcançando, no final, uma síntese, que resulta da reconstituição das partes decompostas pela análise, sem perder a sequência lógica do pensamento.

No seguimento desta linha metodológica, importa ainda referir que, num primeiro momento da revisão bibliográfica, se procedeu ao levantamento dos aspectos mais relevantes que se colocam no âmbito de uma análise sociológica sobre a ligação à *Internet*, de onde ressaltaram aspectos, como a noção de espaço, de tempo, de comunidade, de identidade, de cultura. Para estudar exhaustivamente todos estes aspectos, fizemos um levantamento da bibliografia existente e considerada como a mais pertinente de entre aquela a que tivemos acesso. Importa, contudo, fazer referência à dificuldade que encontrámos neste levantamento bibliográfico. Por um lado, a novidade do tema condiciona a reduzida produção de obras de investigadores conceituados. Por outro, apesar de existirem inúmeros documentos electrónicos sobre a *Internet*, o rigor científico, nalguns casos, é particularmente discutível, por serem demasiado genéricos.

Após esta primeira análise documental, procedeu-se à elaboração/definição de um esquema de análise em que se interligaram os vários conteúdos temáticos, tendo em conta a sua relevância para o nosso estudo. Este orientou-se para leituras mais consistentes que foram, posteriormente, objecto de análise de conteúdo (Vala, 1986; Bardin, 1996; Krippendorff, 1997), e convenientemente registadas em fichas de leitura.

Numa leitura meramente académica, pode questionar-se se haverá interesse em discutir a emergência dos novos *media* e em analisar, em particular, as consequências sociais da ligação à *Internet*. É nossa convicção de que esta temática não só tem interesse, como há urgência em reflectir-se sobre ela. O Homem encontra-se, definitivamente, enredado na “teia” das ligações às redes telemáticas. A nossa principal

preocupação, ao desenvolvermos este estudo, foi identificar, na tipologia de pesquisa em Ciências Sociais, um tipo de estudo que imprimisse a este trabalho o rigor científico que a este tema deve ser atribuído.

Capítulo II

Breve História da *Internet*

«The Net is nothing but an inert mass of metal, plastic and sand. We are the only living beings in cyberspace» (Barbrook, apud Hudson, Rewired - A brief (and opinionated) net history, p. 16).

Ao propormo-nos analisar os impactos sociais das novas tecnologias da informação, parece-nos pertinente efectuar uma resenha histórica, ainda que sumária, acerca do aparecimento da *Internet* e de alguns dos serviços a que podemos aceder através da ligação às redes telemáticas. A *Internet*, “ferramenta” tecnológica que revolucionou o universo comunicacional no final deste milénio, é um dos *media* que permite a interacção entre indivíduos, independentemente da sua localização geográfica, a uma escala sem precedentes na história da humanidade.

A fascinante aventura rumo aos primórdios das tecnologias da informação tem o seu início na invenção do computador, dispositivo tecnológico cuja posterior interligação a outros dispositivos semelhantes tornou possível a edificação da rede mundial que dá pelo nome de *Internet*. Segundo Postman (1992), Charles Babbage é uma referência obrigatória quando se deseja analisar a evolução histórica dos computadores, na medida em que este conceituado matemático e economista inglês foi responsável, em 1822, por um projecto que permitiu criar uma máquina capaz de realizar cálculos aritméticos, com probabilidades mínimas de erro (a precursora das actuais calculadoras). A grande invenção de Babbage ocorreu em 1833, quando concebeu uma máquina programável que evoluiria até tornar-se no actual computador. O ano de 1876 é outro marco na história da *Internet*, pois foi neste ano que Alexander Bell inventou o telefone. E, na medida em que a rede só funciona porque a informação é codificada e transmitida através de fios, não podemos esquecer, nesta sucinta resenha histórica, a importância da invenção do telégrafo, por Samuel Morse, em 1838.

Em 1936, decorrido mais de meio século, o célebre matemático inglês Alan Turing conquistou um lugar na história da técnica moderna, ao construir uma máquina que se poderia comportar «*como um ser humano que resolve problemas*» (Postman, 1992: 100). O primeiro computador, o *Eniac* dos anos quarenta, pesava várias toneladas. Ocupava uma superfície correspondente a um andar de um grande edifício e era programado, ligando directamente os circuitos sobre uma espécie de painel inspirado, ainda, na tecnologia do telefone.

A história mais recente dos modernos computadores reporta-se a uma versão da máquina inventada por John Von Neumann, nos anos 40. Os modernos computadores tiveram, assim, que aguardar uma série de descobertas, como o telégrafo, o telefone e a aplicação da álgebra booleana a circuitos de base de *relay* (que resultou na criação, por Claude Shannon, dos circuitos digitais lógicos) para se concretizarem as aplicações que hoje lhes conhecemos. Claude Shannon foi o primeiro investigador a identificar o *bit* como a unidade mais pequena de informação. Robertson (1998: 19) define-o assim: «*the fundamental unit of information measurement is the quantity of information needed to decide between two alternatives*». Com a invenção do computador, tornou-se evidente que este dispositivo era capaz de realizar funções designadas inteligentes que, até então, só o Homem poderia desenvolver. Na opinião de Postman (1992: 108), «*o computador torna possível o cumprimento do sonho de Descartes de matematização do mundo (...)*».

A ligação às mais remotas áreas do globo, pelo preço de uma chamada local, é cada vez mais uma realidade dos nossos dias. De facto, através de um computador, um *modem*, uma linha telefónica e um *browser*, o Mundo entra em nossas casas, por via do fascínio da *Internet* (abreviação de ***Interconnected Networks*** ou ***Internetwork System***).

Há cinco anos atrás, poucas pessoas no nosso país sabiam o que era a *Internet*. Actualmente, mais de um milhão de portugueses tem

acesso a esta rede e, a exemplo do que se passa um pouco em outros países, este número cresce todos os dias a um ritmo exponencial.

A história mais recente desta “ferramenta” tecnológica - *Internet* - remonta a algumas décadas atrás. Corria o ano de 1962 quando J. C. R. Licklider, investigador do MIT, escreveu uma série de artigos em que propunha o conceito de “Galactic Network”. A “Galactic Network”, na sua perspectiva, seria formada por um conjunto de computadores, ligados entre si, a partir dos quais qualquer pessoa poderia aceder a informações muito diversas, independentemente do local onde se encontrasse. Na sua essência, este conceito corresponde à lógica de funcionamento subjacente à actual *Internet*. A partir de uma série de investigações posteriores, que estiveram a cargo de cientistas como Ivan Sutherland, Bob Taylor e Lawrence G. Roberts, a ideia de que seria possível levar à prática o conceito de Licklider começou a tomar forma. Foi necessário, entretanto, esperar mais algum tempo para que esta ideia se consolidasse. Estava-se em plena Guerra Fria (anos 60/70) e, para os militares norte-americanos, o processamento da informação tornava-se vital na gestão do conflito latente que opunha os dois blocos: a NATO e o Pacto de Varsóvia. Foi no intuito de assegurar que o fluxo de informação entre os diferentes centros de processamento não fosse interrompido pelo inimigo que os militares norte-americanos propuseram a alguns investigadores que reformulassem a forma como os diversos pontos da rede comunicavam entre si.

A *Internet* teve, assim, a sua origem no final dos anos 60 (mais precisamente em 1969), quando a Advanced Research Projects Agency - ARPA -, criada pelo Presidente Eisenhower e subsidiada pelo Departamento de Defesa do Governo dos Estados Unidos da América, criou uma rede experimental, designada ARPAnet. Era, então, formada por apenas quatro computadores, destinada à troca de informação (Almeida, 1997; Pedersen & Moss, 1997; Hudson, 1997).

Segundo McBride (1996: 14), «a partir de um conjunto inicial de quatro computadores em 1969, a rede acabou por ligar, ao fim de dez

anos, cerca de 200 computadores instalados em organizações militares e de investigação em todo o território dos Estados Unidos, com algumas ligações noutros continentes». Estava, pois, criada uma rede de pesquisa militar ou, como refere Kennedy (1996: 262), «a primeira rede informática descentralizada do Mundo». Após a apresentação pública da ARPAnet, em 1972, esta incipiente rede começou a crescer lentamente durante os anos que se seguiram, ainda que, por razões de segurança, continuasse a ser controlada pelos militares.

Ao proporem-se reformular a ligação entre os diversos pontos da rede, os investigadores da ARPA desenvolveram um projecto designado por *Internet Protocol* (IP), que determinou a evolução futura das redes de computadores, muito em especial a da *Internet*, tal qual hoje a conhecemos. A título exemplificativo, numa rede gerida por um protocolo diferente do *IP*, o ponto A comunica com o B que, por sua vez, comunica com C. E assim sucessivamente. Se B estiver inoperacional, não se consegue estabelecer a comunicação entre os pontos A e C, ficando estes, portanto, isolados. Era esta situação que os militares norte-americanos queriam evitar a todo o custo: um ataque das forças inimigas a um dos pontos da rede de comunicações impediria, necessariamente, o seu total funcionamento. Foi neste sentido que os investigadores propuseram o *IP*, segundo o qual, apesar dos pontos da rede estarem ligados entre si fisicamente, existe uma estratégia pré-definida que permite ultrapassar os inconvenientes das redes anteriores e se traduz no seguinte: no momento em que uma mensagem é enviada de um ponto para outro, o sistema tenta várias vias diferentes para chegar ao objectivo, até conseguir estabelecer a ligação. Se essa ligação se interromper por qualquer motivo, o sistema inicia um novo processo de busca, até conseguir alcançar o ponto da ligação que se pretendia atingir. Desta forma, torna-se praticamente impossível paralisar uma rede. O objectivo que presidiu à constituição deste tipo de rede residiu no facto de, perante um hipotético bombardeamento nuclear, se procurar evitar a destruição de todos os nós dessa rede, garantindo,

assim, a manutenção da comunicação por “caminhos” tecnológicos alternativos, entre os vários serviços militares e governamentais norte-americanos (Kennedy, 1996; Almeida, 1997).

É assim que funciona a *Internet*. Se, por exemplo, um utilizador português consultar uma página de um servidor inglês, pode estar a utilizar um nó na Suécia, outro no Japão, etc.

No início da história desta complexa rede (*Internet*), os investigadores que haviam ajudado os militares norte-americanos a construir a primeira rede, colocaram a hipótese de a usarem sem fins militares. Como afirma Hudson (1997: 18), «*a lot of the traffic flowing along the tiny Net soon had less to do with the research the military was interested in and more to do with whatever it was the researchers themselves were working on at the time*». O Pentágono teve, então, de ceder parte da infra-estrutura desta primeira rede e, deste modo, se construiu uma rede muito maior, que permitia a cientistas e investigadores a possibilidade de comunicarem entre si, a partir de um elevado número de computadores instalados em diversas universidades. A partir deste momento, esta rede desenvolve a sua componente civil e passa a ser utilizada para fins de investigação científica, tecnológica, etc. Após a adesão de algumas universidades americanas a este projecto, o seu sucesso atravessa o Atlântico e, segundo Kennedy (1996), em 1973, a rede incluiu o University College de Londres e o Royal Radar Establishment da Noruega.

As informações começaram a percorrer esta rede incipiente, tendo-se desenvolvido sucessivos protocolos, como foi o caso do correio electrónico, definido por Hudson (1997: 21) como «*the most personal form of human communication*», e o intercâmbio de programas (FTP - *File Transfer Protocol*), sempre no intuito de se retirar o máximo proveito desta nova tecnologia. Segundo Kennedy (1996: 260), «*os anos 70 assistiram à introdução do correio electrónico, do FTP, da Telnet e do que, mais tarde, viria a transformar-se nos newsgroups da Usenet*». De acordo com Almeida (1997), foi, pois, através da ARPAnet - conjunto de canais

de comunicação electrónica onde circulavam pacotes de dados - que se deu origem à *Internet*

No ano de 1972, Vinton Cerf foi eleito o primeiro *chairman* do Internetworking Group, por muitos referenciado como o «*father of the Internet*» (Hudson, 1997: 25). No final dos anos 70, surgem os computadores pessoais (PC's) e, com a sua rápida generalização, a rede expandiu-se. Os computadores já não estavam apenas instalados nas universidades e, por isso, foi necessário aumentar a capacidade da rede para que pudesse suportar o aumento do volume de informação e de utilizadores. Foi também no final dos anos 70 que se generalizou o uso dos écrans, considerados, até aí, como elementos periféricos. Nos dias de hoje, seria impraticável utilizar um computador sem o écran, ao ponto de, nas palavras de Lévy (1994: 129), «*o monitor e o teclado se terem tornado o símbolo da máquina*».

Os primeiros anos da década de 80 foram marcados pela definição do protocolo TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*), nome que designa um conjunto de mais de 100 protocolos, utilizados para interligar entre si diversas tipologias de computadores e redes (Kennedy, 1996; Almeida, 1997; Silva & Remoaldo, 1995). Foi mais concretamente, em 1983, que surgiu a verdadeira *Internet* com a adopção dos protocolos TCP/IP, na *ARPAnet*, da qual se separou a componente militar, formando a *MILnet* (Pedersen & Moss, 1997) e com a criação da *CSnet* (Computer Science Network) que se ligou à *ARPAnet*. Nesta década, é ainda de destacar o aparecimento das redes europeias EUNET (European UNIX Network), MiniTel (rede francesa), JANET (Joint Academic Network) e UNIX Japonesa (Kennedy, 1996).

Integrando os organismos Internet Engineering Task Force e a Internet Research Task Force nasceu, em 1983, a IAB (Internet Activities Board), com o objectivo de zelar pela evolução tecnológica da *Internet*. Segundo Almeida (1997), ao separar a *MILnet* (Military Network) da *Internet*, «*a Rede tornou-se mais livre e ficaram reunidas as condições para chegar a toda a sociedade*» (p. 4).

Ainda, no decurso dos anos 80, o número de redes começa a crescer e estas a ligarem-se entre si. No ano de 1986, a National Science Foundation, dos Estados Unidos, criou a rede NSFnet, ligando cinco super-computadores colocados em cinco centros de investigação possibilitando, desta forma, o acesso à informação a escolas que dela necessitassem (Kennedy, 1996; Almeida, 1997). De 1984 a 1988, o número de computadores existentes na *Internet* passou, segundo Kennedy (1996), de 1000 para 60000, tendo a NSFnet aumentado a sua capacidade de 56kbps para 1544kbps: «a NSFnet tornou-se muito popular. Como toda a gente, nas escolas e na administração pública, queria entrar para a rede, tornou-se necessário acrescentar mais computadores e mais cabos de ligação. Simplesmente, em vez de se aumentar o número de computadores ligados à rede de super-computadores, foram criadas outras redes e estas, ligadas entre si. A todas estas redes interligadas chamou-se uma INTER-NET-NETWORK» (Almeida, 1997: 28-29).

Segundo Silva & Remoaldo (1995), a ARPAnet junta-se, em 1982, à MILnet (rede militar), à NSFnet (rede científica da National Science Foudation), e a redes baseadas em BBS (como a BITNET - Because It's Time Network), com o objectivo de trocarem informação. A consolidação das diversas redes conduziu ao nascimento da *Internet* Como afirma Ramos (1998: 147), «(...) dos 213 computadores registados na ARPAnet, em 1981, passa-se para os 9000, em 1989».

Nas palavras de Kennedy (1996), em 1990, a ARPAnet desapareceu e a NSFnet passou a administrar a *Internet* Estima-se em mais de 30 milhões o número de utilizadores da *Internet* em todo o Mundo.

Segundo Almeida (1997: 4-5), «a banalização da *Internet* só veio a acontecer depois de Tim Berners Lee, um investigador nuclear do (CERN), ter apresentado, em 1989, um projecto provisório de um sistema de acesso a informação a nível mundial, baseado em hipertexto e assente sobre a *Internet*. Estava criada a World Wide Web». Este investigador inglês, do Centre Européen de Recherche Nucléaire, localizado na

Suíça, inventou a *World Wide Web* (WWW) e o primeiro *browser*, um programa que permitia descodificar a linguagem de hipertexto (HTML - *Hypertext Markup Language*).

A rede, tal como hoje a conhecemos, só se tornou possível com o protocolo de transferência de ficheiros inventado por Lee, o célebre HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), baseado na linguagem HTML (*Hypertext Markup Language*), que permite a cada documento conter *hot words*, ou seja, *hiperlinks*, para aceder a mais informação sobre o assunto em causa, que mais não são que ligações de hipertexto a outros documentos, também eles em formato HTML. O conceito de hipertexto está na base da *World Wide Web*. Na prática, trata-se de permitir que a passagem de um documento (palavra, expressão ou imagem) remeta para outra secção desse documento, ou mesmo para outro, através de *links*, ou *hiperlinks*. No caso das hiperligações, a ideia é alargada de forma a permitir também o acesso a documentos exteriores ao computador, localizados numa rede (neste caso a *Internet*), através do seu URL (*uniform resource locator*). Assim, ao ler um documento, podemos encontrar hiperligações que nos remetem para outros. Não precisamos de saber se eles se encontram no mesmo computador, ou noutra, e, certamente, não precisamos de conhecer o seu endereço. O *browser* descodifica o endereço e permite-nos aceder directamente ao documento pretendido.

A *Web* conseguiu, assim, afirmar-se como uma ferramenta *multimédia*, pois, através das inúmeras páginas ou *sites*, existentes na rede, permite conjugar texto, som, imagem e animação através da linguagem HTML e do referido protocolo HTTP. É através deste protocolo que a informação chega de um computador, ou de vários computadores localizados remotamente, a cada um dos nossos lares, desde que, para tal, estejamos “ligados”. Os variadíssimos *hiperlinks* dotam este sistema *multimédia* de uma grande dose de interactividade homem-máquina, visto que concedem ao utilizador a possibilidade de escolher o seu próprio trajecto de navegação.

No domínio das novas tecnologias da informação, a actual tendência é a digitalização. Tudo é digitalizado. As imagens, os textos, os sons, são transformados em *bits*. Como afirma Lévy (1994: 131), «o suporte de informação torna-se infinitamente leve, móvel, flexível, não amarrotável». Foi esta possibilidade de levar o utilizador de uns documentos para outros que deu origem à ideia de “navegar” e “surfear” na *Internet*. O ambiente de navegabilidade altera-se de tal forma que, desde o pouco prático MOSAIC, produzido pelo americano Marc Andressen, em 1983 (Almeida, 1997), até aos actuais *browsers* da Microsoft e da Netscape (respectivamente o *Internet Explorer* e o *Netscape Navigator*), tudo se processou num curto lapso de tempo. Com as potencialidades gráficas e tecnológicas que a *Web* oferece, torna-se possível interligar e partilhar a informação de milhares de computadores, espalhados pelos cinco continentes.

Segundo Ramos (1998: 147), «é a partir dessa data que a *Internet* se massifica: passa dos 9000 computadores registados em 1989 para os 727000, em 1996, e dos 1,5 milhões de utilizadores para os mais de 80 milhões de pessoas que, diariamente, utilizam as “auto-estradas” da informação».

Em 1992, o então Vice-Presidente dos Estados Unidos da América, Al Gore, lança a ideia da *information superhighway*. Ao utilizar a expressão “auto-estradas da informação”, Al Gore estava a dar o mote para o desenvolvimento das condições que levariam à criação de uma realidade baseada numa multiplicidade de redes de computadores, que se traduziria, a muito breve trecho, em novas formas de comunicação. Sendo assim, as “auto-estradas da informação” produzirão, no entender de Fdida (1997: 84), «le même effet, synonyme d’une autre révolution économique qui modèlera la société du XXI^e siècle».

Em 1994, a *Internet* era praticamente desconhecida na Europa, mas, com o aumento do número de utilizadores e com a explosão de serviços oferecidos, rapidamente se expandiu. O crescimento invulgar do número de utilizadores da *Internet*, em todo o mundo, tem tido o seu

correspondente em Portugal. Estima-se, neste momento, que mais de 10% dos portugueses (um milhão de pessoas) tenham acesso à *Internet*, em casa, no local de trabalho e/ou na escola. Milhares de contas são abertas todas as semanas.

Os computadores tornaram-se omnipresentes no nosso quotidiano e permitem-nos, nas palavras de Postman (1992: 106), «*bloquear o mundo real e movermo-nos através de um mundo simulado, tridimensional*». As possibilidades de aplicação dos computadores, apelidados por Papert (*apud* Postman, *Tecnopolia*, p. 106) de «*máquinas de Proteu*», são extraordinariamente infinitas.

Se queremos saber exactamente em que época do ano neva na Transilvânia; conhecer os extensos e picantes relatórios sobre as supostas infidelidades do Presidente Bill Clinton; ou conhecer os pormenores referentes às causas do recente desastre aéreo do *Concorde* (anexo nº 1), consultamos a *Internet*. Quem quis pôde seguir, pelo mesmo processo e em directo, os mais empolgantes momentos das recentes missões da NASA a Marte.

Porém, a informação não é a única motivação que nos impele a aceder à *Internet*. A rede mundial coloca ao nosso dispor um vasto leque de serviços que não pára de aumentar: desde a banca electrónica, à compra de todo o género de produtos, à reserva de hotéis e bilhetes para espectáculos, até ao acesso *on-line* ao nosso jornal preferido (com todas as vantagens que isso comporta, como o baixo custo, ou a possibilidade de aceder às notícias em tempo real) as suas possibilidades são incalculáveis. A própria administração pública já se rendeu ao interesse das novas tecnologias da informação, o que permite, por exemplo, que os cidadãos portugueses possam apresentar a sua declaração de rendimentos, efectuar operações bancárias e financeiras, etc., através da *Internet*.

As transformações operadas pelas novas tecnologias da informação suscitam o aparecimento de novos profissionais: engenheiros informáticos, operadores de sistemas e, inclusive, «*on-call technology butler*»

(Moss & Townsend, 2000: 39), técnicos informáticos que o Hotel Ritz-Carlton, em Kuala Lumpur, coloca ao serviço dos seus clientes para fornecerem apoio, no domínio das novas tecnologias, aos executivos hospedados naquela unidade hoteleira.

Apesar das inúmeras potencialidades da ligação à *Internet*, algumas das quais têm vindo a ser apontadas, é importante estarmos atentos a algumas das suas fragilidades, que condicionarão, certamente, a evolução da rede mundial a muito breve prazo.

1 - Fragilidades da Rede Mundial

A *Internet* prepara-se para enfrentar alguns problemas graves. O congestionamento e o constante atropelo nas “auto-estradas da informação” revelam, desde logo, uma relativa vulnerabilidade. Apesar do aumento de velocidade das transmissões, o número de utilizadores cresce a um ritmo avassalador, ao que vêm juntar-se exigências crescentes à rede, de que são exemplo os jogos *on-line*. Os mais pessimistas defendem a criação de um organismo regulador que controle o tráfego, fazendo cessar o caos que ameaça instalar-se na *Internet*

O controlo da informação que circula na rede é um problema complexo que suscitou o aparecimento de associações, como a EFF (Electronic Frontier Foundation), fundada, em 1990, por dois “cibernautas” americanos, Mitch Kapor e John Barlow, com o objectivo de defender a liberdade de expressão sobre os conteúdos informativos em circulação, dado que, segundo Fdida (1997: 98), *«leur conviction est que le prix à payer pour la liberté d'expression et l'exercice de la démocratie consiste à autoriser tous les excès»*. Os defensores da posição contrária advogam que, devido aos excessos cometidos e ao facto de se terem verificado atentados graves à ordem e à moral públicas, é premente aprovar legislação que exerça vigilância sobre a informação, pondo-lhes cobro. O problema que se coloca é, dada a natureza da

Internet, ser muito difícil, senão praticamente impossível, exercer um controlo eficaz, em relação aos conteúdos. Fdida (*idem*, p. 100) considera que «*la compétition entre pirates et “policiers électroniques” gestionnaires des systèmes continuera vraisemblablement à l’infini*».

As fragilidades da rede mundial não impedem que ela cresça a um ritmo acelerado e que todos nós, os seus utilizadores, fiquemos cada vez mais dependentes dela, o que para os mais pessimistas implica estarmos à beira de ver concretizadas algumas das previsões vaticinadas pelos nossos avós, para os finais do século XX.

Outro aspecto sensível da *Internet* reside no facto de uma percentagem elevada da população mundial não ter acesso a esta rede, devido às infraestruturas tecnológicas deficientes, ou praticamente inexistentes, nos países de que é originária. Segundo Villate, em entrevista concedida a Montesinos, a maioria desses cidadãos não tem acesso sequer aos mais elementares dispositivos comunicacionais, pois «*hay más teléfonos en Manhattan que en toda el África subsahariana. La mitad de la humanidad no há hecho nunca una llamada telefónica*» (1999: 157). A este respeito, Fdida (1997: 108) interroga-se: «*l’accès à l’information renforce-t-il les différences qui existent déjà entre les pauvres et les riches, les pays du Nord et ceux du Sud?*». O isolamento tecnológico dos países do terceiro mundo, que se traduz no fenómeno dos info-excluídos, apelidados por McCracken (*apud* Nora, *Les conquérants du cybermonde*, p. 413) de «*mal-nourris de l’information*», é um obstáculo complexo a ultrapassar. E o que dizer do fenómeno da iliteracia informática dos países ditos civilizados, que conduzirá, fatalmente, ao aparecimento de um novo tipo de analfabetos (os “analfabetos funcionais do século XXI”, segundo Cádima, 1999); ou sobre a info-fobia que se traduz em rejeição, frequentemente justificada com a falta de preparação específica para se utilizarem as novas tecnologias. A este respeito, Santos interroga-se sobre se o «*homem culto na literacia do livro se torna analfabeto na cultura cibernética ou se o jovem que mergulha no discurso televisivo e nos computadores é*

“*iliterato*” segundo os padrões antigos da cultura do livro» (1998: 102). A resposta a estas questões fica em aberto.

Apesar deste cenário deveras desolador, começam a surgir algumas formas de ultrapassar as assimetrias regionais no acesso às novas tecnologias da informação, graças às redes de comunicação por satélite, que permitem ligações telefónicas a partir dos pontos mais remotos do planeta. Outra forma de combater o fenómeno da info-exclusão consiste em financiar infraestruturas tecnológicas que permitam aos países mais pobres, ou em via de desenvolvimento, aceder à informação já disponível na rede.

Montesinos (1999: 156) é outro autor que se interroga sobre «*qué papel podría cumplir Internet en lugares donde faltan educación y recursos?*». A este respeito Fdida (1997), que sustenta uma posição crítica sobre esta questão, considera prioritário munir estes países de meios e de serviços de que estão carenciados, como uma rede de distribuição de água e electricidade adequada, ou ainda, uma rede de telefones. A ligação à *Internet* destes países não constitui, do ponto de vista de Fdida, uma prioridade, embora considere importante que o acesso à rede mundial seja assegurado em pontos estratégicos destes países, como as universidades, certas instituições vocacionadas para a investigação, centros industriais etc. Garantir-se-ia, segundo ele, o acesso à informação, ainda que não generalizado, condição indispensável para combater a info-exclusão. Villate (1999: 157), na entrevista que concedeu a Montesinos, expressa a convicção segundo a qual os países pobres têm todo o interesse em se ligarem à *Internet*, já que esta lhes «*permite romper el aislamiento y acceder al conocimiento producido en cualquier parte del mundo*». Na opinião de Montesinos (*ibidem*, p. 142), «*esperemos que Internet y todo lo que la rodea sea un foro mundial de inclusión e integración, no de exclusión y parcialidad*».

A ferramenta tecnológica *Internet* irá assumir um enorme protagonismo na edificação da Sociedade da Informação. Um dos primeiros indícios da sua importância manifestou-se em 1994, quando

quase todas as publicações de cariz informático alteraram o seu conteúdo informativo, por forma a puderem incluir novidades sobre a *Internet* (Almeida, 1997). Contudo, ainda permanecem alguns problemas por solucionar que não devemos menosprezar, como seja o aumento incontável do número de utilizadores da rede, ao ponto de se prever que, no final do milénio, estejam conectados à rede cerca de 200 milhões de utilizadores (Almeida, 1997). Por outro lado, os actuais *modems*, com capacidade para 28800 *bits*, estão a ser subaproveitados pelas convencionais linhas telefónicas.

Apesar das inúmeras possibilidades que a *Internet* nos oferece, temos que estar atentos aos problemas que vão surgir com a expansão desmesurada da rede mundial, sejam eles o fenómeno dos info-excluídos; o conteúdo menos apropriado de alguns *sites*; ou os, cada vez mais frequentes, *atropelos* nas “auto-estradas da informação”, resultantes do excesso de informação veiculada, tornando árdua a tarefa de seleccionar o que se pretende no meio de todo este caos informativo.

2 - Serviços a que podemos aceder através da *Internet*

Não obstante as dificuldades apontadas no ponto anterior, é um facto inegável que a *Internet* veio colocar à disposição dos seus utilizadores um conjunto de serviços que, após conhecidos e correctamente utilizados, adquirem o estatuto de imprescindíveis, pois, a *World Wide Web* (WWW) é apenas um dos inúmeros instrumentos que o utilizador pode explorar. Para além da WEB existe também o Correio Electrónico (*E-mail*), os Grupos/Fóruns de Discussão (*Newsgroups*) e a Conversação em Tempo Real (*Internet Relay Chat*). Antes propriamente de abordarmos cada um destes serviços, teceremos ainda algumas considerações sobre a forma como podemos utilizar a rede mundial. Uma das suas grandes potencialidades consiste no facto de podermos ter acesso, em qualquer momento, por exemplo, à maior biblioteca, ou à

maior base de dados do Mundo, encontrando-nos instalados no cómodo conforto das nossas casas. A forma como podemos efectuar pesquisas de informação na *Internet* pode ser variada. Se, porventura, já conhecermos o endereço correcto do *site* a visitar, basta digitá-lo através do navegador escolhido e, como se de um truque de magia se tratasse, a informação requerida aparece no écran do nosso computador, para poder ser lida, copiada, armazenada, impressa, etc. Se, por outro lado, se pretender efectuar uma pesquisa sobre um determinado assunto, do qual não conhecemos nenhum endereço HTML, então, poder-se-á recorrer a vários motores de pesquisa, nacionais ou estrangeiros, que possuem, por norma, a informação indexada por temas ou grandes assuntos, como sejam Educação, Desporto, Turismo, etc., no intuito de facilitar a nossa pesquisa. De entre os diversos motores de pesquisa existentes, encontram-se o Altavista (www.altavista.com), o Yahoo (www.yahoo.com), o Google (www.google.com) e os portugueses Sapo (www.sapo.pt), Cusco (www.cusco.pt) e AEIOU (www.aeiou.pt).

2.1 - Correio Electrónico (*E-mail*)

O e-mail (correio electrónico) consiste, na opinião de Lewis (1997: 23), na possibilidade de enviar «mensagens a quaisquer pessoas com uma conta na Internet e também a uma grande parte das empresas, que têm já um endereço de correio electrónico». O funcionamento deste sistema é muito simples: num programa de e-mail, o utilizador escreve uma mensagem e, assim que a tiver endereçado e enviado, esta é convertida pelo modem e transportada por via telefónica, como se de um sinal analógico se tratasse. Em seguida, ela chega ao seu fornecedor de serviços que, por sua vez, a envia (no caso de reconhecer o endereço do e-mail) ao fornecedor de serviços do destinatário, onde é guardada na sua caixa de correio, até que este se ligue à Internet e possa, por fim, lê-la (depois do modem e do computador do destinatário terem

descodificado previamente os dados, para que a mensagem possa ser transcrita sob forma de texto). O processo, que aparentemente pode parecer muito complexo, traduz-se apenas no envio de uma carta através de um sistema electrónico, actualizando-se, através das novas tecnologias, o saudável hábito de trocar correspondência. Será importante referir que, mesmo não residindo na localidade do nosso destinatário, ao preço de duas chamadas locais (uma do emissor e outra do destinatário) poder-se-á em alguns minutos, enviar, receber e re-enviar mensagens, contendo texto, imagem, etc.

2.2 - Grupos/Fóruns de Discussão (Newsgroups)

Os *newsgroups*, designados em português como grupos ou fóruns de discussão, são um «*meio de discussão e de debate público*» (*idem*, p. 53). Os participantes nestes fóruns de discussão podem enviar as mensagens que considerem adequadas ao tema em discussão, passando a estar disponíveis para todos os outros participantes responderem. As mensagens que circulam nos *newsgroups* são publicadas (destinam-se a um grupo e não a uma única pessoa) e o seu conteúdo expressa aspectos de interesse partilhados por todos os participantes, fomentando, desse modo, a discussão entre todos (anexo nº 2). A crescente adesão dos utilizadores aos fóruns de discussão privilegia a comunicação mediada por computador, como forma de comunicação por excelência. A rede *Usenet* é o nome que designa o conjunto de *newsgroups* espalhados por todo o mundo. Os *newsgroups* da *Usenet* encontram-se classificados por temas, repartidos em cerca de 20 categorias, como, por exemplo, o REC, constituído por mais de 550 fóruns de discussão sobre actividades lúdicas, ou o SCI, com mais de 150 fóruns sobre ciência e investigação.

2.3 – Conversação em Tempo Real (*Internet Relay Chat*)

O serviço da *Internet* com mais aceitação entre os jovens é o IRC (*Internet Relay Chat*), um serviço que permite a conversação em tempo real, através da ligação à *Internet*. As conversas *on-line* (anexo nº 3) traduzem-se no envio de mensagens escritas, que são agrupadas por canais, permitindo a todos os participantes estabelecerem conversas em tempo real sobre os assuntos mais diversos. Este serviço, que se encontra ao dispor de todos aqueles que navegam na *net*, concede aos seus utilizadores, os “cibernautas”, a possibilidade de comunicarem em tempo real com qualquer pessoa que esteja na rede, independentemente da sua localização geográfica.

Segundo Postman, Director do Departamento de Artes e Ciências da Comunicação da Universidade de Nova Iorque e autor da obra «Tecnopolia», o Homem, ao integrar-se na Sociedade da Informação, passa a fruir de um conjunto de dispositivos que têm uma utilização infinitamente variada: é a universalidade dos computadores, dos quais se socorrem os utilizadores com finalidades que, em seu entender, «parecem não conhecer fronteiras» (1992: 98). Os efeitos das novas tecnologias vão fazer-se sentir em diversos sectores, desde o comércio, à organização do trabalho; da cultura, ao entretenimento, etc. Segundo Fdida (1997: 111), «des applications telles que le télétravail, l'enseignement à distance, le télédiagnostic médical, le commerce électronique, ou les jeux en réseaux, illustrent quelques exemples rendus possibles par ces technologies naissantes».

A *Internet* é, na sua essência, um meio de comunicação. Permite a troca de informações entre os seus utilizadores, para além de ser um excelente meio de expressão de opiniões. Neste sentido, a rede mundial veio alterar profundamente a forma como os poderes e as sociedades se relacionam entre si, o que levou alguns autores a considerarem a *Internet* como o meio mais democrático ao dispor do Homem.

A humanidade viveu muito tempo sem *Internet*, e assim poderia continuar por milhões de anos. A realidade, porém, é que esta rede mundial existe e produz um impacto de consequências imprevisíveis sobre o ser humano e a sociedade, mas às quais temos que estar atentos.

3 - Portugal na Sociedade da Informação

A União Europeia iniciou a caminhada rumo à sua integração na Sociedade da Informação, com a publicação, em 1993, de um relatório da Comissão Europeia (instituição comunitária presidida, nessa época, por Jacques Delors), que incluía um documento, designado Livro Branco, sobre «Crescimento, Competitividade e Emprego – Os Desafios e as Pistas para Entrar no Século XXI».

Portugal, interessado em acompanhar os restantes membros da União Europeia no desenvolvimento da Sociedade da Informação, adoptou uma série de medidas, de entre as quais se salienta a atribuição de um lugar de destaque à emergência da Sociedade da Informação, no Programa do XIII Governo Português. O enquadramento político, que tornou possível a integração de Portugal na Sociedade da Informação, passou por uma intensa actividade legislativa cujo início ficou marcado pelo Despacho do Conselho de Ministros, datado de 7 de Março de 1996, e no qual se expressa a convicção de que *«a modernização empresarial para a competição e a cooperação internacionais, a reforma da Administração, a formação das pessoas para o trabalho, o consumo, a saúde, a cultura, o ambiente, a cidadania ou o lazer, dependem hoje, e crescentemente, da qualidade das redes informativas disponíveis e da capacidade de uso efectivo da informação pelos cidadãos e pelas organizações»* (p. 1). Neste diploma, definiu-se ainda a criação de uma equipa de trabalho, mais tarde designada por Missão para a Sociedade da Informação, que coadjuvava o Ministro da Ciência e Tecnologia na realização de uma série de tarefas, cujo

resultado final seria a sua implementação no nosso país. Uma das primeiras tarefas desta Missão consistiu em fazer um diagnóstico da situação de Portugal, face ao uso das novas tecnologias da informação, que muitos consideravam encontrar-se num “estádio pré-digital”. Deste diagnóstico, resultou a redacção do «Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal» (aprovado em Conselho de Ministros, no dia 17 de Abril de 1997) que contém uma reflexão estratégica sobre as linhas orientadoras para a integração de Portugal na referida Sociedade. Neste documento, a expressão Sociedade da Informação foi definida como «*um modo de desenvolvimento social e económico em que a aquisição, armazenamento, processamento, valorização, transmissão, distribuição e disseminação de informação, conducentes à criação de conhecimento e à satisfação das necessidades dos cidadãos e das empresas, desempenham um papel central na actividade económica, na criação de riqueza, na definição da qualidade de vida dos cidadãos e das suas práticas culturais*» (1997: 1).

Consideramos oportuno fazer uma breve referência a alguns pontos deste Livro Verde, entre os quais começaremos por destacar o que se intitula Saber Disponível. Conscientes de que a Sociedade da Informação «*é uma sociedade do primado do saber*» (*idem, ibidem*), os autores do Livro consideram pertinente promover a criação de mecanismos que consolidem e facilitem a difusão desse mesmo *saber*. O acesso à informação disponível é a condição única para alcançar este objectivo. A constituição de uma rede electrónica de investigação científica, o desenvolvimento de bibliotecas digitais, a digitalização dos arquivos históricos e do património cultural são apenas algumas das medidas a adoptar, nesse sentido, o que contribuirá, decisivamente, para o pleno desenvolvimento do cidadão como ser humano.

Um outro ponto que, em nossa opinião, merece destaque, porque é no seu âmbito que se enquadra o nosso estudo, refere-se às Implicações Sociais da Sociedade da Informação. Nele se expressa a convicção de que as tecnologias da informação contribuem, significativamente, para

a melhoria da qualidade de vida e para o bem-estar dos cidadãos. As tecnologias da informação são perspectivadas como um meio que os cidadãos têm ao seu dispor para incrementarem a sua qualidade de vida. Salienta-se, a título de exemplo, a sua utilização pela telemedicina, como um meio de facilitar a prática e a prestação dos cuidados de saúde, considerada prioritária pelo Governo, e que poderá sofrer importantes progressos se se utilizarem correctamente, sempre ao serviço dos interesses dos cidadãos, estas novas tecnologias. Neste sentido, tem sido desenvolvido um conjunto de iniciativas, como a Rede de Informação de Saúde (RIS) e o Cartão de Utente. A primeira visa, na sua essência, dotar os Serviços de Saúde do país de uma plataforma de comunicações que assegure a interligação de todas as suas instituições, do que resultará uma melhoria significativa dos cuidados de saúde prestados aos utentes. A segunda, que muito tem facilitado a vida dos cidadãos portugueses, surge no intuito de realizar, mais convenientemente, a gestão dos doentes ligados aos organismos que lhes prestam os respectivos cuidados de saúde.

A defesa da privacidade e a conseqüente protecção dos direitos individuais é outro aspecto que integra ainda este ponto, bem como a preocupação com o fenómeno previsível da info-alfabetização e da info-exclusão. O apoio a grupos socialmente desfavorecidos merece particular destaque, na medida em que os autores do Livro Verde estão convencidos de que todos os cidadãos têm o direito de integrar a Sociedade da Informação e não apenas aqueles que dispõem de mais facilidade em aceder às novas tecnologias. Só assim se assegurará a sua democraticidade, pois é convicção do XIII Governo, expressa no documento «Portugal na Sociedade da Informação» (p. 2) que ela «é um grande desafio da construção da democracia rumo ao século XXI».

A estratégia definida pelo referido Grupo de Missão dá prioridade absoluta ao combate à info-exclusão, no intuito de promover uma sociedade mais livre, mais democrática e mais participada, criando para o efeito condições que permitam a massificação do uso destas

tecnologias. Bebiano (2000: 130) reforça esta ideia quando afirma que, através desta nova sociedade, se procura «*devolver à vida a utopia de construção de uma ágora¹ global que seja capaz de repor aquele contacto directo dos cidadãos com as decisões políticas*». Neste ponto, estão previstas algumas medidas para fomentar a info-alfabetização, como sejam a promoção de programas extra-escolares e de formação profissional. Tal é o caso do Programa *Internet na Escola*, uma iniciativa do Ministério da Ciência e Tecnologia, que tornou possível a ligação à *Internet* de todas as escolas do 5º ao 12º ano, através da instalação de computadores nas suas bibliotecas/mediatecas. Do mesmo modo, o programa Inforjovem criou 170 centros que permitiram, a mais de 300 mil jovens espalhados por todo o País, a formação adequada no âmbito das novas tecnologias, encarada sempre na perspectiva de um instrumento indispensável para a sua plena integração no mercado de trabalho.

Os jovens são o estrato social que demonstra uma predisposição natural para as novas tecnologias, pois, segundo Nora (1997: 415), «*les enfants sont devenus presque “génétiquement” numériques*». A sua apetência para “manusear” as novas tecnologias em muito se justifica, segundo Santos (1998), pela aprendizagem proporcionada pela introdução, nos anos 80, dos vídeo jogos e das publicações em formato CD-ROM. De salientar as acções que têm como objecto as crianças que frequentam o ensino pré-escolar, visando fomentar nelas o contacto precoce com as novas tecnologias.

O Grupo de Missão definiu, ainda, um conjunto de medidas de combate à info-exclusão que se consubstanciam em facilitar o acesso aos benefícios das novas tecnologias, por parte de grupos socialmente desfavorecidos. Os cidadãos com necessidades especiais não foram esquecidos e, no intuito de permitir a sua integração nesta sociedade, e na sequência dos resultados alcançados na primeira Conferência sobre

¹ - Ágora - Praça pública e mercado das antigas cidades gregas; ponto de encontro de todos os cidadãos.

Cidadãos com Necessidades Especiais (realizada em Coimbra, em Março de 1998), foi aprovado um programa que concebe as novas tecnologias como um instrumento facilitador da integração social dos grupos mais desfavorecidos da sociedade portuguesa e promotor da melhoria da sua qualidade de vida.

No combate sem tréguas ao fenómeno da info-exclusão têm sido adoptadas medidas, como a que se encontra expressa no documento «Portugal na Sociedade da Informação» (p. 7), em que o Governo, no intuito de estimular a massificação do uso doméstico dos computadores ligados à *Internet*, regulamentou uma iniciativa denominada Computador para Todos, que se traduz na dedução à colecta do IRS de 20% dos montantes despendidos com a aquisição de computadores, *modems* e placas RDIS para uso pessoal.

Após a publicação destes documentos, marcos na história da integração de Portugal na Sociedade da Informação, foram aprovados outros diplomas (Actividade Legislativa do Ministério da Ciência e da Tecnologia) que reflectem as actuais preocupações do Governo em relação a esta matéria, como sejam: o Decreto-Lei nº 290-A/99, de 2 de Agosto de 1999, que aprova o regime jurídico dos documentos electrónicos e da assinatura digital; a Resolução do Conselho de Ministros nº 95/99, de 25 de Agosto de 1999, que determina a disponibilização na *Internet* de informação detida pela Administração Pública; a Resolução do Conselho de Ministros nº 96/99, de 26 de Agosto de 1999, que aprova o documento orientador da iniciativa nacional para os cidadãos com necessidades especiais na Sociedade da Informação; e, ainda, a Resolução do Conselho de Ministros nº 94/99, de 25 de Agosto de 1999, que aprova o documento orientador da iniciativa nacional para o comércio electrónico. Todas as medidas que as entidades com responsabilidade política no nosso país pretendem fomentar produzem efeitos nas relações sociais, resultantes da ligação às redes telemáticas, que, segundo Jones (1998: 23), são os seguintes:

«1. *Create opportunities for education and learning;*

2. *create new opportunities for participatory democracy;*
3. *establish countercultures on an unprecedented scale;*
4. *difficult legal matters concerning privacy, copyright, and ethics,*
and;
5. *restructure man and machine interaction».*

A intensa actividade legislativa desenvolvida sobre estas matérias vem reforçar a posição de alguns autores, como Fdida (1997), que consideram que as novas tecnologias exigem modificações no actual enquadramento legislativo, no sentido de contornar os problemas que se colocam em matéria de propriedade intelectual e de confidencialidade, uma das já apontadas fragilidades à nova rede.

Portugal, através da actuação de diversos organismos políticos, de entre os quais se salienta a acção do Ministério da Ciência e Tecnologia, tem feito um esforço no sentido de acompanhar a tendência que preocupa igualmente os outros países membros da União Europeia: a integração plena de todos os cidadãos na emergente Sociedade da Informação.

Capítulo III

As Formas Tradicionais de Sociabilidade

A análise das formas tradicionais de sociabilidade é o enquadramento teórico, por excelência, que marca o início deste estudo. Neste âmbito, após uma breve definição do conceito de sociabilidade, focaremos a nossa particular atenção nas formas de interacção social face a face e na interacção mediada, tendo por base a tipologia de Thompson e de Rodrigues.

1 - Sociabilidade

A vida em sociedade desenvolve-se dentro de um espaço reticular no qual, segundo Baechler (1995: 68), os diversos agentes sociais estabelecem entre si, de uma forma deliberada, um conjunto de «... *laços, mais ou menos sólidos e exclusivos...*». Gurvitch (s.d.: 145-146) reforça esta ideia ao afirmar que «*não se poderá estudar com alguma precisão um agrupamento concreto, qualquer que ele seja, sem, por um lado, o integrar numa sociedade global particular, e por outro, descrever a constelação singular do microcosmo de ligações sociais que o caracteriza*». No âmbito destas relações, os sujeitos procuram ser sociáveis uns com os outros.

De acordo com Baechler (1995: 57), o conceito de sociabilidade pode ser definido como «... *a capacidade humana de estabelecer redes através das quais as unidades de actividades, individuais ou colectivas, fazem circular as informações que exprimem os seus interesses, gostos, paixões, opiniões...: vizinhos, públicos, salões, círculos, cortes reais, mercados, classes sociais, civilizações,...*». Gurvitch (s.d.: 147) partilha desta opinião quando diz que «... *os elementos componentes mais elementares da realidade social são constituídos pelas múltiplas maneiras de estar ligado pelo todo ou no todo, ou por manifestações da*

sociabilidade...». É importante referir que não se pode estabelecer uma classificação rígida das manifestações de sociabilidade, na medida em que, em cada agrupamento social, surgem, muitas vezes em combinações diversas: «cujas relações e diferentes intensidades variam, não só em função do tipo da sociedade global e das estruturas globais ou parciais em presença, mas, ainda, segundo conjunturas concretas» (idem, p. 156).

2 - Formas de Interação Social

2.1 - A Tipologia de Thompson

A análise do conceito de sociabilidade implica que nos debrucemos, ainda que superficialmente, devido à complexidade do tema, sobre as diversas formas de interação social. A forma de interação social mais elementar, neste espaço reticular, é aquela em que os indivíduos interagem uns com os outros, através da partilha do mesmo contexto espaço-temporal, numa relação física e presencial. De acordo com Thompson (1995), esta “interacção face a face” possui uma série de características entre as quais se destacam, para além do já referido contexto de “co-presença”, o facto de ser dialógica, ou seja, implica um fluxo de informação nos dois sentidos, em que os sujeitos da relação, no decorrer da mesma, assumem os papéis de emissor e receptor alternadamente. Nesta forma de interacção, os interlocutores têm à sua disposição um conjunto de indicadores (*cues*) simbólicos, como sejam os gestos, os sorrisos, a expressão facial, etc., que acompanham o desenrolar da situação interaccional e que permitem monitorizar as respostas dos outros participantes, reduzindo assim a ambiguidade e facilitando a compreensão da mensagem. A “interacção face a face” pode, assim, ser determinada pelo conjunto de indicadores que acompanham esta forma de interacção e que permitem

ao emissor aferir o grau de compreensão da mensagem destinada ao receptor (*feed-back*).

Com o aparecimento da imprensa no século XV e, mais tarde, com a emergência dos meios electrónicos (séculos XIX e XX), em especial a televisão, surgem as formas de interacção mediada. O impacto suscitado pelos novos dispositivos comunicacionais na sociedade traduziu-se no facto dos indivíduos utilizarem, cada vez mais, outras fontes para adquirirem conhecimentos/informação, em detrimento das fontes tradicionais que eram os indivíduos com quem se relacionavam no dia a dia. Esta situação resultou no nascimento de novas formas de interacção social, definidas por Thompson (1995) como “interacção mediada” e “interacção quasi-mediada”. A análise destas formas de interacção adquire uma maior complexidade, comparativamente com a análise da forma de “interacção face a face”, visto que os agentes sociais podem estar situados em contextos de espaço e de tempo muito diferentes.

O impacto dos meios de comunicação de massas na forma como os indivíduos interagem no contexto social, e o subsequente aparecimento de formas de interacção mediada, em particular a “interacção quasi-mediada”, são objecto de análise muito pertinente por parte de alguns autores, como Thompson (1995), que nos deixam testemunhos preciosos da forma como o Homem se relaciona com a Técnica.

Na forma de “interacção mediada”, como seja, por exemplo, a estabelecida numa conversa telefónica, a relação social entre os sujeitos é mediada pelo dispositivo técnico, o que invalida, por exemplo, a partilha do mesmo contexto espacial. Por isso, há uma restrição dos indicadores simbólicos, como por exemplo os gestos (que abundam na “interacção face a face”), proporcionando meios mais reduzidos para evitar a ambiguidade na situação comunicacional.

A terceira forma de interacção, apresentada por Thompson (1995) como “quasi-mediada”, define o processo de relação social estabelecida

entre os sujeitos através dos meios de comunicação de massas. Uma característica distintiva desta forma de interacção prende-se com o facto de ser monológica, isto é, a informação flui apenas num sentido, acentuando a assimetria entre os sujeitos da relação, produtores e receptores, respectivamente. Sendo assim, não permite a reciprocidade e o envolvimento completo dos indivíduos, o que não invalida que seja uma forma de interacção tão genuína como as apresentadas anteriormente, na medida em que também define uma situação na qual os agentes sociais são parte integrante de um processo comunicacional.

A “interacção quasi-mediada” distingue-se das anteriores porque, neste caso, os indicadores simbólicos são transmitidos por uma série indeterminada e anónima de potenciais receptores, verificando-se por parte dos produtores uma impossibilidade de monitorização. Esta ausência de monitorização, relativamente às respostas dos sujeitos com os quais se estabelece a interacção, pode ser perspectivada sob uma dupla vertente: por um lado, habilita os participantes a uma espécie de criatividade interaccional; por outro, constrange-os, na medida em que constitui uma fonte de incerteza. Do ponto de vista dos produtores, a ausência de monitorização das respostas dos receptores constitui, também, uma forma de determinarem livremente os conteúdos da interacção sem prestarem atenção às respostas dos receptores e, por outro lado, torna-se uma potencial fonte de incerteza, visto que estão privados do *feed-back*, que lhes permitiria determinar a forma como as suas mensagens estão a ser recebidas e compreendidas pelos receptores.

Do ponto de vista dos receptores, a ausência de monitorização representa a liberdade de determinarem o grau de atenção que prestam aos produtores, não se sentindo, por conseguinte, constrangidos pela presença do “outro”, como sucede na forma de “interacção face a face”. Os receptores podem, assim, controlar a natureza e a extensão da sua participação na “interacção quasi-mediada” com o objectivo de suprir as suas necessidades, mas, ao contrário, têm muito pouco poder para

intervir nesta forma de interacção, pois, as suas eventuais respostas não atingem o emissor, nem afectam o conteúdo da “interacção quasi-mediada”.

A tele-visibilidade é outra característica não menos importante desta forma de interacção, que combina a presença audiovisual com a distância espaço-temporal. Sendo assim, os produtores estão presentes perante os receptores, mas ausentes do contexto da recepção (os produtores podem ser vistos e ouvidos, mas não podem ver nem ouvir os receptores; estes, pelo contrário, podem ver e ouvir os produtores, mas não podem ser vistos nem ouvidos por eles). A combinação distinta da presença e da ausência é parte constituinte desta relação deveras peculiar: os receptores são anónimos e invisíveis espectadores de uma *performance* para a qual eles não podem contribuir directamente, mas que, sem eles, não poderia existir. A relação estabelecida entre produtores e receptores é definida como uma ligação de mútua dependência, apesar da natureza dessa dependência variar de caso para caso.

Thompson (1995), para explicar o impacto dos meios de comunicação de massas na relação social, utiliza os conceitos definidos por Erving Goffman de “front region” e “back region”. Segundo Thompson (1995), qualquer relação social tem lugar num determinado enquadramento interactivo, implicando que os sujeitos assumam determinadas convenções. Os sujeitos da relação social adaptam o seu comportamento a este enquadramento interactivo, procurando projectar uma imagem que pensam ser do agrado do seu interlocutor: aquilo que Goffman (*apud* Thompson, *The Media and Modernity - A Social Theory of the Media*) designa por “front region”. Todos os aspectos do comportamento do sujeito que sejam inapropriados, ou que possam ser do desagrado do seu interlocutor e não correspondam à imagem que o sujeito procura projectar, são anulados numa “back region”. Giddens (1987) partilha desta ideia na medida em que, segundo ele existe um “eu” que fica por detrás da diversidade de papéis que os sujeitos sociais

têm que representar. O “eu” consiste na tomada de consciência da identidade do sujeito que, simultaneamente, transcende esses papéis.

Nas formas de interação mediada, os sujeitos estabelecem um enquadramento interativo que consiste em duas ou mais “front regions”. A cada uma destas “front regions” corresponde, por sua vez, uma ou mais “back regions”. Isso exige dos participantes desta forma de interação mediada um grande esforço para conseguirem gerir os limites entre estas regiões, uma vez que se situam em contextos espaço-temporais diferentes.

No caso da “interação quasi-mediada”, o enquadramento interativo está fragmentado. As formas simbólicas são produzidas num contexto, que Thompson (1995) designa por “enquadramento interativo da produção”, e recebidas numa multiplicidade de outros contextos: “os enquadramentos interativos dos receptores”. Visto que a informação flui apenas num sentido, a “front region” do “enquadramento interativo da produção” está disponível para os receptores e existe, assim, uma “front region” para os “enquadramentos interativos da recepção”. Mas o contrário não acontece, ou seja, as regiões na esfera da recepção não colidem com o “enquadramento interativo da produção” e, assim, não são, em sentido estrito, “front regions” e “back regions” em relação a esse enquadramento.

2.2 - O Contexto da co-presença na “Interação Face a Face” segundo Goffman

Quando nos debruçamos sobre as formas de interação social, Erving Goffman, definido por Giddens (1987: 115) como «o teórico da co-presença», é sem dúvida referência obrigatória. Goffman foi responsável pela introdução da temática da “interação face a face”, designada por ele como de «*interaction order*» (apud Giddens, *Social Theory and Modern Sociology*, p. 112), nos estudos de cariz sociológico. Esta temática

adquire, assim, sob a orientação de Goffman, contornos mais precisos, sendo objecto de estudo no âmbito da micro-sociologia.

Segundo Goffman (*idem*, p. 111), a interacção social pode ser definida como «...environments in which two or more individuals are physically in one another's response presence». O contexto de co-presença é, pois, por excelência, o objecto de estudo deste sociólogo. Na sua teoria, ressaltam dois conceitos muito importantes que devem ser analisados com mais detalhe: os conceitos de “unfocused interaction” e de “focused interaction”. Segundo Giddens (1987: 115), a “unfocused interaction” ocorre quando «individuals who are copresent in a particular setting have some kind of mutual awareness». Por outro lado, o conceito de “focused interaction”, que ocupa um lugar central na análise de Goffman, pode ser definida como uma forma de interacção que envolve «individuals directly attending to what each other are saying and doing for a particular segment of time» (*idem, ibidem*). Um exemplo paradigmático desta forma de interacção é, sem dúvida, a conversação.

Os conceitos de grupo e de encontro (*encounters*) são conceitos fundamentais para compreender a análise de Goffman sobre as formas de interacção social. Importa distingui-los. O conceito de encontro adquire contornos muito específicos, na medida em que a interacção só ocorre quando as partes envolvidas estão fisicamente na presença uma da outra. Pelo contrário, o conceito de grupo mantêm-se ainda que os seus membros não estejam juntos, ou seja, ainda que os seus elementos não estejam fisicamente presentes.

Na forma de interacção designada por “focused interaction”, os sujeitos envolvidos «must maintain continuous involvement in the mutual focus of activity» (*idem*, p. 116). Pelo contrário, este envolvimento não se manifesta nos grupos devido à sua existência para além de contextos de co-presença. Não podemos, no entanto, esquecer que os membros de um grupo podem reunir-se com alguma regularidade, o que implica, em determinadas situações, uma relação de co-presença entre os seus membros. Segundo Goffman, temos que encarar estes encontros dentro

do grupo não como encontros dos indivíduos que o constituem, mas antes, procurar analisar a participação dos indivíduos numa determinada forma particular de *encontro*. De acordo com Goffman, esta questão constitui a chave que permite demarcar a análise da «*interaction order*» (apud Giddens, *Social Theory and Modern Sociology*, p. 131). O autor considera que os processos que sustentam as relações dentro dos grupos não são, necessariamente, os mesmos que estão subjacentes aos da «*interaction order*».

Ao analisarmos o contexto de co-presença, ou seja, a forma de “interacção face a face”, surge um outro elemento fundamental: o corpo. A temática do controlo do corpo numa situação de co-presença e a influência do elemento “face” são aspectos essenciais na teoria de Goffman e que merecem algum desenvolvimento.

Segundo Giddens (1987), no âmbito da teoria de Goffman, o corpo assume uma função muito importante no contexto comunicacional, em situação de co-presença. Este autor considera que «*information conveyed in contexts of co-presence is necessarily embodied*» (Giddens, 1987: 117). Contrasta-a com o tipo de comunicação separada do corpo, designada como “disembodied”, como, por exemplo, a que se verifica numa conversa ao telefone ou na troca de correspondência. De acordo com Giddens, o corpo não é apenas um acessório: é, acima de tudo, a «*anchor of the communicative skills which can be transferred to the disembodied types of messages*» (*idem, ibidem*). A co-presença está, necessariamente, “ancorada” nas modalidades da percepção e da comunicação do corpo. Esta situação conduz a que, na “focused interaction”, cada indivíduo não só tenha uma audiência em relação à qual tem que representar, como também saiba que os outros vêem as suas *performances* sob a mesma perspectiva.

Outro elemento que se destaca na análise sobre a forma de “interacção face a face” é a própria palavra “face”, definida não como o aspecto físico a partir do qual o sujeito profere o seu discurso, mas «*the dominant area of the body across which the intricacies of experience,*

feeling and intention are written» (Giddens, 1984: 67). De acordo com esta perspectiva, a “face” *«influences the spacing of individuals in circumstances of co-presence»* (*idem, ibidem*). A influência do elemento “face”, como meio de expressão e comunicação por excelência na forma de “interacção face a face”, tem, inclusive, implicações morais, como quando, por exemplo, um indivíduo vira as costas enquanto o seu interlocutor continua a falar, podendo isso ser interpretado como um gesto de indiferença.

Goffman, na análise que efectuou sobre o contexto de co-presença, introduziu dois elementos fundamentais: o tempo e o espaço. Como afirma Giddens, *«social interaction is inherently circumscribed in time-space»* (1987: 120). Todos os encontros realizados pelo sujeitos tendem a ter marcos que estabelecem o seu início e o seu fim. A influência do binómio tempo/espaço nos *encontros* é fundamental para a compreensão das *performances* que são levadas a cabo na “interacção face a face”. O contexto de co-presença está, assim, “ancorado”, circunscrito à apropriação que o corpo faz do espaço, à orientação do sujeito em relação aos outros e à (particular) experiência do “eu”.

No âmbito da análise sobre a “interacção face a face”, Giddens (1984) considera premente fazer referência a Merleau Ponty, pois, segundo este autor, o corpo não ocupa o espaço/tempo no mesmo sentido em que o fazem os objectos materiais. Segundo Giddens (1984: 65), para Ponty *«the outline of my body is a frontier which ordinary spatial relations do not cross»*. As relações que os sujeitos estabelecem em presença, no tempo e no espaço, centradas no corpo, estão engrenadas não numa “spatiality of position”, mas, nas palavras de Ponty, numa “spatiality of situation”. O “aqui” do corpo refere-se não às coordenadas de espaço, mas a uma situação activa do corpo orientado para um conjunto de fins que pretende alcançar, naquele momento específico.

Erving Goffman foi um dos teóricos sociais que analisou mais pormenorizadamente a forma de interacção social da co-presença.

Segundo ele, apesar da totalidade das condições do contexto de co-presença apenas existirem quando os sujeitos estão fisicamente em presença uns dos outros, é possível “infiltrar” as formas de interacção mediada, resultado do desenvolvimento das comunicações electrónicas, com algumas «*intimacies of co-presence*» (apud Giddens, *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*, p. 68).

A análise que Goffman fez sobre a forma de “interacção face a face”, causou um enorme fascínio em alguns teóricos, como Miller (1995), que procurou analisar as teorias de Goffman à luz da Era Electrónica. Miller (1995) deixou o seu testemunho no texto «*The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet*». Este autor está consciente das limitações inerentes às formas de interacção mediada, em comparação com a “interacção face a face”, na medida em que nela não é possível a co-presença. Apesar desta limitação, é sua convicção que as formas de interacção mediada não deixam, por isso, de fornecer novas possibilidades do “eu” se “apresentar”, na medida em que «*the presentation of self is actually taking place in a technically limited, but rapidly spreading, aspect of EC: personal homepages on the World Wide Web*» (1995: 1). Segundo Miller, apesar da interacção estabelecida através da comunicação electrónica não poder ser analisada, *strictu sensu*, na perspectiva de Goffman, isto não impede que as “*personal homepages*” se considerem «*new kinds of personal presentation*» (*idem*, p. 4) de um novo *medium*, o que implica que o “eu” apresentado através das *web pages* não seja muito diferente do “eu” apresentado em outras formas de interacção.

A tipologia das formas de interacção apresentada não é estanque. Thompson (1995), a exemplo de outros autores, sugere a possibilidade de que outras formas possam surgir com o desenvolvimento das novas tecnologias da informação. Fica um capítulo em aberto para o nascimento da Era Digital e para as implicações que a ligação às redes telemáticas terão na forma como os indivíduos interagem neste novo

universo comunicacional, que coloca na *interactividade* todo o seu potencial.

2.3 – Os Modelos de Interação Social segundo Rodrigues

Rodrigues (1994) é uma referência obrigatória quando procuramos analisar as relações que se estabelecem entre os processos de comunicação e as formas de sociabilidade, tendo, para o efeito, apresentado na obra «Comunicação e Cultura» três modelos comunicacionais distintos: o modelo informal da comunicação tradicional, o modelo da comunicação moderna e o modelo reticular da comunicação informatizada. A forma de “interacção face a face” corresponde, na teoria de Rodrigues (1994), ao modelo informal da comunicação tradicional que, em sua opinião, é aquele que *«acompanha ainda hoje todo o conjunto das actividades da nossa vida quotidiana»* (p. 128). Neste modelo, a oralidade é o modo de expressão privilegiado. O contexto social implica o recurso a dois conceitos sociológicos: o de grupo de referência e o de grupo de pertença. Segundo ele, neste primeiro modelo de análise, verifica-se uma plena identificação entre o grupo de referência e o grupo de pertença, *«o grupo de pertença, delimitado pelo espaço colectivo em que se nasce, se cresce, se trabalha, se procria e se morre, coincide igualmente com o grupo de referência, o grupo que oferece os modelos a imitar e a reproduzir»* (idem, p. 129). Este modelo aplica-se, assim, a um contexto comunicacional que tem como principal característica a estabilidade, na medida em que se encontra circunscrito ao interior das fronteiras das comunidades de pertença, afastado de qualquer ameaça exterior.

Como podemos inferir por esta análise, e no seguimento da teoria de Goffman, o elemento espaço (neste caso, o espaço nas comunidades tradicionais) é um elemento determinante na forma de “interacção face a face”. Segundo Rodrigues, nas comunidades tradicionais a comunicação *«tende a marcar simbolicamente tanto a inclusão dos*

membros da colectividade no seu território de pertença, como a exclusão dos outros, de quantos se situam para além das suas fronteiras» (idem, p. 130). Sendo assim, o direito inerente ao uso da palavra é uma actividade apenas reservada àqueles que são parte integrante dessa comunidade, não sendo reconhecido esse direito aos elementos que lhe são exteriores. Refere, ainda, que a comunicação com os “não membros” é uma actividade considerada excepcional, e apenas pode ser desenvolvida por alguns elementos que ocupam, na comunidade tradicional, uma posição privilegiada. O seu território, ou seja, o espaço onde se circunscrevem as relações sociais, está delimitado por uma fronteira que só poderá ser transposta por alguns elementos. O processo de comunicação fica, assim, circunscrito a estes limites: os limites do grupo de pertença que não permitem qualquer experiência comunicacional para além das suas fronteiras, salvo as excepções referidas.

A modernidade caracteriza-se por empreender uma ruptura com este modelo comunicacional, na medida em que procura, no entender de Rodrigues, *«autonomizar a linguagem em relação às restantes dimensões da experiência» (idem, ibidem).* Confrontamo-nos, assim, com outro modelo de comunicação, o modelo de comunicação moderna, que introduz profundas alterações na forma como os indivíduos se relacionam uns com os outros. Estas alterações caracterizam-se por uma cisão, e consubstanciam-se na *«segmentação ou divisão da estrutura social numa multiplicidade de domínios funcionais autónomos, diferenciados e até divergentes, apresentando cada um os seus valores, normas, projectos, interesses, prioridades» (idem, p. 132).*

No contexto comunicacional da modernidade, os grupos de pertença já não se identificam com os grupos de referência. Pelo contrário, dissociam-se. A ruptura é inevitável. O indivíduo depara com um universo comunicacional mais amplo, que lhe oferece inúmeras possibilidades de realização. Dá-se origem a *«fenómenos de mobilidade social» (idem, ibidem).* Neste contexto comunicacional, o da

modernidade, institui-se, pois, um outro espaço: um espaço público, definido como aquele *«que pertence, ao mesmo tempo, a todos e a ninguém, susceptível de assegurar a livre circulação dos percursos e das trajectórias individuais, mantendo-os ao abrigo do controlo que os grupos de pertença exercem sobre a livre circulação das pessoas»* (*idem*, pp. 132-133).

Em meados dos anos 70, surge uma nova realidade comunicacional que, na análise efectuada por Rodrigues, corresponde ao modelo de comunicação reticular. Segundo ele, este modelo consiste *«numa dupla rede: uma rede de circulação de mensagens, conservadas numa espécie de memória central, a que os utentes estão conectados por circuitos electrónicos, e uma rede aleatória e transversal à primeira, interconectando os utentes entre si, independentemente da distância geográfica, social ou cultural que os separe»* (*idem*, p. 133).

O universo comunicacional desta nova Era, que resulta da interacção mediada pelo computador, abandona aparentemente a interacção directa entre os sujeitos, para dar lugar a um outro universo comunicacional, onde a interacção entre os sujeitos é mediada e em que a informação circula a uma velocidade vertiginosa por redes cada vez mais complexas, que ligam o Homem a um mundo, até esse momento praticamente inacessível. Nas palavras de Rodrigues (1994), *«o alargamento do espaço de percepção directa do mundo é, neste modelo reticular, tanto maior quanto mais mediatizada for a rede informativa a que se está conectado»* (*idem, ibidem*). Na sua análise sobre o modelo de comunicação reticular, sugere a implementação de alguns dispositivos que irão permitir o acesso de todos os indivíduos à informação que circula nas redes, combatendo, assim, o fenómeno da info-exclusão. Esses dispositivos seriam os seguintes:

«a) extensão ao conjunto da estrutura social do sistema reticular informativo, o que implica a transformação do campo comunicacional num sistema definido por processos de gestão idênticos aos que gerem as redes de distribuição de água,

energia eléctrica ou de gás, segundo mecanismos transversais e bidireccionais idênticos aos das comunicações telefónicas;

b) polivalência expressiva: através de um único circuito passariam, em todos os sentidos e em permanência, mensagens digitais tanto de natureza verbal como de natureza imagética;

c) polivalência funcional: deixaria de existir diferenciação, nos circuitos e nos percursos, entre os diferentes domínios que se foram autonomizando, ao longo da instauração da modernidade, passando a existir integração, num mesmo circuito, de mensagens noticiosas, publicitárias etc., visando um acréscimo de transparência das mensagens trocadas e a universalidade do acesso;

d) criação de corpos altamente especializados de criadores nos mais diversos domínios da experiência, com vista a alimentar, em permanência, a rede informatizada com os seus produtos comunicacionais;

e) constituição de instâncias supranacionais de gestão do conjunto do sistema integrado de informação» (1994: 133-134).

Os modelos referidos acima não são etapas sucessivas de um mesmo processo. Muito pelo contrário, coexistem em simultâneo, no mesmo espaço. *«Não é pelo facto de estarmos conectados às redes mediáticas da transmissão de dados que deixamos de contar com os modelos tradicionais que presidem às relações intersubjectivas, espontâneas, familiares e de vizinhança» (idem, p. 134).* O universo comunicacional do próximo milénio passa, necessariamente, pela coexistência de modelos de comunicação tão díspares como o modelo informal ou o modelo reticular. Abrem-se infinitas possibilidades de realização para o ser humano!

Capítulo IV

O Sujeito vs. Mediação Técnica

«Pela arquitectura que o abriga, o reúne e inscreve na Terra; pela roda e a navegação que rasgaram os seus horizontes; pela escrita, o telefone e o cinema que o enchem de sinais; pelo texto e o têxtil, que urdindo a variedade das matérias, das cores e dos sentidos, desenrolam até ao infinito as superfícies onduladas, luxuosamente redobradas, dos seus enredos, das suas qualidades e dos seus disfarces, o mundo humano é à primeira vista técnico» (Lévy, 2000: 22).

Ao procurarmos analisar as formas de sociabilidade, emergentes da ligação à *Internet*, consideramos importante reflectir sobre a relação que o indivíduo tem estabelecido com a Técnica. A nossa proposta visa, num primeiro momento, analisar o fenómeno da “cultura de massas”, apresentado pela Escola de Frankfurt, no âmbito da modernidade. Em seguida, analisaremos a mediação técnica a que o indivíduo se encontra submetido, no contexto das novas tecnologias da informação.

1 - A “Cultura de Massas” - Escola de Frankfurt

«El mundo entero es conducido a través del filtro de la industria cultural» (Adorno & Horkheimer, 1994: 171).

Em 1947, dois dos mais ilustres intelectuais da época, membros do Instituto de Pesquisa Social de Frankfurt, Theodor Adorno e Max Horkheimer, propuseram no célebre texto “A Indústria Cultural”, no âmbito da Teoria Crítica, uma análise sobre o fenómeno da “cultura de massas”, acentuando a redução do indivíduo à passividade e a consequente atrofia da sua vida relacional. Com este texto, os autores procuraram que a crítica sobre o fenómeno da “cultura de massas” se definisse no âmbito de uma crítica estética.

A atenção especial da nossa análise não se centra neste aspecto, mas antes, nas implicações da “indústria cultural” na forma como os indivíduos se relacionam com a técnica.

A relação estabelecida entre os sujeitos, ao ser mediada pela técnica, suscitou o nascimento do fenómeno da “cultura de massas”. Este fenómeno, de acordo com Adorno & Horkheimer (1994), é fruto da aplicação da técnica da “indústria cultural”, também designada por “indústria de diversão”, que implica a produção industrial dos bens culturais, numa lógica em tudo semelhante à produção, por exemplo, da indústria automóvel ou da moda. Esta lógica produtiva implica a tradução estereotipada de produtos culturais, mais ou menos vazios de

significado, e que são produzidos em série. Couchot (1999: 25) reforça esta ideia quando afirma que «*o público moderno só se interessa pela arte na medida em que esta lhe é servida a horas, redigerida pelos media ...*». A palavra-chave da “indústria cultural” é indubitavelmente a *standardização*. A “indústria cultural” (monopolizada por um conjunto de indivíduos que detêm o poder económico) imprime a sua marca em todos os produtos, o que implica que «*el denominador común “cultura” contiene ya virtualmente la captación, la catalogación y clasificación que entregan a la cultura en manos de la administración*» (Adorno & Horkheimer, 1994: 175). De acordo com esta teoria, a obra de arte não se diferencia de outros bens de consumo, adquirindo, como eles, valor na qualidade de simples mercadoria, na medida em que pode ser trocada, comercializada, e não pelo facto de constituir algo em si mesma. A cultura fica, assim, seriamente comprometida, porque ao transformar-se o acto/bem cultural em mercadoria (situação justificada por objectivos de rentabilidade económica e de controlo social), implica a substituição do valor de uso, na recepção desse mesmo acto/bem, pelo valor de troca; a obra de arte renega a sua autonomia e anula, de uma forma categórica, todo o seu poder crítico que lhe conferia sentido.

Os sujeitos não poderiam ficar indiferentes a esta mediação técnica, que teve profundas implicações na forma como eles se relacionam entre si. Os indivíduos sucumbem à influência da “indústria cultural”. Segundo Adorno & Horkheimer «*...el quebrantamiento de toda resistencia individual, es la condición de vida en esta sociedad*» (*idem*, p. 183). Perdem, sob o peso da mesma, toda a espontaneidade e imaginação e todo o esforço intelectual é sacrificado. A passividade regula definitivamente o relacionamento entre os sujeitos e os *media*, caracterizado pela unidireccionalidade: os indivíduos limitam-se a receber a informação, a consumi-la numa atitude passiva, não lhes sendo concedido o direito de reflexão e resposta. Nas palavras de Adorno & Horkheimer «*la violencia de la sociedad industrial actúa en los hombres de una vez por todas*» (*idem*, p. 171).

Para estes autores, os produtos da “indústria cultural” manipulam os indivíduos defraudando-os, na medida em que nunca lhes concedem aquilo que prometem. O seu poder sobre os consumidores só produz efeitos na medida em que é mediatizado pela diversão, pois, segundo Adorno & Horkheimer (*idem*, p. 178), «*las massas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza*».

Podemos concluir que Adorno & Horkheimer (1994) consideram que a *standardização* dos actos/bens culturais não introduz as “massas” em contextos sócio-culturais que lhes eram inacessíveis, implicando, antes, a perda de toda a lógica da relação com estes mesmos bens. A relação do Homem com a Técnica compromete, desta forma, a fruição dos bens culturais. O Homem da “indústria cultural” sucumbe à passividade; assiste-se ao esvaziamento da cultura.

A reflexão crítica que animou a Escola de Frankfurt servir-nos-á de enquadramento teórico para analisar o impacto produzido pelas novas tecnologias da informação na sociedade actual.

2 - A Era Digital

«Inteligência artificial, sistemas periciais e redes neurais estão a invadir todos os media, integrando as tecnologias electrónicas - através da digitalização universal -, fazendo convergir o áudio, o vídeo, as telecomunicações e as tecnologias computacionais» (Kerckhove, 1997: 73).

Com o incremento das novas tecnologias da informação, abre-se um leque infinito de possibilidades para *pensar* a Técnica, já que os dispositivos informativos «*penetram e se entrecruzam no mais íntimo do sujeito*» (Lévy, 1994: 13).

Perante a diversidade de aplicações das novas tecnologias da informação, poder-se-ia pensar que o “cidadão digital” receasse enfrentar o impacto da tecnologia contemporânea. Partilhamos da opinião de Katz (*apud*, Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo*

espaço público na era da revolução informativa, p. 159) quando afirma que «*digital citizens have a different response, viewing technology with caution, but rarely with fear*».

O tema da técnica assume novos contornos e passa a ocupar uma posição chave na discussão filosófica sobre o Homem, no final do milénio, já que, como afirma Lemos (1999: 11), «*o homem não poder ser definido, antropológica e socialmente, sem a dimensão técnica*». O computador e todos os seus derivados são analisados não apenas num plano “empírico”, como simples dispositivos tecnológicos que temos ao nosso alcance e através dos quais percebemos o mundo, mas, acima de tudo, no plano “transcendental”, porque «*hoje se concebe cada vez mais o social, o ser vivo ou os processos cognitivos como uma grelha de leitura informática*» (Lévy, 1994: 18).

As relações que os sujeitos estabelecem entre si, no final deste milénio, passam a depender, nas palavras de Lévy, «*da metamorfose incessante de dispositivos informáticos de toda a ordem*» (*idem*, p. 9) que invadem o seu quotidiano. Segundo este Professor da Universidade de Paris-X, Nanterre, «*na época contemporânea, a técnica é uma das dimensões fundamentais em que se desenrola a transformação do mundo humano por si mesmo*» (*idem, ibidem*). Na sequência desta linha de pensamento, parece legítimo afirmar-se que a forma como o Homem se relaciona com a tecnologia contemporânea é um dos «*principais temas filosóficos e políticos do nosso tempo*» (*idem, ibidem*).

Um autor que constitui, também, referência obrigatória na análise desta temática é Rodrigues que afirma: «*uma das dimensões mais importantes das mudanças que os dispositivos tecnológicos de comunicação provocam, tanto na nossa experiência pessoal como na nossa experiência colectiva, tem a ver com a redefinição dos valores da racionalidade que fundamentam a experiência moderna*» (1994: 187).

Este autor defende que a experiência que os sujeitos têm da técnica não é homogénea nem uniforme, na medida em que sofre mutações, não só ao longo do tempo, como também numa mesma

época, consoante a cultura em que se integra. A integração da técnica na experiência de cada um de nós, a forma como utilizamos e nos apropriamos dos dispositivos tecnológicos, muda, inclusivamente, no seio de uma mesma civilização, pois, *«as diferentes comunidades e os indivíduos podem ter, da técnica, experiências relativamente diversificadas, em função do grau de autonomia com que manipulam os utensílios e os instrumentos disponíveis ou intervêm na sua concepção, elaboração e aperfeiçoamento»* (idem, p. 194). As novas tecnologias da informação implicam a tecnicização generalizada da experiência do sujeito, o que lhe altera profundamente a visão sobre o mundo que o rodeia, suscitando, conseqüentemente, novos modelos comportamentais que condicionam a forma como ele interage.

A reflexão de Rodrigues constitui um importante contributo para a compreensão da velha temática que opõe a natureza das relações entre a tecnicidade e a sociedade, indiciando, nas palavras do autor, *«a incompreensão generalizada daquilo que está em jogo na experiência da tecnicidade, o abismo e a confusão entre, por um lado, os aspectos extrínsecos superficiais e aleatórios de um uso meramente instrumental dos utensílios e dos instrumentos técnicos, e, por outro, a natureza profundamente cultural da tecnicidade»* (idem, p. 197). Defende que o desprezo que o Homem manifesta pela tecnicidade, implica o cavar de um fosso cada vez mais profundo que o separa e aliena desta dimensão importante da cultura que é a técnica. Concordamos com Rodrigues quando refere que o Homem moderno não pode ignorar a técnica, pois, como afirma, a dimensão técnica *«está presente em cada um dos nossos gestos quotidianos e até o nosso pensamento é percorrido até aos mais ínfimos recônditos por aquilo que os dispositivos técnicos põem ao nosso alcance e permitem imaginar»* (idem, p. 198).

A tecnologia, inicialmente perspectivada apenas como um simples instrumento de mediação que se interpõe entre o Homem e o Mundo que o rodeia, é integrada totalmente na experiência do sujeito. Lévy (1994) considera que *«... a metamorfose técnica do colectivo nunca foi tão*

evidente» (p.10) como nos dias de hoje. A relação Homem/Técnica define-se, pois, como algo de contínuo e permanente. Esta ideia é reforçada por Couchot (1999: 27) quando afirma que «*objecto, sujeito e imagem derivam então uns em relação aos outros, interpenetram-se e hibridam-se*».

Derrick de Kerckhove e Donna Haraway foram outros dois autores que analisaram a temática da simbiose Homem/Técnica. De acordo com eles, temos que abandonar definitivamente a ideia que povoa o imaginário colectivo, tão explorada em produções cinematográficas de ficção científica, como *Blade Runner* (Scott - 1982) ou *Robocop* (Verhoeven - 1987), segundo a qual a integração no nosso quotidiano das novas tecnologias digitais suscitará a emergência da temida figura dos *cyborgs* (*cybernetic organisms*), conjunto de seres híbridos, meio homens, meio máquinas. Perante este cenário aterrador, estamos convencidos que só um “punhado” de heróis, qual Indiana Jones dos tempos modernos, nos salvará desta «*versão piégas*» (Lévy, 1994: 243) do destino humano. A forma emergente da simbiose entre a cibernética e o biológico, que, segundo Lemos (1999), corresponde a um personagem extraído de uma história de ficção científica da autoria de Arthur Clark, intitulada *The City and the Stars* (1965), é definida por Rosnay como sendo um *Cybionte* (*apud Lemos, Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea*, p. 20). Haraway (*idem*, p. 16) apazigua os receios do ser humano, pois, considera que «*we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short we are all cyborgs*».

Para Rosa (1996), a Técnica substitui o Homem no desempenho de uma série de funções que, originalmente, eram atribuição do ser humano. É neste sentido que considera existirem quatro estádios de evolução técnica: locomoção; energia; órgãos sensoriais, e, por último, o cérebro. O campo disciplinar que se ocupa do estudo dos dois últimos estádios é designado, genericamente, por ciências cognitivas. O domínio das ciências cognitivas provocou uma mudança radical, em termos do

objecto de estudo, comparativamente com as outras ciências, na medida em que a natureza, a realidade exterior, que até esse momento tinha sido o objecto de estudo por excelência, cede o seu lugar ao estudo do interno, do «*especificamente individual*» (Rosa, 1996: 25). Segundo ele, as ciências cognitivas tiveram o seu marco histórico em meados dos anos 40, quando Von Neumann e Turing realizaram uma série de estudos com o intuito de analisarem as capacidades computacionais de um certo tipo de máquinas, designadas por “máquinas de Turing”, que constituem a base dos modernos computadores digitais.

Nesta breve resenha sobre a história da tecnologia contemporânea, não podemos deixar de referir o contributo da “Teoria da Informação”, de Shannon, assim como o modelo do funcionamento neuronal, proposto por McCulloch e Pitts. Os modernos computadores digitais (que descendem em linha directa das “máquinas de Turing”) processam a informação a uma velocidade vertiginosa, com base numa estrutura (linguagem) binária, na qual a informação assume valores de 0 e 1. Rosa, salienta a importância da cibernética, definida como «*o estudo dos diferentes sistemas de qualquer natureza susceptíveis de receber, guardar e explorar informações e de usá-las com a finalidade de controlo e ajustamento*» (*idem*, p. 26), pois esta nova ciência (que possui uma estreita conexão com as ciências cognitivas) visa estudar a concepção das “máquinas” que transformam a informação.

No entender de Rosa, as novas tecnologias da informação surgem da identificação entre a lógica inerente à mente humana e a forma como um computador funciona. O computador transforma-se numa «*tecnologia da mente*» (*idem*, p. 30). Esta identificação operará transformações sociais muito profundas, já que, «*no âmbito das ciências cognitivas, o conhecimento passou a estar vinculado tangivelmente a uma tecnologia que transforma as práticas sociais sobre que repousa*» (*idem*, p. 27).

A temática da ligação entre a tecnologia e a sociedade assume novos contornos com o aparecimento da *Internet*. Os sociólogos, fascinados com o novo *medium*, procuram analisar os impactos sociais da rede mundial (que tem como suporte o processamento digital da informação), acessível a todos os utilizadores através da interligação dos modernos computadores. Antes de identificarmos esses impactos, importa analisar com mais pormenor o conceito de rede.

A noção de rede sempre esteve presente, enquanto elemento estruturante das relações sociais. O cenário que se configura na década de 90, com a expansão das redes telemáticas (em particular com a *Internet*), suscita apenas a hiperbolização deste conceito. A questão que se coloca neste momento consiste em saber qual é o tipo de estrutura da *Internet*. Para dar resposta a esta questão, temos que referenciar a tipologia de Rosa, segundo a qual a estrutura das redes é determinada por dois tipos de sistemas: os sistemas acentrados e os sistemas centrados. Nos primeiros, a informação apresenta-se de um modo distribuído, ou seja, «cada entidade interage localmente com as outras, sendo do conjunto de ligações entre elementos locais que deverá emergir uma ordem ou organização global.» (*idem*, p. 42). Perante esta definição de estrutura acentrada, num primeiro momento, a resposta à nossa questão orienta-se no sentido da *Internet* ser caracterizada como uma estrutura centrada, já que aparentemente a rede mundial traduz a existência de uma central de dados, à qual todos os utilizadores têm acesso. Após uma reflexão mais atenta, rapidamente concluímos que este tipo de sistema não se pode aplicar à *Internet*, na medida em que não existe «nenhum centro de dados para onde tudo vai e de onde tudo sai» (*idem*, p. 44).

A estrutura desta rede é composta por um conjunto de computadores que «compõem as inúmeras sub-redes pertencentes à rede global, que é a própria *Internet*» (*idem*, *ibidem*). A *Internet* designa apenas o processo global constituído pelas interacções locais dos computadores que a constituem e na qual a informação é propagada localmente,

podendo, portanto, ser classificada como um sistema acentrado. A *Internet* define-se, assim, como uma rede estruturada de um modo acentrado, baseada na lógica da interactividade que promove a fusão dos papéis do emissor/receptor, produtor/consumidor, etc. O novo *medium* configura um universo comunicacional, definido como uma estrutura rizomática, de onde emergem inúmeros centros de onde provém informação muito diversa. A este propósito, importa fazer uma breve referência ao conceito de rizoma, enunciado por Deleuze & Guattari, já que a *Internet* é um exemplo paradigmático. Segundo Deleuze & Guattari (*apud* Hamman, [Rhizome@Internet](#), p. 2), o sistema rizomático é definido como «*finite networks of automata in which communication runs from any neighbour to any other, the stems or channels do not pre-exist, and all individuals are interchangeable, defined only by their state at a given moment – such that the local operations are coordinated and the final, global result synchronized without central agency*». Definido desta forma, a *Internet* apresenta uma estrutura similar ao sistema rizomático de Deleuze & Guattari já que, segundo Hamman (1996^a: 3), «*computers on the Internet, using packet switching, send information to any neighbouring computer on the Internet along routes that may or may not have been pre-established*».

Neste momento do nosso estudo, procuraremos analisar a relação Homem/Técnica no âmbito da Era Digital, em oposição à “cultura de massas”.

Uma temática que tem sido objecto de análise por parte de alguns investigadores sociais prende-se com as características de transparência e universalidade da *Internet*. Na *Internet*, a informação propaga-se segundo um método de transferência de dados, designado por TCP/IP. Este método possui uma característica fundamental: a universalidade, na medida em que é um suporte capaz de processar informação de natureza tão diferente como som, imagem e texto. É esta característica, a das infinitas aplicações, que, no entender de Rosa (1996), diferencia as novas tecnologias da informação de qualquer outro

tipo de tecnologias. Assim, a potencialidade do computador está na velocidade e, especialmente, na sua capacidade de gerar e armazenar quantidades de informação sem precedentes.

Segundo alguns autores, a *Internet*, exemplo paradigmático de um sistema acentrado, como se disse, serve de base para a sustentação da tese segundo a qual, e contrariamente ao que poderíamos pensar, as novas tecnologias da informação não tornam o mundo mais transparente. Aos olhos de Vattimo (apud Rosa, *Ciência, Tecnologia e Ideologia Social*, p. 55), a sociedade surge como «*mais complexa ou mesmo caótica*», na medida em que os *media* desencadeiam autênticos fenómenos de opacidade. Rodrigues (1999a: 2), a exemplo do defendido por Adorno & Horkheimer (1994), considera que «*o recente incremento das novas tecnologias da informação não proporcionaria uma efectiva transparência nem uma maior participação e emancipação política, mas corresponderia a uma nova estratégia de dominação, jogando com os procedimentos indolores da sedução...*». Segundo estes autores, as novas tecnologias da informação não tornam possível o acesso a uma diversidade de produtos culturais. Esta multiplicidade é apenas uma ilusão, na medida em que as redes telemáticas não oferecem uma autêntica diversidade de modelos culturais, «*mas uma multiplicidade aparente, feita de variações dos mesmos modelos, interiorizados no decurso de um eficaz processo de inculcação ideológica, prosseguido ao longo das últimas décadas*» (*idem, ibidem*).

As novas tecnologias constituem um catalisador do novo universo comunicacional, que se opõe à lógica definida pela Escola de Frankfurt. O universo emergente dos *self-media* tem implicações profundas na relação que os indivíduos estabelecem com a técnica, pondo em evidência, em oposição à teoria da “indústria cultural”, os conceitos de interactividade e bi-direccionalidade. Surge o *on-line*, que implica a configuração de um novo *design* interactivo. Os novos dispositivos foram rapidamente interpretados pelos utilizadores como um suporte interactivo, de que não existe memória na história da humanidade, e

que, através da troca de informação entre os utilizadores, explora novas formas de comunicar. A tecnologia contemporânea é perspectivada como sendo um processo que permitirá ao homem reinventar-se (Ramos, 1998). O conceito de interactividade, atributo da “interacção face a face”, tem que ser analisado sob uma nova perspectiva. Segundo Rafaeli (*apud Jones, Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age*, p. 24), «*interactivity is generally assumed to be a natural attribute of face-to-face conversation, but it has been proposed to occur in mediated communication settings as well*». A noção de interactividade assume novos contornos, à luz da interacção mediada por computador. Segundo Negroponte (1995: 92), «*os computadores pessoais afastaram a informática do puro imperativo técnico (...) Está a ser directamente canalizada para as mãos de indivíduos muito criativos, a todos os níveis da sociedade, e está a tornar-se um meio para a expressão criativa, tanto no seu uso como no seu desenvolvimento*». Partilhamos da opinião de Lévy (1994), que considera que as novas tecnologias da informação não nos conduzirão a uma qualquer forma de determinismo tecnológico, tão temido pelos mais cépticos, mas condicionarão «*determinadas evoluções culturais, deixando uma larga margem de iniciativa e de interpretação aos protagonistas da história*» (p. 12). A invenção do computador pessoal, e a sua conseqüente ligação em rede, transformará os dispositivos informáticos num meio privilegiado ao dispor do Homem, para dar vazão à sua criatividade, estimulando a sua capacidade de comunicar.

As novas tecnologias alteram definitivamente a nossa relação unidireccional e passiva com o televisor, anunciando, desta forma, tal como refere Cádima (1996: 200), «*... a crise das estratégias de encenação do actual campo mediático, que insiste de modo insuportável no discurso da actualidade trágica e no pequeno mundo da política e do fait-divers*».

Os utilizadores dos novos dispositivos tecnológicos deixam de ser meros espectadores e consumidores e assumem definitivamente, na sua relação com a técnica, o papel de sujeitos participativos e produtores de mensagens. «*Os consumidores foram instigados a tornarem-se produtores*» (Kerckhove, 1997: 177). Os novos *media*, em particular os computadores, transformam-se, assim, em potenciais “meios frios”, de acordo com a terminologia de Marshall McLuhan (pensador canadiano cujas formulações teóricas se debruçaram sobre o impacto dos meios de comunicação de massas no Homem), na medida em que introduzem uma série de *interfaces* interactivos entre os indivíduos e os dispositivos tecnológicos. Estes requerem níveis elevados de participação, por parte de todos os que os utilizam. Rodrigues (1994: 145) considera que as redes telemáticas, «*... misto de teletecnologias e de informática*», proporcionam os meios, através dos quais os indivíduos comunicam com o resto do mundo, pois estar na rede permite aceder a todos e estar acessível a quantos queiram comunicar connosco. O utilizador pode seleccionar, receber, tratar e enviar qualquer tipo de informação desde o seu terminal para outro qualquer ponto da rede. A rede passa a ser o universo comunicacional por excelência. De facto, Cádima (1996: 203) refere mesmo que «*... a Net é o novo alfabeto na comunicação entre os homens*». A possibilidade do Homem estar em contacto com todo o planeta concretiza-se, definitivamente, através da ligação às redes telemáticas e em particular à *Internet*

A análise da relação que o Homem estabelece com a Técnica na Era Digital ficaria incompleta se não definíssemos o conceito de *interface*. Neste momento da nossa reflexão, apelamos mais uma vez para o testemunho de Lévy que define *interface* como um dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas diferentes. No entender deste autor (1994: 224), um interface homem/máquina «*designa o conjunto de aplicações e dos equipamentos que permitem a comunicação entre o sistema informático e os seus utilizadores humanos*». Um interface resulta, assim, de «*uma superfície de contacto, de tradução, de*

articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código a outro, do analógico ao digital, do mecânico ao humano... » (idem, p. 229). Neste sentido, o interface é um dispositivo que permite gerir os fluxos de informação, através de um conjunto de operações de descodificação. O modem, exemplo de um interface, permite que dois meios, o analógico e o digital, estabeleçam contacto, o que implica, necessariamente, operações de tradução, dada a incompatibilidade desses meios.

Através das redes telemáticas, entramos numa nova Era: a Era Digital, que nos abre um leque de possibilidades nunca antes possível de concretizar. Nos dias de hoje, todos temos de estar *on-line*, sob pena de nos auto-excluirmos da Sociedade da Informação. De facto, hoje, utilizar esta poderosíssima ferramenta das redes telemáticas é a condição da nossa existência na Sociedade da Informação que se projecta neste final do milénio. As redes telemáticas operam, assim, modificações profundas no nosso quotidiano, que se traduzem em novas formas de interacção, novas formas de sociabilidade. Como afirma Rodrigues (1994: 22), *«a comunicação não é um produto, mas um processo de troca simbólica generalizada, processo de que se alimenta a sociabilidade que gera os laços sociais que estabelecemos com os outros»*. Não estar na rede, ou não tirar partido dela, conduzirá, inevitavelmente, o indivíduo a um outro tipo de “analfabetismo funcional” e à sua info-exclusão.

As novas tecnologias da informação, infra-estrutura do ciberespaço, transformarão, de qualquer modo, definitivamente, a natureza das relações sociais. Devido à sua universalidade, o computador disputa um papel cada vez mais relevante em todos os campos da actividade humana.

Mais do que tomar partido entre as duas posições, a defendida por todos aqueles que acreditam que as novas tecnologias são a solução para os “males” da humanidade, e a defendida pelos estóicos resistentes à inovação tecnológica, que consideram que as capacidades dos seres

humanos correm o risco de serem ultrapassadas devido à «imersão numa cultura computadorizada» (Postman, 1992: 110), o importante é reflectir sobre a natureza das inevitáveis mudanças em curso.

Capítulo V

A Era Digital e as Novas Formas de Sociabilidade

«No próximo milénio, encontrar-nos-emos a falar tanto ou mais com as máquinas do que falamos com as pessoas. Aquilo que parece perturbar mais as pessoas é a nossa própria consciência de estar a falar com objectos inanimados» (Negroponte, 1995: 157).

«Há trinta anos atrás, usar um computador, tal como pilotar um veículo lunar, era coisa de uns eleitos, instruídos nas artes mágicas necessárias à condução dessas máquinas...» (idem, p. 100). Foi assim que Negroponte descreveu os primórdios da utilização da tecnologia informática, à qual apenas tinham acesso alguns destes “eleitos”.

No final do milénio, as “máquinas” multiplicaram-se e ligaram-se em rede, num crescimento incontrolável. Os tais “eleitos” passámos a ser todos nós, seres humanos que partilhamos a experiência comunicacional da nova Era, a Era Digital, a qual, segundo este autor (*apud Ramos, Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 144), se define como «a realidade mimeticamente recriada por dígitos». O desafio que os investigadores sociais têm agora de enfrentar consiste em saber quais as alterações que os novos *media* vão provocar na forma como os indivíduos interagem no quotidiano, já que, segundo Fdida (1997: 101), *«l'apparition d'une nouvelle technologie est souvent le moteur d'une transformation de notre société»*.

1 - O Fenómeno da Globalização

De acordo com o pensamento de Kerckhove (1997), a palavra chave da Era Digital é, inquestionavelmente, a *globalização*. Este termo é caracterizado pela transparência e pela instantaneidade, na medida em que, através dos novos dispositivos informáticos, os utilizadores têm acesso imediato a todos os acontecimentos que ocorram em qualquer parte do mundo, desde que disponíveis na rede. Tal facto permite manter hoje toda a humanidade em permanente contacto ou, como afirma Oliveira (1998: x), «o ciberespaço (...) recria de forma espectacular esse eterno mito do reino autêntico da liberdade onde todos, imaterialmente (virtualmente), podem estar com todos». Kerckhove (1997) reforça esta ideia quando diz que «a democratização e proliferação das comunicações instantâneas e dos aparelhos de telecomunicações pessoais substituíram a nossa outrora opaca e distante percepção do Planeta por uma nova percepção da sua imediatez e transparência» (1997: 190).

Todo o planeta caminha no sentido da globalização, mas, mais do que isso, é o próprio Homem que está a tornar-se global. Os “nómadas electrónicos” empreenderam a caminhada final rumo à ubiquidade, visto que, segundo Fdida (1997: 94), «les réseaux numériques modifieront considérablement le modèle de fonctionnement de notre société pour au moins une raison: ils participent à la globalisation et ainsi amorcent la rupture des dimensions espace-temps».

Contudo, contrariamente ao que se poderia pensar, a globalização não é um fenómeno dos nossos dias. Se fizermos uma análise retrospectiva, encontramos episódios na história da humanidade em que este conceito assumiu determinados contornos muito similares aos que definem o fenómeno da globalização na actualidade. Basta reportarmo-nos, por exemplo, aos finais do século XV/princípios do século XVI, período em que, conduzidos, entre outros, pelos destemidos navegadores portugueses, assistimos à expansão do comércio, à escala mundial. Tal facto teve implicações importantes no que diz respeito ao

relacionamento entre povos, até esse momento, tão distantes, como o europeu, o africano, o asiático ou o americano.

Desde tempos ancestrais que o desenvolvimento dos meios de comunicação se identifica com a evolução dos meios de transporte. A distância no espaço era sempre acompanhada pela distância no tempo. A convergência entre a dimensão espacial e temporal é um fenómeno relativamente recente, tornado possível pela intervenção dos novos *media*. Estes possibilitam que os meios de comunicação (em particular após o aparecimento dos *media* electrónicos) se separem definitivamente dos meios de transporte. Nesta breve resenha histórica, importa fazer referência à inovação tecnológica do telégrafo, inventado por Morse na década de 1830-1840, que inicia uma viragem marcante na história da humanidade. Será necessário esperar pelo século XIX, com o desenvolvimento de tecnologias, como a rede de cabos submarinos (o primeiro sistema global de comunicação) e a primeira ligação rádio conseguida por Marconi em 1899, entre França e Inglaterra, para a capacidade de transmissão de mensagens se separar definitivamente do meio de transporte, permitindo dissociar a comunicação do “canal” físico. O conceito de globalização assume, assim, uma nova dimensão.

Apesar das origens da globalização (com os contornos que hoje lhe conhecemos) se situarem, temporalmente, no decurso do século XIX, este fenómeno consolida-se, essencialmente, no século XX. Foi, aliás, McLuhan que introduziu este conceito quando, em 1970, anunciou o nascimento da “sociedade mundial da informação”. Só neste século é que a globalização passou a estar omnipresente no ambiente social que envolve os indivíduos, através da proliferação de meios de comunicação, como a rádio, a televisão e as redes informáticas.

Thompson (1998) é uma referência obrigatória, quando nos propomos reflectir sobre este fenómeno. Segundo ele, deve ser analisado à luz de quatro aspectos: (1) a emergência de aglomerados de comunicação transnacionais, como sujeitos-chave do sistema de

comunicação e difusão da informação; (2) o impacto social das novas tecnologias; (3) o fluxo assimétrico dos produtos baseados na informação e comunicação, dentro do sistema global; (4) e as variações e desigualdades, em termos do acesso às redes globais de comunicação.

No âmbito deste estudo, a nossa reflexão sobre o pensamento de Thompson incidirá sobre o segundo ponto: «O impacto social das novas tecnologias». Este autor identifica três acontecimentos que permitiram que o fenómeno da globalização atingisse as proporções que hoje lhe conhecemos e que consideramos oportuno enunciar. São eles: o desenvolvimento dos sistemas de cabos, que permitiram uma maior capacidade na transmissão de informação electrónica; a crescente utilização de satélites na comunicação à distância; e, por último, o que alguns consideram o mais importante: a digitalização da informação (combinada com o desenvolvimento das tecnologias informáticas) tornando possível configurar o cenário comunicacional dos nossos dias. Na sequência desta linha de pensamento, cada inovação tecnológica suscita profundas alterações no meio social que envolve o Homem. De facto, foi o que aconteceu, por exemplo, com os diversos *media* da Era Electrónica, em particular com a televisão. Segundo McLuhan (1962), permitiram que o planeta se contraísse numa única comunidade que ele designou por “aldeia global”, na célebre obra «A Galáxia de Gutenberg».

Com o nascimento da Era Digital, os computadores interligam-se numa rede nodal, envolvendo todo o planeta, transformando-o nessa “aldeia global” e actualizando, mais do que qualquer outro *media*, a visão de McLuhan sobre este conceito ou, como afirma Holtzman (1997: 31), «*the World Wide Web is the foundation of McLuhan’s global village*».

Com a massificação das novas tecnologias computadorizadas, temos, no entender de Ramos (1998), a oportunidade de estender as nossas opções de comunidade à escala global, o que permitirá relacionarmos com indivíduos localizados em espaços geográfico-temporais distintos. A primeira inferência que podemos extrair é a de que, na qualidade de “nómadas electrónicos”, caminhamos nesta nova Era

rumo à globalização, situação justificada pelo facto das redes terem vindo a sofrer um processo evolutivo que nela culminará, inevitavelmente. De facto, a comunicação actual caracteriza-se, na sua essência, pelo facto de decorrer a uma escala global. A ligação às redes telemáticas permite-nos estar *on-line*. O planeta torna-se “transparente”, proporcionando-nos “ver” muito além do que os nossos olhos alcançam, o que constitui, no entender de Rodrigues, «*uma experiência exorbitante da realidade*» (1994: 218).

Apesar do fascínio que nos causa o fenómeno da globalização, alguns autores manifestam crescentes preocupações, na medida em que, segundo Fdida (1997: 95), «*la globalisation est à ce titre préoccupante car elle relègue un certain nombre de valeurs politiques, sociales ou culturelles au second plan au profit du commerce et des marchés*». Importa, pois, reflectir sobre o conceito de “aldeia global” à luz dos novos *media* e sobre o paradoxo global vs. Local, em que se precipitou a teoria de McLuhan.

1.1 - A “aldeia global” de McLuhan na Era Digital - Paradoxo: Global vs. Local

«*Quanto mais noção temos da globalidade, mais ficamos conscientes das identidades locais, e mais as protegemos: é esse o paradoxo da aldeia global*» (Kerckhove, 1997: 243).

Herbert Marshall McLuhan, ex-professor de Literatura Inglesa na Universidade de Toronto, é conhecido em todo o mundo pelas teorias que formulou sobre os meios de comunicação de massas e que se encontram expressas na sua vasta obra.

Um dos objectos de estudo de McLuhan consistiu na análise do impacto que os *media*, em particular os *media* de massas, têm no Homem. Segundo este autor (1962), a análise deve incidir sobre a natureza e a especificidade dos meios (meios tão diversos, como a televisão ou o computador), definidos como extensões dos sentidos ou

das faculdades humanas, e que condicionam a actuação dos indivíduos em sociedade. McLuhan exclui, deliberadamente, da sua análise o conteúdo dos *media*. A expressão emblemática «... o meio é a mensagem» (1962: 21) resume a teoria deste autor. O advento das novas tecnologias da informação concede um novo protagonismo à teoria de McLuhan, pois, como afirma Postman (1992: 107), «à excepção da luz eléctrica, nunca houve uma tecnologia que melhor exemplificasse o aforismo de McLuhan: o meio é a mensagem».

Apesar do importante contributo de outros *media* electrónicos, McLuhan (1962) põe em evidência a televisão, como o principal meio responsável pelo fim do mundo mecânico da “Galáxia de Gutenberg” e da exclusividade do sentido da visão. Sustenta essa ideia no pressuposto de que é este *medium* que vai permitir o reviver de algumas das características das sociedades tribais, como sejam as componentes auditiva e visual. Esta retribalização proporcionou ao Homem uma aproximação, contraindo-se o planeta naquilo que designa como “aldeia global”, resultado mais que evidente do desenvolvimento tecnológico electrónico.

A análise do conceito de “aldeia global” exige que caracterizemos empiricamente uma aldeia, como sendo uma comunidade de pequena dimensão, na qual todos os elementos partilham o mesmo espaço físico, os mesmos valores, estabelecendo entre si formas de “interacção face a face”.

Com o aparecimento dos *media* electrónicos (em particular da televisão), todos os indivíduos passam a integrar uma comunidade única, na qual a noção de espaço e de tempo ganha uma nova dimensão, ao dissipar-se. Como afirma McLuhan (*apud* Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 157), «*electric speed tends to abolish time and space in human awareness. There is no delay in the effect of one event upon another. The electric extension of the nervous system creates the unified*

field of organizally interrelated structures that we can call the present age of information».

Neste ambiente electrónico, a televisão, definida por McLuhan como um *medium* frio, impele os indivíduos à participação e à assumpção de um papel activo na relação que estabelecem com esse *medium*, procurando, desta forma, suprir as suas carências sociais. Nasce um novo Homem que se adapta de imediato à nova comunidade, à nova aldeia: a “aldeia global”.

O planeta contrai-se numa única comunidade, global, cujos elementos comunicam entre si, à distância, através da mediação electrónica. Ainda segundo McLuhan, esta nova comunidade emergente não se caracteriza pela passividade, pois o posicionamento do Homem assenta na participação. Os membros desta nova comunidade partilham uma experiência única; podem trocar entre si pontos de vista multi-sensoriais, como se, de facto, vivessem na mesma aldeia. Os *media* da Era Electrónica assumem a árdua tarefa de conduzir o Homem a representar o papel de protagonista no “teatro global” em que vive, pois, como McLuhan afirma, na entrevista que concedeu à revista Playboy (Norden, Março 1969), *«through (...), T.V (...), we are already entering a global theater in which the entire world is a happening».*

Neste momento da nossa reflexão, torna-se premente definir a concepção deste autor sobre o *medium* computador. Na análise que efectuou sobre os *media* electrónicos, enunciou um conjunto de metáforas que relacionam os *media* com os sentidos. A imprensa prolongaria e ampliaria a visão; a rádio aumentaria a potência do nosso ouvido, etc. No conjunto dos *media* electrónicos, incluiu o computador e, comparando-o aos sentidos, definiu-o como a extensão de todo o sistema nervoso central do Homem. A este propósito, Lévy (1994) interroga-se sobre se a metáfora do prolongamento dos sentidos, expressa por McLuhan, nos poderá ajudar a compreender o papel das novas tecnologias: *«será que, enquanto ferramentas do sistema nervoso,*

extensões do cérebro, coisas aparentemente inertes podem participar da inteligência?» (1994: 218).

De acordo com a opinião de McLuhan (Norden, Março 1969), o computador tem a capacidade de programar os *media*, suprindo as necessidades dos indivíduos e criando, desta forma, uma experiência mediática em que todos os sentidos podem estar envolvidos. A tecnologia informática resulta num instrumento precioso para preparar um “cocktail” mediático. Em 1963, já ele tinha deixado um alerta sobre as possíveis consequências que a introdução das novas tecnologias proporcionará ao Homem, ao afirmar: «*any invention or technology is an extension or self amputations...*» (apud Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 171).

No decorrer da célebre entrevista que concedeu à Revista Playboy, definiu a sua posição como investigador: «*i'm merely probing and predicting trends*» (Norden, Março 1969). Foi com esta atitude que anteviu, 30 anos antes, o surgimento da Sociedade da Informação, bem como as transformações sociais resultantes do impacto do novo *medium*, o computador. Dizia: «*we live today in the age of information and of communication because electric media instantly and constantly create a total field of interacting events in which all men participate*» (apud Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 162). Com esta afirmação, McLuhan introduz o conceito actual de ciberespaço.

McLuhan não viveu o suficiente para assistir à multiplicação dos computadores pessoais, nem à tendência recente para se ligarem em rede, pois, quando expressou as suas teorias, naquela que seria a sua obra mais célebre, «*Understanding Media*», a rede, tal qual hoje a conhecemos, ainda não existia. Os novos *media*, em particular os computadores, transformam-se em potenciais meios frios, de acordo com a sua própria terminologia, na medida em que introduzem uma série de *interfaces* interactivos entre os indivíduos e os dispositivos

tecnológicos. Esses *interfaces* requerem, pois, níveis elevados de participação por parte dos sujeitos que os utilizam.

Com a ligação às redes telemáticas e a construção de um novo universo comunicacional, a experiência que o homem tem de si e do mundo que o rodeia nunca mais será a mesma. O estado de “deslumbramento” é partilhado por todos. Este “deslumbramento” tem por base a criação de comunidades designadas virtuais, que actualizam, em nosso entender, o conceito de “aldeia global”. De facto, os indivíduos ligam-se uns aos outros e o espaço reticular onde se movem surge como a actualização do espaço físico do adro da igreja (local de interacção, por excelência, nas comunidades tradicionais). Hoje, utilizam este novo espaço para comunicarem uns com os outros e acederem a informação muito diversa, que tem a sua origem em todas as partes do mundo e que lhes chega a uma velocidade que os deixa estonteados.

O aparecimento das comunidades virtuais surge, assim, inserido num novo contexto social, onde ganha força a ideia de um neotribalismo. Basta possuir-se um computador, um *modem* e uma linha telefónica para entrarmos em contacto com uma série de indivíduos, movidos, segundo Maffessoli, pela «*pulsão de estar juntos*» (*apud* Manta & Sena, *As Afinidades Virtuais: a Sociabilidade no Videopapo*, p. 1) com quem partilhamos as mesmas afinidades, os mesmos gostos e os mesmos interesses. Concordamos com Kerckhove quando refere que «... *não se vê apenas o sonho a desenrolar-se à nossa frente: entra-se nele e até se encontram outras pessoas lá dentro*» (1997: 72).

As relações sociais ganham novos contornos. Os indivíduos podem assumir identidades diferentes, não estando sujeitos a representarem determinados papéis sociais nem a posicionarem-se em determinado nível das estruturas hierárquicas rígidas e formais das sociedades designadas tradicionais. A noção de espaço também sofre profundas alterações. Há uma subversão desta noção quando surge o ciberespaço. Este é não físico, sem fronteiras, instável, percorrido livremente por

todos aqueles que “navegam” nas redes, libertos de um condicionador das formas de interacção tradicionais. Segundo Donà, «*como nómadas telemáticos, libertámo-nos dos constrangimentos de uma coincidência histórica entre o “espaço” e o “tempo” e ganhámos o poder de estar em todo o lado sem sairmos do mesmo sítio*» (apud Kerckhove, *A Pele da Cultura - Uma Investigação sobre a Nova Realidade Electrónica*, p. 237).

Com o nascimento da Era Digital, o computador ligou-se em rede, envolveu todo o planeta, transformando-o na “aldeia global”, actualizando, mais do que qualquer outro *medium*, a visão de McLuhan sobre este conceito. Como afirma Rodrigues (1994: 20), «*a mundialização da informação deveria acabar por construir a “aldeia global” planetária com que sonhava McLuhan, anulando assim as diferenças culturais em favor de uma espécie de cultura planetária*». A primeira inferência que podemos extrair da actualização deste conceito é a de que, na qualidade de “nómadas electrónicos”, caminhamos nesta nova Era rumo à globalização.

Derrick de Kerckhove, Director do Programa McLuhan em Cultura e Tecnologia, da Universidade de Toronto, e legítimo sucessor de McLuhan, ao enunciar a expressão que serve de nota introdutória a este sub-capítulo, está convencido de que, na caminhada que o indivíduo empreendeu rumo à globalização, algo não foi bem sucedido, porque a ligação às redes telemáticas teceu um novo cenário que precipitou o conceito de McLuhan num paradoxo. A reflexão passa agora a incidir sobre as profundas alterações, operadas pelos novos *media*, na concepção de uma das pedras basilares da teoria do pensador canadiano.

Tomamos a liberdade de avançar a ideia segundo a qual a “aldeia global”, além de ter tido implicações em termos sociológicos, provocou também profundas alterações na “psique” do indivíduo. O Homem já não pode esconder-se. Através dos *media* electrónicos, em particular da televisão, o planeta contraiu-se numa “aldeia global” e o Homem “desnudou-se” perante as câmaras televisivas.

No cenário que se configura com a ligação às redes telemáticas, os “nómadas electrónicos”, cidadãos das comunidades virtuais, perante a excessiva exposição a que se vêm submetidos pelos novos *media*, apesar de continuarem a “navegar” rumo à globalização, começam a ensaiar estratégias de defesa contra essa exposição e encorajam a hiperlocalização, ou seja, protegem as identidades locais. Os primeiros sintomas que implicam uma certa agitação social, isto é, o recrudescimento de vários tipos de conflitos de natureza social, política, económica etc., já se fazem sentir. Como refere Kerckhove (1997: 242), *«a imagem de uma “aldeia global” introduzida por Marshall McLuhan parece entrar em conflito com os crescentes regionalismos, separatismos e movimentos locais que aparecem todos os dias na televisão»*, impelindo o indivíduo a reafirmar, ainda mais, a sua identidade local, perdendo de vista o carácter globalizante que a ligação às redes telemáticas proporcionou ao Homem. É neste sentido que conclui: *«o hiperlocal é o complemento inevitável do hiperglobal»* (*idem*, p. 243). É neste âmbito que reside o paradoxo da “aldeia global” de McLuhan.

Com a Era Digital, os indivíduos apropriam-se de uma experiência do mundo que os rodeia, em que se esbatem as diferenças entre global e local, privado e público, oral e escrito, individual e colectivo. Estes conceitos complementam-se, nesta nova Era, numa perfeita simbiose.

Maravilhados com o advento da Era Electrónica, os indivíduos partilharam o sentimento de serem *«todos aldeões do mesmo planeta»* (*idem, ibidem*). Hoje, com a Era Digital, somos confrontados com um planeta que desafia alguns dos conceitos em que assentou, durante séculos, a existência do Homem, como sejam as noções de tempo e de espaço. O planeta real confunde-se de tal forma com o planeta virtual que somos levados a constatar que a “aldeia” do próximo milénio subverterá todos os valores que, durante séculos, sustentaram a evolução dos seres humanos!

2 - “Ciberespaço” - Subversão das noções ancestrais de Espaço e Tempo

«El ciberespacio es un ordenador cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna parte, un ordenador hipertextual, disperso, viviente, abundante, inacabado, virtual; un ordenador de Babel: el mismísimo ciberespacio» (Lévy, 1999: 45).

Em todos os estudos sobre o conceito de comunidade, o espaço e o tempo são considerados elementos de referência. Por isso, não é de estranhar que a análise sobre o conceito de comunidade virtual afecte as nossas considerações sobre estes elementos.

Com a ligação à *Internet*, as noções de espaço e de tempo sofrem profundas alterações, já que, segundo Lévy (1999), uma das principais modalidades da virtualização, resultante dessa ligação, é *«la separación del aquí y el ahora» (idem, p. 20)*. Apesar desta situação poder causar algum assombro, a verdade é que muito antes do aparecimento das redes digitais, através, por exemplo, da imaginação, o ser humano encontrou forma de escapar ao “aqui” e “agora”, ao vínculo espácio-temporal a que se encontra ligada a sua existência.

Foi William Gibson (1991), autor do romance de ficção científica *«Neuromante»*, o primeiro a utilizar a expressão ciberespaço para definir o novo ambiente tecnológico, que constitui um espaço não físico, artificial, sem fronteiras. Segundo Rosa (1996), a *Internet* tornou possível a criação do ciberespaço (que designou como “espaço cibernético”), definido como uma *«entidade desterritorializada»* (1996: 47). De facto, a informação que circula neste novo espaço não se circunscreve aos limites geográficos de um país: é, por isso, transnacional. Como afirma Rodrigues, a noção de ciberespaço traduz-se em *«novos processos de desterritorialização e reterritorialização da experiência»* (1999c: 14). Isto é, as solidariedades são transferidas dos limites geográficos das comunidades tradicionais para se desenvolverem, *«em função da conexão aos dispositivos informáticos e da*

mediação das redes tecnológicas» (idem, ibidem), num outro espaço muito distinto do "espaço tradicional" - o ciberespaço.

Gibson (1991) procede à descrição pormenorizada desta utopia, determinada pelas tecnologias computadorizadas - o ciberespaço. Define-o como *uma alucinação consensual*, composto de um conjunto de redes de computadores, através das quais circulam as mais variadas informações, sob as mais variadas formas (som, imagem, texto) e é percorrido livremente por todos aqueles que navegam nas redes - os "cibernautas". Estes indivíduos tornam-se, na opinião de Lemos (1999: 13), *«pontos de troca nessa estrutura rizomática de informações»*. Nora (1997: 17) considera mesmo que as novas tecnologias definem *«un nouvel espace relationnel où les individus, au lieu de se rencontrer physiquement, conversent et échangent des données par terminaux et réseaux interposés»*. Os "cibernautas" libertam-se, assim, de um condicionador das formas de interacção tradicionais. A distância no universo espacial é eclipsada pela proliferação dos novos *media*, o que conduz o ser humano a "deambular" por outros mundos. Rotzer (1999: 73) reforça esta ideia: *«um só mundo já não é suficiente; pretendemos muitos mundos, entre os quais possamos saltar para a frente ou para trás, tal como com o comando remoto do aparelho de televisão, através dos quais possamos mesmo produzir o nosso próprio filme como uma mistura heterogénea de sequências, liberta de todos os grilhões referenciais, incluindo os do tempo, espaço ou cena»*.

A relação que o indivíduo estabelece com o elemento espaço, nos dias de hoje, pode ser analisada sob duas perspectivas: o indivíduo está enraizado num espaço físico, no âmbito do qual estabelece relações sociais e partilha informação com outros indivíduos; simultaneamente, está suspenso num outro espaço, o virtual, ao qual tem acesso mediante a ligação à rede. Como afirma Rodrigues (1994: 23), *«estamos hoje em contacto permanente e instantâneo com uma multiplicidade de mundos da experiência que se situam fora do horizonte da nossa percepção espontânea, fazendo com que a nossa percepção da realidade*

ultrapasse cada vez mais as barreiras de espaço e de tempo que delimitam os quadros de referência da nossa percepção da realidade e as fronteiras do nosso mundo». A ligação às redes telemáticas dilui as fronteiras físicas, que, desde tempos imemoriais, foram o quadro de referência por excelência do Homem, e contribui para o surgimento de novos espaços, de novos territórios.

O ciberespaço, ao tornar possível uma combinação flexível de diversos modos de comunicação, apresenta uma nova leitura do processo comunicacional. Segundo Lévy (2000), *«os veículos da informação já não estariam no espaço, mas, por uma espécie de reviravolta topológica, todo o espaço se transformaria em canal interactivo»* (p.132). Rodrigues (1994), a este respeito, refere que o ciberespaço *«permite hoje acelerar o processo informativo, ultrapassar as barreiras espaciais à circulação da informação, neutralizar a subjectividade dos actores sociais, homogeneizar as mensagens, converter a informação num fluxo contínuo e planetário»* (p. 27). Com os novos dispositivos comunicacionais, o Homem tem ao seu dispor os instrumentos adequados para ultrapassar as limitações de espaço e de tempo que, até este momento, o mantinham enclausurado na comunidade de onde era originário. Rodrigues tem a mesma opinião: *«hoje, os novos media parecem anular as próprias distâncias, graças à instantaneidade da difusão da informação»* (*idem*, p. 196). Limitados, desde sempre, pelos limites geográficos do universo espacial onde desenvolviam as suas actividades quotidianas, os indivíduos vêem nos novos dispositivos um instrumento precioso, pois *«uma simples ligação às redes telemáticas parece trazer-nos o mundo inteiro ao domicílio e pô-lo ao nosso alcance»* (*idem, ibidem*).

Certos autores procuraram identificar algumas semelhanças entre o espaço virtual e o espaço simbólico, ao qual acedemos através dos ritos de passagem, definidos como rituais caracterizados por um espaço simbólico intermédio, que marca a passagem do indivíduo, ou do grupo, de um estado a outro, (biológico ou social), facultando-lhes a integração

na globalidade da vida social. Esses ritos constituem processos de iniciação (nascimento, baptismo, casamento, morte, etc.), criados com o objectivo de preservar uma certa continuidade espaço-temporal e simbólica.

O acesso ao ciberespaço, que pode ser definido como um espaço mágico (não físico, caracterizado pela ubiquidade e pelo tempo real), inaugura, também, um autêntico rito de passagem, pois, no momento em que os indivíduos ligam o computador, digitam o código de acesso e entram neste espaço realizam, segundo Negroponte (1995), uma passagem do átomo ao *bit*, do espaço físico ao espaço virtual/digital, da modernidade à pós - modernidade. O écran do computador é a única fronteira que separa o indivíduo desse espaço simbólico.

O ciberespaço, nos dias de hoje, deve ser entendido não só como um conjunto de redes de computadores que nos permitem aceder a informação muito diversa, mas também como um lugar onde nos encontramos, ao entrarmos num ambiente tridimensional e interactivo (realidade virtual), no qual os objectos não têm existência tangível. As redes telemáticas passam a ser o suporte da interacção entre os sujeitos que, no entender de Silva (1999a: 2), *«passam a ter a possibilidade alargada de estabelecer redes inter-subjectivas, independentemente dos constrangimentos espaço-temporais dos seus parceiros de interacção»*.

A interligação destas duas perspectivas permite definir o futuro espaço onde vai ocorrer a interacção entre os seres humanos, como um mundo virtual a três dimensões. É, por excelência, um espaço social onde os indivíduos, oriundos dos quatro cantos do planeta, efectuem entre si trocas simbólicas. Assim, o ciberespaço pode ser definido como um “não lugar”, na medida em que constitui um espaço não físico, onde as redes que se estabelecem são invisíveis. O indivíduo percorre as diversas redes que o constituem, transformando-se, segundo Lévy (1999), num novo tipo de nómada.

O novo espaço tem profundas implicações na relação que os indivíduos estabelecem entre si e, inclusive, com o próprio corpo (o

tacto desempenha um papel crucial neste ambiente virtual), na medida em que têm a possibilidade de imergir num espaço tridimensional (realidade virtual) que estimula novas sensações corporais, e permite repensar a significação sensorial da sua civilização. Kroker (1996: 2) considera mesmo que a cibertecnologia criou dois mundos distintos: «*one virtual, the other material, separate and unequal*»; ao sair dos laboratórios digitais, integrou-se no nosso quotidiano e «*has inscribed itself on our captive bodies*» (idem, p. 3). Lévy reforça esta ideia quando afirma que «*a orientação espacial e sensório-motora, que actua quando temos um volume nas mãos, deixa de agir perante o ecrã, no qual nunca temos acesso directo a mais do que a uma pequena superfície vinda de um outro espaço, como que suspensa entre dois mundos, sobre a qual dificilmente nos projectamos*» (1994: 48). De acordo com Kindersley, o começo da história deste novo ambiente tridimensional remonta à década de 60, quando cientistas da NASA criaram o «*virtual interface environment workstation*», para planear missões no espaço (apud Santos, *Os Novos Media e o Espaço Público*, p. 97).

Ao percorrermos as “auto-estradas da informação” a uma velocidade vertiginosa, inauguramos também uma nova percepção do factor tempo, fundada na instantaneidade. O tempo real, inaugurado pelos “cibernautas”, é definido por Couchot (1999: 27) como «*um tempo fora do Tempo universal, do grande fluxo de Chronos², fora do seu alcance fatal*». Este “tempo” em nada se compara à temporalidade dos *media* tradicionais. Na verdade, a redefinição dos conceitos de espaço e tempo implica que hoje, ao invés da modernidade em que espaço e tempo eram entidades concretas, o espaço seja aniquilado pelo tempo real. Como afirma Rotzer (1999: 77), «*a ocorrência dos eventos no tempo corresponde à materialidade das coisas no espaço*».

Alguns investigadores, como Baym (1998), defendem que a estrutura temporal da interacção mediada pelo computador pode ser

2

sincrónica e assincrónica. Ou seja, as novas tecnologias permitem, por um lado, que todos os participantes possam estar *on-line*, respondam uns aos outros de uma forma imediata, como, por exemplo, através do IRC (comunicação sincrónica); e, por outro, que não estejam *on-line*, simultaneamente, podendo ler mensagens e responder aos seus interlocutores, ainda que em tempo diferente (comunicação assincrónica), como, por exemplo, no caso das *mailing lists* ou dos *newsgroups*.

Lévy (1994) foi um dos pensadores que analisou mais pormenorizadamente a constituição «*do novo tipo de temporalidade social em torno do “tempo real”*» (p. 149). Ao interrogar-se sobre a nova concepção de tempo produzido pelas novas tecnologias da informação, característico do ciberespaço, concluiu que a noção de tempo real determina «*a condensação sobre o presente, sobre a operação em curso*» (*idem*, p. 147). Em seu entender, «*ao contrário da escrita, a informática não reproduz a inscrição no território: serve para a mobilização permanente dos homens e das coisas ...*» (*idem*, p. 145). Aturdido com o tempo real, Lévy considera que o Homem enfrenta «*uma espécie de implosão cronológica, de um tempo pontual instaurado pelas redes informáticas*» (*idem*, p. 147).

Ao interrogar-se sobre se o tempo real não conduzirá ao fim da aventura humana, Lévy afirma que ele é o passaporte para entrarmos «*num novo ritmo que já não seria o da história*» (*idem, ibidem*). Recomenda que «*é mais difícil, mas também mais útil apreender o real que está a nascer, torná-lo consciente de si mesmo, acompanhar e guiar os seus movimentos, de maneira que venham à tona as suas potencialidades mais positivas*» (*idem*, p. 150).

Ao concluirmos esta breve reflexão sobre o ciberespaço, podemos afirmar que a cultura do século XXI vai passar, impreterivelmente, por um processo de apropriação do ciberespaço (onde coexistem diferentes sistemas de proximidade e diversos espaços práticos). Uma nova dimensão espaço-temporal que, para Lemos (s.d.: 3), «*... é a encarnação*

tecnológica do velho sonho de criação de um mundo paralelo, de uma memória colectiva, do imaginário, dos mitos e símbolos que perseguem o homem. Nos tempos imemoriais, a potência do imaginário era veiculada pelas narrações míticas, pelos ritos. Eles agiam como um verdadeiro media entre os homens e os seus universos simbólicos». O ciberespaço funciona um pouco dessa forma, na medida em que representa a mistura da racionalidade tecnológica com o simbólico e o mítico.

3 - Comunidades Virtuais - Inauguração de Novas Formas de Sociabilidade

«Computer-mediated communication (CMC), it seems, will do by way of electronic pathways what cement roads were unable to do, namely, connect us rather than atomize us, put us at the controls of a “vehicle” and yet not detach us from the rest of the world» (Jones, 1998: 3).

Com a ligação às redes telemáticas e a edificação de um novo universo comunicacional (segundo uma lógica reticular), a visão que o Homem tem de si e do mundo que o rodeia nunca mais será a mesma. A criação de comunidades designadas virtuais (*on-line communities*), constituídas na sua maioria por pessoas que não se conhecem fora da rede, inaugura novas formas de sociabilidade. Estas formações sociais, também designadas por “cybersocieties” (Jones, 1998: XII), são definidas por Holtzman (1997: 32) como *«communities not of common location, but of common interest, webs of human relationships linked in cyberspace»*.

Os indivíduos, denominados “netizens” (Jones, 1998), “cibernautas” ou “seres digitais”, membros das comunidades virtuais que habitam o ciberespaço, constróem as suas identidades num contexto comunicacional que gera uma teia de novas sociabilidades. Thompson (1998: 57) afirma que *«...sentimos que pertenecemos a grupos y comunidades que se han constituido, en parte, a través de los media»*, no que o autor designa por “sociabilidade mediática”. Até há alguns anos atrás, os seus membros eram cientistas, académicos e, nas

palavras de Hamman (1999), «*hobbyists, “netheads”, and technophiles*» (p. 4). Nos dias de hoje, verificamos que os indivíduos que as integram são pessoas comuns, que se ligam à rede no intuito de desenvolverem com mais facilidade as suas tarefas do dia a dia, como seja, por exemplo, comunicar ou procurar informação, pois, segundo Robertson, «*an area being revolutionized by computer technology is personal communication*» (1998: 163).

Para algumas pessoas, utilizar os serviços que a *Internet* lhes oferece tornou-se quase tão simples como utilizar o telefone. As comunidades *on-line* são constituídas por pessoas reais, que estabelecem relações reais e que encontram nos dispositivos tecnológicos da Era Digital «*a possibilidade de fazerem juntas muito mais coisas “reais” do que com o telefone*» (Kerckhove, 1999: 68). As motivações das pessoas que integram as comunidades virtuais passam pela procura de informação muito diversa e pela vontade de comunicar, via *Internet*, com pessoas que já conhecem fora da rede, ou com pessoas que ainda não conhecem e com as quais procuram estabelecer relações da mais diversa índole. A *Internet* é, no entender de Holtzman (1997: 31), «*a window into social space*». A questão que se coloca neste momento, e para a qual ainda não existe resposta, foi formulada por Lyon (1995: 1) da seguinte forma: «*are social relationships themselves changing as they become more electronically mediated?*». Esta questão leva-nos a tecer algumas considerações sobre o conceito de “troca” na Sociedade da Informação.

3.1 - O Fenómeno da Troca Recíproca na Sociedade da Informação

«*Sociedade significa a estratégia, graças à qual esperamos realizar-nos através da troca de informações com os outros*» (Flusser, 1998: 23).

Neste momento do nosso estudo, procuraremos analisar o fenómeno definido por Santos (1998: 96) como «*nomadismo na busca de*

informação», tendo como enquadramento teórico o sistema de “prestações totais”, objecto de estudo de Marcel Mauss (1988).

Um dos objectivos dos “habitantes” do ciberespaço consiste em obter informação (a *Internet* transforma-se numa “*information highway*”) sobre os mais diversos assuntos. Na opinião de Papert (1997: 111), «*a faceta mais positiva da Internet reside no seu potencial de nivelamento*», pois este *medium* permite a todos os indivíduos acederem aos mesmos recursos, às mesmas informações. A troca de informação é um elemento importante na análise dos grupos sociais que se formam na rede, perspectivada não no sentido de simples “transmissão” da informação, mas, antes, no sentido da “partilha”, já que o ritual da troca torna possível a interacção entre os sujeitos.

Como foi referido anteriormente, o universo emergente dos *self-media* permite a ligação em rede dos indivíduos que estabelecem entre si um conjunto de relações intersubjectivas, mais complexas à medida que se multiplicam. Através de um conjunto de dispositivos tecnológicos (computador, *modem* e linha telefónica), os indivíduos têm a possibilidade de contactarem com outros que com eles compartilham os mesmos interesses, sem que isso implique qualquer esforço adicional em tentar superar a distância espaço-temporal que os separa. Essa distância é anulada no espaço virtual. A ligação à *Internet* permite aos indivíduos que partilham o mesmo sistema reticular estabelecerem relações “contratuais”, definidas sob a forma de troca simbólica, que se traduz, em última instância, na troca de informações.

Esta troca é a condição de integração dos indivíduos numa nova sociedade que se projecta no final deste século - a Sociedade da Informação - definida por Flusser (1998: 21) como «*(...) a forma de estar na qual o interesse existencial se concentra na troca de informações com os outros (...)*». A Sociedade da Informação proporcionar-lhes-á possibilidades infinitas de realização, na medida em que inaugura novas formas de interacção, baseadas na troca de informação, condição única de realização dos indivíduos neste novo universo comunicacional.

Ainda, segundo Flusser (*idem*, p. 25), os indivíduos que habitam o “ciberespaço” são «(...) nós de relações (...)» e só se realizam através de uma qualquer ligação. Sendo assim, a proximidade, nesta forma de interacção, manifesta-se em função do número e da intensidade das relações que os indivíduos estabelecem uns com os outros. Quantas mais ligações estabelecerem, mais informações serão transmitidas, logo, mais próximos estarão uns dos outros, o mesmo se passando na razão inversa. Em síntese, Flusser (*idem*, p. 26) defende que a telemática é a «(...) técnica graças à qual pessoas, separadas espacial e temporalmente, poderiam aproximar-se a nível existencial, para se realizarem reciprocamente umas nas outras».

É curioso verificar que sistemas contratuais, aparentemente tão díspares, como a troca recíproca nas sociedades primitivas e na Sociedade da Informação, apresentam uma série de características semelhantes. As relações de troca de informação, definidas no âmbito da Sociedade da Informação, estabelecem-se não tanto entre indivíduos, mas, sim, entre grupos de indivíduos (*real chat* e *news chat*) que partilham os mesmos interesses e que correspondem, em última análise, aos clãs e às famílias das sociedades primitivas.

Podemos analisar esta questão sob uma outra perspectiva. A troca de informações (troca simbólica) da Sociedade da Informação, não é, a exemplo das sociedades primitivas, uma manifestação de carácter puramente económico, o que introduz a relação de troca num sistema mais abrangente, num sistema não separado das relações não económicas, que Mauss (1988) designou de “sistema de prestações totais”, o *potlatch*, e que, neste sentido, anima também as relações de troca recíproca estabelecidas entre os indivíduos na Sociedade da Informação.

Mas a questão central que foi analisada por Mauss foi a seguinte: «qual é a regra de direito e de interesse que, nas sociedades de tipo atrassado ou arcaico, faz com que o presente recebido seja obrigatoriamente

retribuído? Que força existe na coisa que se dá que faz com que o donatário a retribua?» (Mauss, 1988: 54).

Na Sociedade da Informação, a relação contratual pode ser analisada numa perspectiva similar à do “sistema de prestação total” das sociedades arcaicas, uma vez que, no sistema reticular, um determinado indivíduo ou grupo de indivíduos, num primeiro momento, solicita uma determinada informação a um outro indivíduo ou grupo; num segundo momento, recebe a informação solicitada; e, num terceiro e último momento desta relação de troca, o primeiro indivíduo ou grupo de indivíduos tem a obrigação de retribuir a informação concedida. A realização do “Ser Digital” passa, indubitavelmente, pela relação de troca recíproca em que, apesar da acção ser aparentemente gratuita por parte dos indivíduos envolvidos na troca, em última instância, traduz-se numa prestação interessada, na medida em que a informação partilhada é, obrigatoriamente, dada e retribuída. A realização do indivíduo no novo universo comunicacional da Sociedade da Informação expressa-se através de uma dualidade na relação de troca: a dádiva e a retribuição.

Em suma, a relação de troca recíproca, estabelecida através da ligação à *Internet*, traduz-se na ligação estreita entre indivíduos e grupos, que se comprometem, reciprocamente, à prestação e contra-prestação de informações.

Após esta breve reflexão sobre o “espírito” que anima a relação de troca na Sociedade da Informação, é oportuno definirmos os agrupamentos sociais emergentes da ligação à *Internet*

3.2 - Comunidade Tradicional vs. Comunidade Virtual

«A chamada comunidade “virtual” não é apenas um número imenso de pessoas envolvidas numa actividade comum, mais ou menos directamente, mais ou menos constantemente. É também uma presença imediata e contingente em tempo real, como um trabalho activo do espírito» (Kerckhove, 1999: 68).

A definição do conceito de comunidade tradicional, enquadramento teórico imprescindível para procedermos à análise do conceito de comunidade virtual, não reúne o consenso dos pesquisadores sociais. Na realidade, foram muitos os investigadores que tentaram defini-lo sem grande sucesso, pois depressa concluíram que este termo é utilizado com sentidos tão diversos que seria impossível alcançar uma definição única que satisfizesse todos os sociólogos. Apesar das evidentes diferenças, segundo Hamman (1999: 3), todas as definições apresentam algumas características em comum: «(1) a group of people (2) who share social interaction (3) and some common ties between themselves and other members of the group (4) and who share an area for at least some of the time».

Tonnies (1926) foi um dos sociólogos que analisou mais aprofundadamente este conceito. Segundo ele, (*apud Cruz, Teorias Sociológicas - Os Fundadores e os Clássicos*, p. 511), uma comunidade é definida como «*toda a convivência íntima, familiar, exclusivista...*». Ao definir este conceito, evidencia, como características, a partilha do sentimento de pertença a um grupo; a identidade comum; o estabelecimento de relações genuínas e autênticas, com base na permanência; a motivação para alcançar-se um projecto comum; e formas próprias de comunicar. Numa primeira abordagem, parece deveras complexo aplicar este modelo aos agrupamentos sociais contemporâneos que se desenvolvem no ciberespaço.

Negroponte (1995) foi o primeiro pensador a reflectir sobre a noção de comunidade, resultante da ligação à *Internet*. Numa análise retrospectiva, a existência de comunidades virtuais remonta ao início da história da *Internet*. Os primeiros utilizadores deste novo *medium*, cientistas/académicos, utilizavam a rede para trocarem informações sobre os projectos em que estavam envolvidos. A comunicação era estabelecida através de *e-mail*, *newsgroups* ou *FTP-servers*. A mais famosa comunidade virtual do início da história da *Internet* designou-se **THE WELL** (**W**hole **E**arth **L**ectronic **L**ink) e foi criada em 1985, em São

Francisco, pelos ecologistas do Whole Earth Catalogue. Inicialmente, esta comunidade era constituída por indivíduos que se conheciam fora da rede e que utilizavam a *Internet* como um meio adicional para trocarem informações.

As novas comunidades, designadas como virtuais ou “tribos cibernéticas”, que encontraram em *THE WELL* o seu primeiro modelo, foram definidas por Laurel (1990) como «*the vibrant new villages of activity within the larger cultures of computing*» (apud Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 143). Mas comecemos por definir o conceito de *virtual*.

De acordo com Lévy (1999), etimologicamente, *virtual* tem a sua origem no baixo latim “*virtualis*”, derivado do substantivo comum, do latim vulgar, *virtus*, que significa força, potência. Para se compreender este conceito, Lévy apela aos ensinamentos da filosofia escolástica, segundo a qual «*virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto*» (1999: 17). A imagem da árvore e da semente permite-lhe clarificar esta noção, já que, segundo ele, a árvore está virtualmente presente na semente. Consciente de que o *virtual* se está a tornar numa das categorias mais importantes da cultura contemporânea, Miranda (1996) também procurou explicar este termo, para quem *virtual* é «*o espaço do imaginário (determinado metafisicamente, mas também teologicamente ou politicamente) onde se instituía, ou se construía, as possibilidades*» (p. 1). Tendo por base o esquema aristotélico da *dynamis/energeia*, que articula potencialidade e actualização, o *virtual* corresponderia à potencialidade, pois, segundo este autor «*de entre várias possibilidades apenas uma era realizada em cada momento*» (*idem, ibidem*). A palavra *virtual* surge nos estudos sobre o impacto dos novos *media*, em oposição a *real*. Segundo Lévy (1999), o uso corrente do conceito de *real* pressupõe uma realização material, tangível, em oposição ao *virtual* que expressa a ausência pura e simples da existência. Consideramos pertinente retirar importância à excessiva ênfase dada por alguns autores à virtualidade das novas comunidades, na medida em que os

seus habitantes definem-nas como comunidades reais. Por sua vez, Kerckhove (1999: 67) faz referência à Virtual Polis, de Carl Loeffler, como sendo a edificação de um ambiente virtual, descrito como um «*apartamento virtual, concebido pessoalmente, equipado com um guarda-roupa virtual, integrado em gavetas virtuais e comprado num centro comercial virtual, ao lado de um parque de diversões virtual, num bairro virtual*». Como afirma Kerckhove (*idem, ibidem*), «*em ambientes deste género, tudo é de facto “virtual”, com a excepção de que as pessoas que se encontram nele são “reais”*».

Rheingold (1996), autor da obra «Comunidade Virtual», define comunidades virtuais como grupos de pessoas que se interligam entre si através de uma complexa rede informática (que obedece a uma estrutura rizomática, na qual não se identifica um princípio nem um fim), e não por intermédio de laços circunscritos aos limites de um espaço físico. As novas comunidades resultantes das redes de computadores podem ser caracterizadas como sendo descentralizadoras, informais, ecléticas e com uma «*forte componente auto-governável, sem a necessidade de regulações exteriores...*» (Ramos, 1998: 149).

Rheingold (1996) caracteriza desta forma a emergência de um tipo de comunidade, na qual a troca de informações entre os sujeitos é mediada pelos dispositivos informáticos, criando-se um novo sentido do conceito de comunidade. Segundo ele, podemos identificar nas comunidades virtuais algumas das características das comunidades tradicionais, ainda que a interacção seja mediada e não seja, portanto, possível estabelecer uma relação face a face. A interacção entre os membros desta comunidade é transferida de um espaço físico para um outro espaço concebido pelas novas tecnologias, um espaço sem uma referência estável, o que conduz, na opinião de Lévy (1999), à reinvenção de uma cultura nómada.

As relações sociais estabelecidas entre os indivíduos sofrem profundas modificações. Através da ligação à *Internet*, podemos comunicar com indivíduos que não conhecemos e partilhar interesses

comuns, estabelecendo, assim, novas formas de relações sociais. Santos (1998) refere mesmo a existência de cidades virtuais, na medida em que «à cidade real, física, tangível, os homens pretendem sobrepor uma outra, virtual, intangível...» (p. 88). Cardoso (1998), referência obrigatória quando nos propomos analisar, em toda a sua dimensão, estas novas formas de sociabilidade, define comunidade virtual como «um grupo social não sujeito a padrões de dimensão específicos, em cuja base de formação se encontra a partilha de interesses comuns, de tipo social, profissional, ocupacional ou religioso no qual não se procura apenas informação, mas também pertença, apoio e afirmação» (p. 115).

Não podemos deixar de referir a opinião divergente de Jensen (1990), ao considerar que «traditional life was marked by face-to-face, intimate relationships among friends, while modern life is characterized by distant, impersonal contact among strangers. Communities are defined as shared, close, and intimate, while societies are defined as separate, distanced, and anonymous» (apud Jones, Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age, p. 13).

Apesar de opiniões como esta última, se compararmos o conceito de comunidade tradicional com o conceito de comunidade virtual (também designada por *on-line community* ou *network community*), verificamos que, a exemplo da comunidade tradicional, estamos perante um grupo de pessoas que estabelecem entre si laços sociais, cuja interacção se circunscreve a um determinado espaço, ainda que não físico, mas que não deixa, apesar disso, de ser um espaço delimitado, só que por *bits*. Rosa (1996) é outro entusiasta defensor da existência de comunidades virtuais, pois, no seu entender, «a Internet (e, subsequentemente, o espaço cibernético) representa a possibilidade de constituição de uma Comunidade, funcionando de modo quase completamente acentrado» (p. 48).

Segundo Rheingold (1996), a interacção estabelecida entre os indivíduos à escala global, possibilitada pelas novas tecnologias da

informação, dá um novo sentido à palavra comunidade. O aparecimento das comunidades virtuais surge, assim, inserido num novo contexto social. Através dos novos dispositivos computacionais, podemos estabelecer contacto com uma série de indivíduos, motivados apenas pela vontade de os conhecer, a exemplo dos meios de comunicação tradicionais, como o telefone que, segundo Wellman, «*have enabled people to maintain active relationships over long distances with friends and relatives*» (apud Hamman, *Computer Networks Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Network Use Upon Pre-existing Communities*, p. 8).

Por intermédio destas novas tecnologias, os processos comunicativos articulam-se e dão visibilidade ao funcionamento das novas formas de sociabilidade. A exemplo das comunidades tradicionais, nas comunidades virtuais os indivíduos interagem, com a finalidade de fazerem quase tudo o que fazem directamente. A única diferença, óbvia, é que a interacção nas comunidades virtuais se faz, exclusivamente, por mediação do computador. Comunica-se com aqueles que partilham as mesmas afinidades, os mesmos gostos, os mesmos interesses, com a única finalidade de interagir com eles.

No caso das relações estabelecidas com indivíduos que conhecemos fora da rede, essas relações são reforçadas através do contacto estabelecido *on-line*, pois, como afirma Hamman (1999: 1), «*when we use CMC to communicate with members of our pre-existing social networks, our time spent online may be beneficial to the solidarity of these groups*». As novas tecnologias transformam-se em mais um instrumento, ao dispor de todos os membros das comunidades tradicionais, para comunicarem, não colocando, assim, em perigo a própria existência desta comunidade. Nas palavras de Hamman (*idem*, p. 10), «*communities continue to exist but are supported through a number of technologies including the printed word, transportation, and new communications technologies. Computer mediated communication is just one of the many technologies used by people within existing communities*

to communicate, and thus to maintain those community ties over distance», apesar das barreiras, aparentemente inultrapassáveis, do tempo e do espaço.

Com base nas definições (ainda que díspares) sobre o conceito de comunidade, constatamos que ele evoluiu, permitindo caracterizar os agrupamentos sociais que se formam no ciberespaço (ainda que encerrem relações sociais classificadas por alguns teóricos como instáveis, esporádicas e efémeras) como genuínos. Nas comunidades virtuais desenvolve-se, a exemplo das tradicionais, um sentimento de pertença entre os elementos que as compõem. Este sentimento constitui nelas uma das características mais importantes, senão a mais importante. No entender de Rosa (1996), a nova comunidade que emerge no “espaço cibernético” edifica-se *«a partir do sentimento de pertença a uma mesma Comunidade que, sempre segundo a EFF, muitos dos utilizadores da rede possuem (fala-se em “us”, “we”, etc). A partir desse sentimento, poder-se-á edificar uma Sociedade cujo “cimento” (aquilo que liga os múltiplos nós da rede) é a Informação»* (p. 49).

As novas tecnologias permitem fundar comunidades reais, propiciadas pela existência de interactividade entre os sujeitos, mas virtuais, na medida em que, nesta interacção, os sujeitos não assumem uma presença física tangível. Questionamo-nos, agora, sobre se a natureza da interacção mediada pelo computador é diferente da “interacção face a face”, pelo simples facto de termos maior facilidade em nos desligarmos desta última, sem grandes consequências para os sujeitos. Lyon (1995) considera que o incremento das relações sociais indirectas ou mediadas, não implica que as relações sociais directas tenham sido suplantadas. Nas palavras do autor (1995: 1), *«direct social relations did not disappear. Rather, they were compartmentalized in the so-called private sphere of the domestical, familiar household»*. Lyon (*idem*, p. 2) considera ainda que *«remote and virtual relations are still articulated with the material world of access to resources and bodily co-presence»*. Os novos espaços sociais tornam possível o encontro face a

face entre os sujeitos, mas sob uma nova perspectiva de “encontro” e “face a face”.

O grande interesse do ciberespaço reside no vitalismo social que ele permite (BBS, Mud's, IRC, *newsgroups*, *e-mails*), já que constitui um espaço propiciador da dinâmica social. As redes telemáticas geram, inclusive, novos espaços de encontro na comunidade tradicional (ex: *cibercafés*). Sendo assim, as formas de sociabilidade contemporâneas encontram na tecnologia um potencializador, um catalisador, um instrumento de conexão, o que contraria, em última instância, a passividade da lógica da Escola de Frankfurt.

De facto, os indivíduos ligam-se uns aos outros num espaço reticular (ciberespaço), que surge como a actualização de alguns dos locais de interacção por excelência nas comunidades tradicionais. Segundo Santos (1998: 95), «*o modelo comunicacional não é o do contacto aleatório numa multidão anónima, mas aproxima-se ao grupo de companheiros que conversam no café do bairro*». Este espaço é o local escolhido pelos “cibernautas”, para comunicarem uns com os outros e acederem, desta forma, a informação muito diversa, que lhes chega a uma velocidade estonteante e proveniente de todas as partes do mundo. Segundo Nora (1997: 110), «*c'est une vérité qui fait l'unanimité parmi les entrepreneurs du cybermonde, c'est bien que les usagers ne recherchent pas tant des informations utiles que le plaisir de la camaraderie, voire le frisson de la rencontre*». É um espaço de pesquisa de informação, mas acima de tudo de encontro e de partilha. Como afirma Woolley (1992: 125), «*... everyone has equal access to the network, and everyone is free to communicate with as few or as many people as they like*».

Na sequência desta reflexão, parece oportuno fazer uma breve referência à curiosa analogia que Silva (1999b: 9) estabelece entre os novos *media* (suportes de conhecimento e do estabelecimento de relações entre os sujeitos) e a biblioteca, o laboratório e a praça pública, locais de interacção privilegiados na comunidade tradicional: «*...com a biblioteca (extracção de informação, leitura, reanálise, comentários, etc.);*

com um laboratório (ligado à ideia de descobertas, reencontros, trocas de informação etc.) e com a Praça Pública (comunidade, diálogo, intervenção política etc)».

Rheingold (1996: 224) afirma que «a maior parte do conhecimento sobre a comunicação humana, reunido pelos cientistas e académicos, envolve a presença física potencial ou efectiva, ambas irrelevantes na IRC». Neste sentido, Ramos (1998) considera a Internet uma estrutura que permite expandir a noção de lugar público, visto que, no lugar electrónico, constituímos-nos como «membros de uma comunidade planetária cuja localização, em termos físicos, é inexistente visto ser feita em bits, no Ciberespaço» (p. 154). No âmbito deste novo universo comunicacional, os indivíduos «... são livres de fazer experiências com formas diferentes de comunicação e auto-representação» (Rheingold, 1996: 224). Apesar de não partilharem o mesmo espaço físico e da interacção ser, por conseguinte, mediada; «apesar do anonimato e da natureza efémera das respectivas comunicações...» (*idem*, p. 221), estabelecem entre si laços de afinidade que resultam em relações sólidas, como, por exemplo, as de amizade (algumas das quais culminam em matrimónio), contribuindo, de qualquer modo, para a consolidação de uma comunidade de pleno direito. Verifica-se que a forma de interacção mediada pelo dispositivos tecnológicos informáticos, coexiste com formas de “interacção face a face”, complementando-a quando os indivíduos se conhecem fora da rede. Existem inúmeros exemplos de comunidades virtuais, cujos membros residem na mesma cidade o que lhes permite o estabelecimento de relações face a face, reunindo-se fora da rede, em locais que já consagraram como ponto de encontro.

Segundo Rheingold (1996), outro aspecto interessante nas comunidades virtuais reside no facto de o processo de formação de laços de afinidade social sofrer uma espécie de inversão. Por exemplo, na forma tradicional de estabelecer laços de afinidade, procuramos seleccionar as pessoas entre os nossos vizinhos, colegas de trabalho,

conhecidos, etc., e, só depois, trocamos informações e procuramos descobrir se os seus interesses são idênticos aos nossos. Com a ligação às redes telemáticas, o processo inverte-se: seleccionamos de imediato um grupo de pessoas que, de antemão, já sabemos que partilham os nossos interesses (através, por exemplo, dos *newsgroups*).

Confrontados com o crescente aumento do número de membros das comunidades virtuais e com a intensidade das relações que estabelecem (alguns chegam a estar ligados mais de 6 ou 7 horas por dia; outros toda a noite), há investigadores sociais que justificam este comportamento como sintoma de um fenómeno comum nas sociedades contemporâneas: o fenómeno do isolamento social, isto é, a solidão. Segundo um estudo (*HomeNet Study*), desenvolvido pela Carnegie Melon University (referido por Hamman, 1999), um número significativo de utilizadores da *Internet* e dos serviços *on-line* é constituído por indivíduos que procuram, através da sua ligação à rede, escapar ao isolamento social das suas vivências *off-line*. Cria-se, assim, um estereótipo do utilizador da *Internet*, como um indivíduo solitário que apenas estabelece amizades cibernéticas. Alguns teóricos, como Hamman (1999), questionam este estereótipo já que, segundo ele, muitos utilizam a rede no intuito de reforçar relações existentes com familiares e amigos do universo *off-line*.

Estamos convencidos de que, para quantos, por qualquer razão, se encontram isolados socialmente, a *Internet* pode ser um instrumento de combate ao seu isolamento. Nora (1997) concluiu que um número significativo de deficientes físicos encontrou na *Internet* um espaço no qual resgataram uma sociabilidade perdida ou, como ainda afirmou esta jornalista do *Nouvel Observateur*, «*certaines catégories de personnes a retrouvé une forme de sociabilité qui leur était interdite*» (p. 424): nas relações que estabelecem *on-line*, as suas deficiências físicas não são visíveis. Neste sentido, Warf (2000: 58) considera que as novas tecnologias, ao permitirem o anonimato, «*allow us to escape the parts of our identities associated with our bodies. In cyberspace, people become*

more than their bodies, for electronic extensibility allows them to “live in the minds of others” at great distances from their physical selves».

Segundo Papert (1997), os “ciberutópicos” acreditam que a Era Digital vai fornecer a oportunidade de uma vida melhor para os grupos sociais mais desfavorecidos, como os deficientes. Alguns exemplos dos benefícios da tecnologia, na melhoria das condições de vida destes últimos, consubstanciam-se, segundo Robertson (1998: 167), na utilização dos seguintes dispositivos/instrumentos: *«voice recognition and speech generation technology can be of enormous benefit to the blind as well as to the illiterate, and e-mail opens many of the capabilities of telephone communication to the deaf. Quadriplegics can use detectors based on eye and mouth movements for communication».* Silva (1999b: 3) considera que a ligação às redes telemáticas parece re-criar *«a comunicação onde ela parece estar moribunda, ou seja, a nível interpessoal e a nível da geração de laços sociais, potenciadores do surgimento do sentimento de comunidade».*

A ligação à *Internet* transformou-se, assim, num instrumento de enorme utilidade, mais que não seja, como forma de combater a solidão de muitas pessoas que encontraram, no novo espaço - o ciberespaço - um local onde podem afirmar a sua dignidade como seres humanos e que se manifesta nas relações que estabelecem na rede.

Um exemplo bem sucedido da correcta utilização das novas tecnologias da informação, ao serviço do bem-estar dos deficientes, resulta de um projecto denominado *«Teleaula, presente!»*, da responsabilidade do **C**entro de **A**valiação em **N**ovas **T**ecnologias da **I**nformação e **C**omunicação (CANTIC), do Ministério da Educação. Este projecto foi desenvolvido através de um protocolo estabelecido entre o referido Ministério, a empresa Portugal Telecom (Programa Aladim - RDIS para clientes com deficiência) e o Hospital D^a Estefânia, em Lisboa (Wong & Ferreira, 5 Abril 1999).

O projecto consiste num sistema de videoconferência que permite a diversos jovens, com deficiência motora profunda ou doença crónica

(internados no referido Hospital), assistirem às aulas e interagirem com os seus colegas de Escola. A tecnologia que concretizou esta experiência resume-se à ligação de dois computadores em tempo real: um situado no Hospital e outro na Escola. A experiência, pioneira em Portugal, pretende ser alargada a outros hospitais do país e será uma forma de combater o isolamento destas crianças que, devido às doenças de que padecem, passam vários meses internadas num Hospital, perdendo toda a motivação em prosseguirem os seus estudos, isoladas que estão do meio escolar. A experiência apresenta resultados positivos, ainda que não relevantes, dado o pequeno número de sujeitos abrangidos, até agora, pelo projecto.

Os complexos sistemas tecnológicos da Era Digital operam um redimensionamento da esfera social, a partir da instauração de níveis de interacção nunca antes possíveis de atingir. Inaugura-se o que Ramos (1998) apelidou de uma nova geometria da comunicação. Apelamos à sabedoria de Lévy quando refere que «*uma alteração técnica é “ipso facto” uma modificação do colectivo cognitivo, implica novas analogias e classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos*» (1994: 185).

Convencidos da existência de comunidades virtuais, alguns investigadores ensaiam já algumas tipologias desta nova forma de comunidade. Segundo a proposta de Armstrong & Hagel (*apud* Schubert, *The Relevance of Virtual Communities for Electronic Commerce: Three Success Stories*, p. 6), existem diferentes tipos de comunidades virtuais: as *communities of interest*, constituídas por indivíduos que trocam informação sobre determinados assuntos do interesse de todos os elementos; as *communities of fantasy*, nas quais os indivíduos criam o seu próprio mundo, ao fantasiarem a sua identidade (exemplo dos jogos virtuais); as *communities of relationship*, em que os indivíduos partilham entre si a experiência do seu quotidiano; e, por último, mas não menos importantes, as *communities of transaction*, comunidades que estão a irromper no ciberespaço, constituídas por sujeitos que

compram e vendem produtos com base no sistema do comércio electrónico.

Hamman (s.d.: 6) é outro autor que se propôs identificar três tipos de comunidades *on-line*: as constituídas por indivíduos que se conheceram na rede e que, por conseguinte, nunca se encontraram face a face; as constituídas por indivíduos que se conheceram fora da rede (baseadas em comunidades *off-line* pré-existentes, como, por exemplo, as comunidades académicas, em que as pessoas se conheceram previamente fora da rede, ou seja, *off-line*, e participam regularmente em *mailing lists*); e as constituídas por indivíduos que se conheceram fora da rede e por indivíduos que apenas se conheceram através da rede.

Esta apresentação de diferentes tipologias, por parte destes investigadores sociais, é um sinal inequívoco de que a análise sobre a natureza das comunidades virtuais se encontra já numa fase mais avançada, ultrapassada que está a definição do seu objecto de estudo.

Uma das diferenças apontada pelos críticos nas formas de interacção mediada reside na falta de indicadores não verbais, abundantes na “interacção face a face”, o que poderia significar uma reduzida, senão inexistente, expressividade dos novos *media*. Curiosamente, os utilizadores das novas tecnologias facilmente contornaram este obstáculo, ao inventarem formas inovadoras e alternativas de exprimirem as suas emoções. Esse indicadores, os *smiley faces*, também designados *emoticons* (anexo nº 4), são definidos por Baym (1998: 52) como «*graphic icons built out of punctuation marks, are the most famous kind of new expressive cue*». Estes ícones são uma nova forma de expressar informação não verbal, porquanto se definem como a representação da expressão facial de uma pessoa que transmite informação sobre o seu estado de ânimo. Para além de utilizarem os *smileys* ou *emoticons*, os utilizadores das novas tecnologias utilizam uma outra forma de expressarem os seus sentimentos, que consiste em adicionar um comentário entre estes sinais < >. Por exemplo: <*Suspiro*> *Acabei de me esquivar a uma reunião* <*semblante desanuviado*>. Enfim,

os utilizadores dos novos *media* “inventam” formas de contornar as aparentes deficiências que encontram na comunicação mediada pelo computador, inaugurando novas formas de comunicar.

Baym (*idem*, p. 38) deu um enorme contributo para a análise das comunidades *on-line*, ao colocar uma questão muito pertinente: «*what occurs online that leads some people to experience them as communities in the first place?*». Segundo Baym, na forma de interacção mediada, os participantes apropriam-se e exploram uma série de regras sociais/normas de conduta que esta estrutura lhes oferece, traduzido num código de conduta, designado por *netiqueta* (anexo nº 5). Nas palavras da autora, a resposta a esta questão reside no reconhecimento de «*dynamic set of systematic social meanings that enables participantes to imagine themselves as a community. Most significant are the emergence of group specific forms of expression, identities, relationships, and normative conventions*» (*idem, ibidem*). Os sujeitos reconhecem o valor das regras sociais quando começam a definir sanções a aplicar a todos aqueles que não as cumprem, ou que adoptam um comportamento, que é motivo de reprovação por parte dos restantes membros da comunidade. Um exemplo destas sanções são os *kill files*, definidos por Nora (1997: 85) como «*programmes-torpilles, permettant de “tuer” les messages non désirés d’une personne identifiée*». Em casos extremos, as sanções podem conduzir à expulsão do indivíduo, ainda que Cardoso (1998: 114) considere existir «*um conjunto de mecanismos de encorajamento da conformidade social, tendentes a possibilitar, sempre que possível, a auto-regulação da interacção social*», evitando, assim, a expulsão do infractor.

Temos que reconhecer que, apesar da tendência ser para a generalização, no momento actual o acesso à *Internet* ainda não está suficientemente generalizado, pelo que não podemos pensar que as novas comunidades virtuais vão substituir as comunidades designadas tradicionais. Partilhamos da opinião de Ramos quando afirma que «*tal não invalida que as comunidades que vêm surgindo online não possam*

desenvolver-se com sucesso, constatando-se, paradoxalmente ou não, que as que maior sucesso alcançam são precisamente aquelas que conseguem manter a dualidade de um contacto físico (átomos) e virtual (bits). Talvez, no momento actual, seja essa a solução a seguir» (1998: 142).

Estamos convencidos de que a realidade comunicacional do próximo milénio se definirá pela coexistência das comunidades tradicionais com as inovadoras comunidades virtuais. Como afirma Jones (1998: 29), *«the increased use of technology in the workplace and in school means that CMC in many ways exists side-by-side with social relationships already formed and that relationships formed only online develop differently or just more slowly than others»*. A Internet trouxe consigo o renascer de novas modalidades de solidariedade e ainda a promessa de edificação de novas formas de comunidade. Como afirma Lévy, *«... a rede informático-mediática é apenas um dos múltiplos circuitos de comunicação e de interacção que animam o colectivo ... »* (1994: 149), não comprometendo a existência de espaços tradicionais, onde a transmissão do saber continua a processar-se sob forma oral. Neste sentido, Lyon (1995: 1) afirma que *«"New" social relations may be appearing but only in the sense of modification, not complete novelty»*.

Frida (1997: 107) comunga da opinião destes últimos, apresentando uma posição conciliadora sobre esta questão. Salienta que, em vez da total supressão das relações sociais estabelecidas entre os sujeitos nas comunidades tradicionais, os novos *media* provocam apenas uma espécie de transferência das relações sociais de um espaço para outro, não colocando, assim, em causa a sua própria existência. Sendo assim, os novos *media* *«apportent par définition des possibilités nouvelles de dialogue, certes électroniques, mais non exclusives des modes actuels»* (*idem, ibidem*). Apresentou, até, uma imagem deveras curiosa para sustentar a sua teoria. Fazendo referência à invenção do veículo automóvel, entende que este meio de locomoção não impediu que os seres humanos continuassem a deslocar-se a pé. E Lévy (2000)

reforça esta ideia quando afirma que, por exemplo, «o cinema não eliminou o teatro, deslocou-o» (p. 135).

A ligação às redes telemáticas é um meio através do qual se podem desenvolver novas formas de sociabilidade, no âmbito das comunidades virtuais recentemente criadas; o *interface*, «espécie de comutadores entre o mundo real, onde o sujeito permanece, e o mundo virtual» (Couchot, 1999: 25), é o computador, dispositivo requerido para dar vazão ao carácter dialógico das novas formas de comunicar. Através dos diversos produtos apresentados na rede, como, por exemplo, o vídeo texto e o *real chat*, o indivíduo pode estabelecer relações sociais, com diversas pessoas, em tempo real sem sair de sua casa. Estas relações sociais são estabelecidas em função de interesses comuns, partilhados por quantos “navegam” na rede. Desta forma, recuperou-se uma sociabilidade perdida, na medida em que a azáfama do dia-a-dia não permite que as pessoas se encontrem nos espaços de sociabilidade tradicionais (igrejas, cafés, jardins, ...). Esta sociabilidade é, então, realizada no ciberespaço; a vivência em comunidade realiza-se num outro espaço que não o físico, mas que amplia e alarga as relações sociais: **o virtual complementa o real** ou, como afirma Nora (1997: 81), «*loin de se substituer à la réalité, le cybermonde la prolonge et l’interpénètre*».

Acreditamos que é premente reorganizar as relações sociais em torno de uma nova tecnologia, ou como afirma Rotzer (1999: 81), temos que fazer um esforço no sentido de «*colocar os mundos digitalmente criados no lugar do mundo comum, tal como o experienciamos, ou, pelo menos, incorporar-lhe o mundo digital*». Segundo Cardoso (1998), as novas comunidades funcionam, em muitos aspectos, como substitutas próximas das comunidades tradicionais. A este propósito, importa referenciar Rodrigues (1994: 33), que salienta que a mediação dos novos dispositivos tecnológicos «*substituem já em grande medida as relações imediatas de vizinhança, tornando cada vez mais fácil e permanente a abertura e o acesso a espaços culturais distantes*». Mais

adiante, diz, ainda, que a ligação às redes telemáticas não implica a perda de sociabilidade, visto que,

«às relações face a face, que definiam a vizinhança, de que se alimentava tradicionalmente a sociabilidade imediata, fundamentada na pertença a uma comunidade de enraizamento, uma nova forma de sociabilidade pode estar a substituir-se, uma forma aparentemente dependente, não da pertença a uma mesma comunidade de vida, mas de escolhas individuais aleatórias, ao sabor dos interesses e disposições do momento (...» (idem, p. 196).

Este autor analisa com cautela o impacto social das novas tecnologias, dado que as relações sociais, circunscritas até este momento ao interior dos limites das comunidades tradicionais, com a crescente ligação às redes telemáticas, *«tornar-se-iam relações assépticas, aleatórias e efémeras, dependentes, já não da experiência vivida em comum, mas da performatividade da conexão às redes telemáticas» (1999a: 3).*

Perante o cenário comunicacional que se configura no final deste milénio, pode optar-se por duas posições de sinal contrário: a daqueles que defendem a perda das solidariedades tradicionais; e a daqueles que acreditam que as novas tecnologias da informação *«permitem um promissor acréscimo de autonomia individual» (Rodrigues, 1994: 196).* Os autores, mais críticos, chamam a atenção para os efeitos nefastos das novas tecnologias sobre a comunidade, expressos nas seguintes palavras: *«technology increasingly eliminates direct human interdependence. While our devices give us greater personal autonomy, at the same time they disrupt the familiar networks of direct association» (Heim, 1993: 100).* Perante as inúmeras questões que se colocam acerca das formas de interacção mediada pelo computador, e para as quais ainda não existem respostas, defendem que aqueles que integram as comunidades *on-line* voltaram as costas à forma de interacção directa com os seus familiares, amigos e colegas - a sua comunidade *off-line*. Para contestar esta tese sobre o impacto negativo dos novos *media*,

talvez seja oportuno questionarmo-nos sobre o seguinte: por que é que a “interacção face a face” tem que servir de modelo/ideal para a comunicação? Talvez tenhamos que abandonar a visão romântica e idílica da “interacção face a face”, já que esta forma de interacção não é a solução para ultrapassar todos os obstáculos que se colocam à comunicação entre os indivíduos. Adoptá-la como modelo talvez não ajude a tornar mais fácil a comunicação entre os indivíduos, ou a compreendê-los no seu todo. Estamos convencidos de que, para ultrapassar muitos dos obstáculos que se colocam à comunicação humana, temos que tirar partido das potencialidades que advêm da interligação geral, possibilitada pelas novas tecnologias da informação, e que Lévy (2000) refere como «*o desenvolvimento das comunidades virtuais e dos contactos interpessoais à distância por afinidade*» (p. 263). Segundo ele, a principal riqueza do ciberespaço são as pessoas que nele habitam e que, através deste novo *medium*, têm a possibilidade de comunicar «*com os peritos, os protagonistas, as testemunhas directas dos assuntos ...*» (*idem, ibidem*).

Neste momento da nossa reflexão, será oportuno analisar com mais detalhe o conceito de identidade (definido por Holtzman como «*a projection in words and images*», 1997: 35), no contexto da interacção mediada pelo computador, pois, para muitos autores, o reconhecimento da identidade dos sujeitos permite legitimar as relações sociais que se estabelecem através da ligação às redes telemáticas.

3.3 - A Identidade do Sujeito no Contexto da Interacção Mediada

«*The reality seems to be that many, probably most, social users of CMC create on-line selves consistent with their off-line identities*» (Baym, 1998: 55).

Através da difusão dos novos dispositivos comunicacionais, as relações sociais ganham novos contornos. Os utilizadores das redes telemáticas não se vêem entre si, podendo ocultar, desta forma, a sua

verdadeira identidade e assumir identidades diferentes. Com a integração das novas tecnologias na experiência dos sujeitos, todo o equilíbrio das suas representações e imagens se transforma, como ocorreu com a imprensa ou com a televisão. Perante o novo cenário comunicacional, a questão que se coloca é esta: Quem somos quando estamos *on-line*? A resposta tem que passar, invariavelmente, pela reflexão sobre a mutabilidade que sofre a nossa identidade, na medida em que, quando estamos *on-line*, podemos assumir diferentes identidades.

Temos ainda que reflectir sobre as potencialidades que o anonimato proporciona, que não são possíveis de alcançar na realidade *off-line*, e que podem condicionar definitivamente a forma como interagimos neste novo contexto social. Um outro aspecto, sobre o qual importa debruçarmo-nos consiste em saber como é possível “negociar” relações sociais “verdadeiras”, no âmbito das comunidades virtuais, já que, na “interacção face a face”, a condição da possibilidade de estabelecer essas mesmas relações residia precisamente no reconhecimento da identidade dos sujeitos envolvidos na interacção presencial.

A possibilidade que os indivíduos têm de criar múltiplas identidades *on-line* tem, efectivamente, causado um enorme fascínio nos investigadores. Através do anonimato, o indivíduo pode inventar «*alternative versions of one's self and to engage in untried forms of interaction, theoretically problematizing the notion of "real self"*» (Baym, 1998: 54). Por outro lado, os *media* que permitem o anonimato favorecem, segundo Nora (1997), a intimidade: temos mais facilidade em revelar as nossas confidências a alguém que não conhecemos. Uma primeira ilação que podemos extrair é a de que os sujeitos, ao sobrevalorizarem as potencialidades que o anonimato lhes proporciona, assumem identidades que não correspondem à sua “verdadeira” identidade, aquela que está consolidada *off-line*. No entender de Holtzman, a construção de falsas identidades é parte integrante do universo *on-line*,

ou, como afirma ainda, «*it's part of the medium*» (1997: 36). Levy (2000) partilha esta opinião, no entanto, faz uma ressalva importante: «*as manipulações e os enganos são sempre possíveis nas comunidades virtuais, mas eles são-no também em toda a parte sem ser ali: na televisão, nos jornais de papel, ao telefone, pelo correio e mesmo em qualquer reunião “em carne e osso”*» (p. 134).

Hamman (1996b) redigiu um artigo intitulado «*The Role of Fantasy in the Construction of the On-Line Other: a selection of interviews and participant observations from cyberspace*», cuja tónica assenta na discussão do papel que a fantasia/imaginação representa na construção da imagem do “outro”, com o qual interagimos através dos *chat rooms*. Segundo ele, o CompuServe, definido como um *chat interface*, é um sistema que permite aos utilizadores criarem «*images of new selves which may be identical, similar, or entirely different from their real World self*» (1996b: 2). É a fantasia, a exemplo do que ocorre noutras formas de interacção mediada, «*what drives relationships in online chat rooms*» (*idem, ibidem*).

Este sociólogo considera que a *Internet* é um instrumento que permite a criação de um ambiente social. Os novos dispositivos comunicacionais induzem quem os utiliza a estabelecerem relações sociais, baseadas numa aproximação emocional entre quem se envolve nesta forma de interacção. Neste artigo, Hamman (1996b) referencia Turkle (1995), um autor que se debruçou com muita acuidade sobre os contornos do conceito de identidade na *Internet*. Turkle (1995) defende que a interacção *on-line* revela ser muito mais intensa do que a interacção *off-line*. Justifica-o afirmando que, por alguma razão, as pessoas que as estabelecem se sentem de alguma forma afastadas do mundo real, privilegiando as formas de interacção *online*.

Na verdade, a questão à qual ambos os autores procuram dar resposta consiste em saber por que razão quem interage através da *Internet*, e muito em particular nos *chat rooms*, prefere a interacção mediada neste espaço virtual, em substituição da “interacção face a

face”. Segundo Turkle (1995), a resposta reside no facto da interacção mediada permitir a combinação do anonimato com a interacção em tempo real, ao qual se adiciona a possibilidade de através do mecanismo da imaginação/fantasia criar, ou assumir, um papel (construir um personagem) que pode ser idêntico ao que se representa na vida real, ou que, muito pelo contrário, se afasta desse modelo. A tese defendida por Hamman apresenta uma nova perspectiva sobre esta questão, pois, segundo este sociólogo, independentemente da identidade, criada na interacção mediada por computador, se afastar muito da real ou ser idêntica à real, «*others will re-create us in their own imagination*» (1996b: 6).

A forma como os membros das comunidades virtuais recriam a sua identidade, inventando novas identidades ou combinando as do mundo *off-line* com as do *on-line*, são questões centrais sobre as quais temos que nos debruçar, se quisermos estudar em toda a sua dimensão a rede de laços sociais que emerge no novo espaço social - o ciberespaço.

Peter Berger, Professor de Sociologia na Faculdade de New School for Social Research, e editor da conceituada revista Social Research, foi um dos sociólogos que mais se preocupou em definir o conceito de identidade. É sua convicção de que as identidades são atribuídas socialmente, ou seja, a «*identidade não é uma coisa pré-existente; é atribuída em actos de reconhecimento social. Somos aquilo que os outros crêem que sejamos*» (1996: 113). Para clarificar a sua visão sobre este conceito, Berger apela ao exemplo da identidade do oficial na carreira militar, já que «*a auto-imagem do oficial, como oficial, só pode ser mantida num contexto social no qual outras pessoas estejam dispostas a reconhecê-lo nessa identidade*» (*idem*, p. 114). Se o reconhecimento for retirado, a auto-imagem sofre um profundo abalo. Sendo assim, toda a relação social resulta de uma escolha de identidade. As identidades constroem-se no âmbito de um jogo de reconhecimentos que anima a interacção entre os sujeitos. Podemos inferir, a partir da teoria de Berger, que os indivíduos preferem estabelecer relações com pessoas

que sustentem as suas auto-interpretações. Berger referencia o processo de transferência, na prática da Psicanálise, como um exemplo de construção de uma nova identidade. Através desse processo de transferência, estabelece-se uma relação entre o psicanalista e o paciente, num meio social artificial. Quanto mais intensa e duradoura for essa relação, mais o paciente se liga à sua nova identidade. Um outro exemplo, aduzido para sustentar a sua teoria, reside nos ritos de passagem, pois, segundo ele, *«o rito de passagem envolve o repúdio de uma antiga identidade (digamos, ser criança) e a iniciação numa nova identidade (como a de adulto)»* (*idem*, p. 117).

Berger considera que os indivíduos desempenham determinados papéis e que, numa perspectiva sociológica, cada um *«é as máscaras que tem de usar para representar»* (*idem*, p. 119). O indivíduo, a *“persona”* (termo latino que significava a máscara utilizada pelos actores no teatro greco-romano) é entendida como *«um repertório de papéis, cada um dos quais adequadamente equipado com uma determinada identidade»* (*idem, ibidem*). Sociologicamente, o *“eu”* *deixa de ser uma identidade objectiva, sólida, que se transfere de uma situação para outra. Será um processo, criado e recriado continuamente em cada situação social em que uma pessoa participa...»* (*idem*, p. 120). Perante este emaranhado de papéis, que implica a construção de diferentes identidades, é pertinente questionarmo-nos sobre quem é, realmente, este sujeito, pois, aparentemente, o indivíduo comum em nada se diferencia do que sofre do distúrbio psiquiátrico, denominado por múltipla personalidade.

Para Berger, a diferença abissal que permite distinguir estes dois tipos de indivíduos reside no facto do primeiro sofrer a pressão da sociedade, no sentido de manter a coerência nos diversos papéis que representa e nas identidades que o acompanham. Os indivíduos com os quais estabelecem relações sociais, e de cujo reconhecimento dependem os papéis que representam, exigem que apresentem ao mundo *«uma imagem razoavelmente coerente»* (*idem*, p. 121). Se certos limites de

coerência forem ultrapassados pelo indivíduo (no segundo caso), a sociedade retirar-lhe-á, automaticamente, o seu reconhecimento, estigmatizando-o como uma «*aberração moral ou psicológica*» (*idem, ibidem*). Consciente do cenário que apresenta, e que poderia induzir alguns leitores a edificarem uma imagem da sociedade «*na qual todos tramam, conspiram e deliberadamente vestem disfarces para enganar-se mutuamente*» (*idem, p. 123*), Berger considera que a representação de papéis e a construção da identidade são processos «*irreflectidos e não planeados, quase automáticos*» (*idem, ibidem*). Assim, a fraude, ou seja a tentativa de construir falsas identidades, exige um autocontrolo psicológico tão complexo que poucas pessoas são disso capazes. É por esta razão que, segundo este autor, a insinceridade é um fenómeno invulgar na nossa sociedade.

A reflexão de Berger (1996) sobre o conceito de identidade é o enquadramento teórico adequado para melhor analisarmos a construção *on-line* das múltiplas identidades dos sujeitos. Sendo assim, no âmbito da interacção mediada pelo computador, as identidades dos sujeitos também se constróem no decurso de um complexo jogo de reconhecimentos, no qual a coerência assume um papel absolutamente central. Ou seja, os sujeitos são livres de definirem as identidades que entenderem; essas identidades, a exemplo da construção das identidades *off-line*, são atribuídas em actos de reconhecimento social, o que vem reforçar a teoria de Berger, segundo a qual «*o "eu" deixa de ser uma identidade objectiva, sólida, que se transfere de uma situação para outra. Será um processo, criado e recriado continuamente em cada situação social de que uma pessoa participa...*» (*idem, p. 120*), só que, neste caso, ocorre num ambiente social *off-line*. A coerência da identidade dos sujeitos é a condição essencial para sustentarem a credibilidade das relações sociais, estabelecidas entre si, através da *Internet*

Alguns autores, em oposição a esta teoria, consideram que, na forma de interacção mediada pelo computador, os indivíduos criam

falsas identidades e, desta forma, ensaiam versáteis estratégias de auto-defesa no domínio psicológico, dado que, adentro das relações que estabelecem nas redes digitais, se encontram com grupos de pessoas cada vez mais restritos. Partilham os mesmos gostos, as mesmas afinidades e utilizam “máscaras sociais” (encarnadas nos pseudónimos), que desempenham um papel absolutamente central nessas interacções, assumindo diferentes identidades no acto de comunicar.

A interacção nas redes digitais não se dá entre indivíduos, mas entre imagens por eles “construídas” e projectadas num écran, pois, o contexto das formas de interacção mediada dá relevância ao acto da imaginação, que é a condição necessária para invocar a imagem de comunhão com outros que estão ausentes fisicamente. A análise psicológica dessas atitudes não se enquadra no âmbito dos comportamentos de natureza patológica, como sejam a dupla personalidade. Essas “máscaras”, designadas por Papert (1997: 113) *«como uma cultura de falsas personalidades»*, são fruto de um acto consciente dos indivíduos, ao adoptarem uma atitude defensiva perante um universo que, se, por um lado, oferece inúmeras possibilidades de concretização do acto comunicacional, por outro, constitui uma ameaça, por não conseguirem aferir a veracidade do seu comportamento com o daqueles com os quais interagem, através dos indicadores transmitidos por esta forma de interacção mediada. Papert (*idem, ibidem*) analisa as identidades simuladas da seguinte forma: *«tal como numa espécie de jogo dramático, tais actividades podem ser psicologicamente saudáveis e eticamente honestas, desde que os participantes as considerem como um género de jogo»*.

O corpo é um importante tópico da análise social. Neste sentido, a percepção que temos do nosso corpo é um elemento fundamental para analisarmos a construção da identidade dos sujeitos. Em todas as formas de interacção, o corpo determina a identidade dos sujeitos e as formas de sociabilidade daí emergentes, pois, como afirma Warf (2000:

54), «*although they appear “natural”, bodies are social constructions, playing a crucial role in the construction of identity*».

No ciberespaço o corpo desaparece, dando lugar a «*espectros que circulam como informações*» (Lemos, 1999: 20), libertando-se de todos os constrangimentos físicos «*torna-se puro símbolo digital*» (*idem*, p. 21). O corpo liberta-se do seu peso, da sua forma e, ao percorrer o ciberespaço, adquire novas velocidades, o que lhe permite conquistar novos espaços, até então inacessíveis, devido às limitações inerentes à existência corpórea. Os sistemas de Realidade Virtual (RV) permitem, assim, ao corpo humano experimentar diferentes modalidades perceptivas.

No ciberespaço, a identidade dos sujeitos torna-se ambígua, já que não existem certezas sobre o sexo, a classe, a raça, a aparência, etc. daqueles com quem interagimos e que são elementos determinantes na forma de “interacção face a face”. Sendo assim, se na vida real o corpo determina a interacção, no ciberespaço não há identidade, mas identificação. A sociabilidade *on-line* caracteriza-se como uma espécie de “esconde esconde”, onde o usuário pode assumir e experimentar identificações sucessivas nas diversas comunidades virtuais. Novas formas de sociabilidade passam a ser experimentadas pelos utilizadores das redes electrónicas, um espaço onde coabitam o real e o virtual, o público e o privado, o local e o global.

Ainda que, num primeiro momento da nossa análise, o corpo humano, na forma de comunicação mediada pelo computador, tenha uma função secundária, comparando-o com a forma de “interacção face a face”, não podemos deixar de manifestar a nossa convicção de que é um elemento de análise muito importante no ciberespaço, ainda que adquira matizes diferentes da forma de “interacção face a face”. Warf (2000) procurou ilustrar a estreita relação que liga o corpo humano ao ciberespaço, através de um conjunto de exemplos, de entre os quais destacamos a revolução que as novas tecnologias operaram nos cuidados de saúde (de que são exemplos a telemedicina, as próteses

digitais, as próteses auditivas etc.). Warf (2000) referencia Brahm & Driscoll (1995), quando pretende justificar a estreita relação que une o corpo ao ciberespaço, já que o «*cyberspace becomes an extension of the body as well as the mind, a prosthetic comparable to artificial limbs, pacemakers, wheelchairs, eyeglasses, and other devices that make the body thoroughly denaturalized*» (p. 65). O aparecimento recente de tecnologias de identificação biométrica (*scanners* que permitem “mapear” a retina humana, as impressões digitais etc.), no entender de Warf, transformam o corpo humano numa *password*. O corpo humano surge como elemento-chave nos sistemas de segurança utilizados no ciberespaço.

Na forma de interação mediada, os corpos dos sujeitos em interação não se encaram, o que permite o anonimato. Apesar da inexistência da presença corpórea dos sujeitos, Warf considera que o corpo é um elemento importante no momento em que os sujeitos interagem electronicamente, mais que não seja pela forma como «*we appropriate information through our senses (computer screens, and so forth) to the speed with which we type (in chat groups, for example) to metaphors such as “surfing” the Internet’s “backbones” to the emoticons*» (*idem*, p. 57).

Os novos *media* alteram, definitivamente, a forma como os indivíduos interagem no contexto social, pelo que não será de estranhar que se altere também a percepção que temos do “outro”. Com as recentes inovações tecnológicas, o impacto social provocado pelas tecnologias computacionais será, a muito curto prazo, praticamente imperceptível para o utilizador. Na sequência da análise sobre o conceito de identidade, é oportuno reflectirmos, em seguida, sobre o fenómeno da simulação.

3.4 - O Fenómeno da Simulação – Real vs. Virtual

«What’s most interesting about the potential of virtual worlds isn’t how well they can imitate physical reality. Rather, it’s

the entirely new worlds that could not have been imagined without the computer» (Holtzman, 1997: 46).

Uma das questões que as novas tecnologias da informação, geradoras de impactos sociais, suscita é a análise do fenómeno da simulação que assenta na pretensa oposição real/virtual. Hamman (1999) referencia Michael Heim (1993) como um dos autores que chama a atenção para o perigo da realidade ser suplantada pela simulação, pois, em sua opinião, a tecnologia *«increasingly eliminates direct human interdependence»* (Hamman, 1999: 5). A analogia com a representação teatral é o pano de fundo que muitos autores utilizam para explicarem o fenómeno da simulação, de entre os quais se destaca Goffman (1993). Segundo este (1993: 9), *«no palco as coisas que se mostram são simuladas; na vida, provavelmente, as coisas que surgem são reais e nem sempre foram bem ensaiadas»*. Goffman considera que, na representação teatral, os sujeitos da interacção são três: o actor, os outros actores com os quais contracenam e o público. Na vida real, os sujeitos da interacção são apenas dois: *«o papel que um indivíduo representa recorta-se segundo os papéis representados pelos outros presentes, sendo que estes outros constituem, ao mesmo tempo, a assistência»* (*idem*, pp. 9 -10).

Através dos *interfaces* interactivos dos novos dispositivos informáticos, os sujeitos imergem em mundos virtuais (abandonam o mundo real), que lhes concedem infinitas possibilidades de realizar tarefas aparentemente tão difíceis de concretizar, como *«pintar figuras num espaço virtual ou tocar instrumentos inexistentes»* (Rotzer, 1999: 74). Neste sentido, Miranda (1996: 2) considera que *«o virtual é o espaço de mediação imediata que tende a envolver todo o mundo, virtualizando-o»*. A mais-valia dos *media* digitais não reside na criação de novos mundos, desligados dos referenciais tempo e espaço do mundo real, mas, antes, na produção *«de um mundo instável e caótico entre outros tantos que constantemente se imiscuem uns nos outros, que se fundem,*

dissolvem, aparecem e desaparecem sem qualquer possibilidade de orientação» (Rotzer, 1999: 80).

Rotzer apresenta, aliás, uma visão curiosa sobre a aparente dissociação real vs. virtual. Para este autor, a simulação proporcionada pela imersão nos mundos virtuais traduz-se, em última instância, na busca do real ou, como afirma, *«já não desejamos escapar do real através da ficção; pelo contrário, agora desejamos que a ficção evoque a realidade...»* (*idem*, p. 78). Fdida reforça esta ideia, pois, em sua opinião, a realidade virtual consiste em *«reproduire localement un environnement similaire à l'environnement réel»* (1997: 83). Posição também reforçada por Holtzman (1997: 43), ao afirmar que *«in virtual worlds, the aim is to create an experience that seems completely real»*. O sucesso alcançado pela Realidade Virtual sedimenta-se na possibilidade de enganar os sentidos e levá-los a acreditar que o mundo virtual é real: *«much like Baudrillard's (1993) notion of the simulacra, where the simulation becomes more real than reality itself»* (Warf, 2000: 64). Miranda (1996) considera que, para se poder atingir o estado alucinatório, proporcionado pelos complexos sistemas de realidade virtual (luvas, eléctrodos, capacetes), é necessário descobrir *«formas de apagamento da realidade "real" do metal e das próteses»* (p. 2).

Esta aparente dissociação entre real e virtual resulta, segundo Baudrillard (1991: 153), da convicção de que *«é paradoxalmente o real que se tornou a nossa verdadeira utopia, mas uma utopia que já não é da ordem do possível, aquela com que já não pode senão sonhar-se, como um objecto perdido»*.

As interrogações que se colocam sobre o fenómeno da simulação e da Realidade Virtual não surgiram com a introdução dos novos *media*. Se procedermos a uma análise retrospectiva sobre o aparecimento dos sistemas de Realidade Virtual, temos que retroceder no tempo até ao deflagrar da II Guerra Mundial, quando, pela primeira vez na história, foram utilizados simuladores de voo. Desde essa altura até aos nossos dias, as aplicações da realidade virtual multiplicaram-se e estenderam-

se a áreas tão diversas como *«flight training for pilots and astronauts, military battlefield simulations, architecture, education, and medicine»* (Warf, 2000: 64).

Rodrigues (1999b), autor que procurou definir uma genealogia do virtual, considera que *«as tecnologias da informação, constituídas de maneira análoga ao modo como os organismos vivos são dispostos, sob a forma de sistemas lógicos reticulares, consomem o seu processo de naturalização, constituindo uma nova dimensão da realidade a que hoje damos o nome de realidade virtual»* (p. 90). Apesar do deslumbramento que nos causa o ciberespaço, este autor aconselha alguma cautela na apropriação deste novo espaço, pois a precedência dos simulacros sobre a realidade implica, em seu entender, *«a natureza flutuante de uma nova identidade cultural, da identidade mediática, a perda dos pontos de referência concretos e estáveis que, até aos nossos dias, costumavam definir as coordenadas espaciais e temporais, os pontos de referência que serviam de quadro a partir dos quais o mundo era perspectivado e a experiência humana adquiria sentido»* (1994: 224).

É convicção de Rodrigues (1999b) que o Homem já há muito tempo que tinha *«perdido a ilusão de apreensão imediata do real»* (p. 90), pelo que, segundo ele, aquilo que as tecnologias da informação põem em causa *«é a relação dos simulacros com a realidade, ao elaborarem objectos que, embora inexistentes no mundo natural, são sensorialmente apreendidos de maneira mais real do que a realidade natural»* (*idem, ibidem*).

A realidade virtual altera definitivamente a lógica da representação. Já não estamos perante uma simples representação da realidade. A realidade virtual faz com que *«as imagens já não captem o real, fragmentos da percepção da realidade, mas realizem aquilo que não pode ser percebido imediatamente»* (*idem, p. 91*). Ao lançar-se no novo espaço, maravilhado com as *nuances* da virtualidade, o sujeito fica à beira de um precipício onde, inclusive, a sua própria identidade é

questionada. A este respeito, Poster (*apud* Rodrigues, *Comunicação e Cultura. A Experiência Cultural na Era da Informação*, p. 224), afirma:

«se posso falar directamente por correio electrónico com um amigo em Paris enquanto permaneço sentado em minha casa na Califórnia; se posso ser testemunha dos acontecimentos políticos e culturais enquanto ocorrem através do globo sem ter de sair de casa (...); se posso fazer as compras em minha casa, utilizando o meu televisor ou o meu computador, então onde estou e quem sou? Nestas circunstâncias, não posso considerar-me a mim próprio centrado na minha subjectividade racional e autónoma ou enquadrado por um ego definido, mas estou dividido e disperso através do espaço social.»

Alguns autores, como Nora (1997), apresentam uma visão muito crítica sobre o ciber mundo, expressa em afirmações como: *«le cybermonde est ainsi devenu le miroir déformant de la vie réelle, le “LSD” des années 90»* (p. 83). Em sua opinião, (que se integra num conjunto de reflexões sobre o efeito de dependência causado pelo computador), a ligação às redes telemáticas, ao criar mundos imbuídos de sedução, turva a visão que se tem da realidade e, a exemplo dos efeitos de um qualquer alucinogéneo, os sujeitos percebem uma realidade ilusória da qual dificilmente se querem libertar, situação que coloca complexas questões inerentes à dependência.

Tart (1999), apresenta uma análise curiosa sobre a dicotomia real/virtual, tendo como foco de atenção o fenómeno da percepção. Para este psicólogo, não foi necessário esperar pelos novos dispositivos tecnológicos para mergulharmos numa realidade virtual concebida por esses mesmos dispositivos. O Homem, desde sempre, viveu imerso numa “realidade virtual biológico-psicológica” (RVBP), pois, o sistema nervoso e os sentidos, conduzidos pelo *«bio-ordenador del cerebro ...»* (p. 174), produzem um conjunto de processos que alteram a percepção sobre o que o rodeia, conduzindo-o a interpretar a informação processada pelo “bio-ordenador” do cérebro como sendo a “realidade”, nem sequer a questionando.

De acordo com Lévy (1994: 154), «*o conhecimento por simulação é sem dúvida um dos novos géneros do saber produzidos pela ecologia cognitiva informatizada*». A simulação, que é qualificada por este autor como imaginação assistida por computador, permite aos diversos utilizadores adquirirem um conhecimento muito diferente do conhecimento teórico, ou da experimentação directa. Considera que, ao simularmos «*os movimentos e reacções possíveis do mundo exterior, isso permite-nos antecipar as consequências dos nossos actos. A imaginação é a condição da escolha ou da decisão deliberada*» (idem, p. 157). Reforça esta ideia quando afirma que «*a simulação não corresponde, portanto, a nenhum pretensão corte com a realidade do saber ou com a relação com o mundo, mas, pelo contrário, a um poder alargado da imaginação e da intuição*» (idem, p. 159).

Os dispositivos informáticos, os verdadeiros instrumentos que tornam possível a simulação, permitem construir os modelos digitais. Segundo Couchot (1999: 25), «*o sujeito aparelha-se doravante com uma máquina de tipo completamente novo, que já não visa, no seu princípio, representar o mundo, mas simulá-lo*». A verdade/falsidade não são parâmetros de avaliação destes novos modelos. Apenas podemos considerar como parâmetros a eficácia ou a utilidade do modelo digital, perante determinado objectivo pré-definido. Como refere Lévy (1994: 153), «*na avaliação de um modelo, podem intervir factores muito distantes da ideia de verdade: a facilidade de simulação, a velocidade de realização e de modificação (...)*». Ainda segundo ele, apesar do conhecimento se processar por simulação, isto não invalida que se possa adoptar uma postura crítica perante esta nova forma do saber. As tecnologias intelectuais contribuem para abalar os grandes pilares culturais que comandam a nossa percepção do real.

A acesa discussão sobre o impacto dos novos *media* apresenta duas posições de sinal contrário, descritas magistralmente por Nora (1997: 425) «*l'une, optimiste, estime que l'interaction entre la société et la technologie peut être maîtrisée, c'est-à-dire, humanisée. L'autre,*

pessimiste, juge que l'on ne peut rien attendre de bon de cet univers froid, où la récréation démiurgique d'un monde artificiel expose le monde réel à quelque apocalypse».

Segundo Papert (1997: 41), «os ciberutópicos louvam os milagres da era digital. Os cibercríticos avisam-nos dos terríveis perigos». Antes de tomar partido por uma destas posições, talvez seja pertinente reflectir sob a forma como a sociedade tem utilizado a tecnologia. Como exemplos dramáticos, recorde-se a bomba atómica ou medite-se sobre o perigo eminente do deflagrar de uma guerra biológica. Porém, é igualmente importante não esquecer os benefícios alcançados pela correcta aplicação das inovações tecnológicas, no domínio da neurofisiologia ou da cirurgia virtual, por exemplo.

4 - A Ligação à Internet - isolamento ou aproximação? Apresentação do estudo de caso «Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social»

No domínio das Ciências Sociais, sempre houve um certo fascínio em estudar os efeitos que se produzem no comportamento do ser humano, quando o isolamos do seu ambiente social. Do nosso imaginário fazem parte personagens como Robinson Crusoe, perdido numa ilha deserta, sem qualquer ligação ao mundo exterior, que encontrou no personagem Sexta-Feira a possibilidade de dar resposta às suas necessidades de sociabilidade. Neste contexto, julgamos pertinente fazer referência ao polémico programa televisivo *Big Brother*, já que o seu formato implica o isolamento dos participantes, que durante quatro meses não podem estabelecer qualquer contacto com a realidade exterior à casa onde residem durante o concurso.

É neste âmbito que se enquadra uma série de estudos, levados a efeito por alguns dos mais prestigiados investigadores, que consideram a ligação à *Internet* um instrumento fascinante para testar a capacidade do indivíduo para resistir ao isolamento social, e suprir as suas

necessidades físicas e sociais. A *Internet* transforma-se, assim, num objecto de estudo de cariz sociológico.

No sentido de testar esta capacidade de que o ser humano dispõe para garantir a sua sobrevivência, tendo como única ligação ao exterior a *Internet*, lembramos uma experiência (Ferreira, 17 Maio 1999) patrocinada pela subsidiária britânica da Microsoft Network, no âmbito da qual quatro voluntários estiveram durante quatro dias encerrados num quarto. O único contacto que tinham com o exterior era estabelecido através de um portal da *Internet*, que lhes permitia comprar tudo aquilo de que necessitassem durante os dias em que durou a experiência. O projecto, que decorreu em Maio de 1999, foi monitorizado pela especialista em interacção mediada (homem/computador), Helen Petrie (Universidade de Hertfordshire), e confirmou a possibilidade dos sujeitos suprirem todas as suas necessidades, tendo como únicos recursos a *Internet* e um cartão de crédito. A experiência procurou também testar as potencialidades de interacção social oferecidas pela rede mundial.

Portugal ensaia já os primeiros passos no estudo da complexa temática dos impactos sociais da ligação às redes telemáticas. Como exemplo, podemos referir o Projecto Canal XXI (Palermo de Sá, 31 Dezembro 1999). Muito sumariamente, este Projecto remonta temporalmente ao mês de Dezembro de 1999, momento em que dois “cibernautas”, de seu nome João Pulido (35 anos, gestor do Projecto) e Ricardo Branco (29 anos, *webmaster* do Projecto), se encerraram durante 30 dias num veleiro ancorado no Parque das Nações, isolados do mundo exterior ao qual apenas os ligava a *Internet*. O objectivo da experiência consistiu em provar que era possível suprir todas as necessidades básicas dos dois indivíduos, através de dois computadores ligados à *Internet* e um cartão sem limite de crédito. Numa primeira análise, o Projecto revelou-se um sucesso, na medida em que os dois participantes conseguiram ultrapassar o difícil repto proposto, ao efectuaram a compra de todos os bens de que necessitaram, utilizando

apenas o correio electrónico e o comércio electrónico. É importante referir que, durante o período em que decorreu esta experiência, João Pulido e Ricardo Branco desenvolveram a sua actividade profissional com toda a normalidade, através do sistema de trabalho à distância. Os resultados definitivos desta experiência, pioneira no nosso país, ainda não são conhecidos.

Os projectos referidos anteriormente consubstanciaram-se em pequenos ensaios que visam testar, a vários níveis, as reais possibilidades dos novos dispositivos telemáticos, em particular da *Internet*. Mas, outros projectos mais ambiciosos têm sido levados a cabo, um pouco por todo o mundo, por equipas de investigadores que procuram estudar em toda a sua dimensão o impacto social das novas tecnologias da informação. A investigação sociológica em Portugal acompanha esta tendência.

No âmbito do Projecto de Investigação Científica e Tecnológica (Programa PRAXIS XXI), da responsabilidade da Fundação para a Ciência e a Tecnologia e do Ministério da Ciência e da Tecnologia, uma equipa de investigadores do Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE), coordenada pelos Professores José Paquete de Oliveira e José Jorge Barreiros, propôs-se realizar um Projecto de Investigação, pioneiro no nosso país, denominado **«Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social»**. Esta equipa de investigadores, constituída pelos docentes Catarina Lorga, Gerardo V. Lisboa, Gustavo Cardoso, José Nuno Pereira e Tânia de Moraes Soares, procurou investigar o fenómeno da *Internet* em Portugal segundo duas vertentes muito distintas: por um lado, analisar os conteúdos da informação disponíveis na *Internet* no domínio português; por outro, caracterizar o perfil dos utilizadores portugueses, bem como estudar as utilizações da *Internet* no que respeita ao comércio electrónico, ao consumo dos *media* e ao uso das listas e grupos de conversação.

Talvez seja pertinente, nesta fase do nosso estudo, trazer aqui, com alguma minúcia, as conclusões preliminares avançadas pela

equipa acima referida, ainda que as conclusões definitivas não tenham sido apresentadas, pois, o projecto ainda não foi concluído.

De acordo com a informação disponibilizada no *site* do Projecto (<http://www.cav.iscte.pt>), foi aplicado ao universo dos utilizadores da *Internet* em Portugal um inquérito *on-line*, constituído por quatro questionários parcelares, que poderiam ser respondidos independentemente: um Questionário Geral, um Questionário sobre o Comércio Electrónico, um Questionário sobre a *Internet* e os Meios de Comunicação Social e, por último, um Questionário sobre o acesso e o uso das Listas e Grupos de Conversação por parte dos “cibernautas” portugueses. O inquérito *on-line* decorreu entre 23 de Março e 15 de Junho de 1999. Dos 3013 utilizadores da *Internet* que acederam ao inquérito foram validadas 1888 (62,7%) respostas ao Questionário Geral; 437 (14,5%) ao Questionário sobre Listas e Grupos de Conversação; 431 (14,3%) ao Questionário sobre Comércio Electrónico e 429 (14,2%) ao Questionário sobre a *Internet* e os Meios de Comunicação Social.

O estudo, devido à especificidade do universo de utilizadores e às condições de aplicação dos questionários, suscitou algumas interrogações do ponto de vista metodológico, já que os investigadores desconheciam o universo dos utilizadores da *Internet* em Portugal, o que dificultou a caracterização da amostra. Apesar desta fragilidade, as conclusões preliminares deste estudo constituem, do nosso ponto de vista, e na sequência da reflexão teórica que temos vindo a desenvolver, um indicador muito válido sobre o impacto social da *Internet* no universo dos utilizadores portugueses.

Dado o âmbito do nosso estudo, debruçar-nos-emos apenas, e muito sucintamente, sobre os resultados da aplicação do Questionário sobre as Listas e Grupos de Conversação.

Tendo em conta os resultados alcançados pela equipa de investigadores deste Projecto, o perfil dos “cibernautas” portugueses corresponde, muito sumariamente, a uma elite em termos sociais e

culturais. De facto, 44% dos indivíduos que responderam ao inquérito são intelectuais e cientistas e 30% são técnicos intermédios. Este perfil é reforçado pelo nível de escolaridade dos “cibernautas” portugueses: 56% completou o ensino superior; 30% o secundário. Estes primeiros dados, que caracterizam os utilizadores portugueses, confirmam a tendência da não generalização do acesso à *Internet*, a exemplo do que se passa em outros países. Este facto, coloca uma série de questões referentes ao fenómeno da info-exclusão que, do nosso ponto de vista, será uma das principais fragilidades da *Internet*.

Questionados sobre as finalidades de utilização da *Internet* diferenciado o acesso (no local de trabalho ou em estabelecimentos de ensino, cujas percentagens mais elevadas são 21,9% dos inquiridos, no primeiro caso, e 18,8% no segundo) afirmam que utilizam a *Internet* para pesquisar informação. Estes resultados revelam que os “cibernautas” portugueses utilizam a *Internet*, antes de mais, com o objectivo de acederem a informação muito diversa que circula na rede. Neste sentido, Cardoso (1998: 23) refere que a *Internet* pode ser definida como uma «*tecnologia da informação*». É importante fazermos referência aos 7,1% de utilizadores (no local de trabalho) e aos 8,4% (nos estabelecimentos de ensino), que consideram o contacto ou o relacionamento com outras pessoas, como o primeiro motivo por que utilizam a *Internet*. Estes valores, ainda que não muito significativos, expressam a tendência manifesta pelos “cibernautas” portugueses, segundo a qual as novas tecnologias da informação são um instrumento para suprirem as suas necessidades de sociabilidade. Salientamos, ainda, as percentagens relativas à participação em listas/grupos de conversação (5,3% e 6,5% respectivamente), visto que as listas e os grupos de conversação têm vindo a consolidar-se como espaços de interacção social por excelência.

Uma outra questão colocada pela equipa de investigadores neste questionário parcelar dizia respeito ao nível de utilização dos serviços disponíveis na *Internet*. De acordo com os resultados alcançados,

podemos inferir que o correio electrónico e as listas/grupos de conversação são os serviços mais utilizados pelos “cibernautas” portugueses: 27,9% dos inquiridos utilizam o correio electrónico, serviço que permite aos seus utilizadores (investigadores, alunos, profissionais dos mais variados ramos, etc.) trocarem correspondência com amigos, colegas de profissão, etc.; 22,7% dos inquiridos afirma participar com regularidade em listas e grupos de conversação.

Os responsáveis pelo Projecto «*Ciberfaces*» procuraram ainda auscultar as razões de utilização da *Internet*. Os utilizadores portugueses referem, mais uma vez, a procura de informação (34,2% considera a *Internet* uma importante fonte de informação e 26,3% considera ser um instrumento de trabalho). Importa realçar que 14,2% dos inquiridos considera a *Internet* como um meio para contactar com uma grande variedade de pessoas e conhecer novas culturas. A partilha de experiências culturais distintas, fruto da interacção entre os sujeitos, permite criar uma cultura universal, denominada *cibercultura*. No seguimento desta questão, os sujeitos deste projecto foram inquiridos sobre as vantagens do acesso à *Internet*. Uma percentagem significativa, 26,3%, considera ser a quantidade e a diversidade da informação a que podem aceder, enquanto que 18,2% indica a facilidade de contacto com outras pessoas e 14,7% a possibilidade de debate/troca de opiniões. Uma ilação que podemos extrair destes resultados consiste em afirmar que a *Internet* é um instrumento que permite a edificação de uma sociedade mais livre, mais democrática, mais participada, na qual todos os indivíduos têm a possibilidade de expressarem livremente as suas opiniões, as suas convicções, aquilo que Bebianno definiu como «*devolver à vida a utopia de construção de uma ágora global*» (2000: 130).

Devido aos problemas que se colocam na *Internet*, relativos à salvaguarda da privacidade dos seus utilizadores, a equipa de investigadores incluiu no questionário duas questões: uma relativa à defesa da privacidade (diferenciando as respostas por sexos); e outra relativa à solicitação de dados pessoais *on-line*. Relativamente à

primeira questão, concluiu-se que a preocupação com a defesa da privacidade é partilhada pela grande maioria dos utilizadores: 89,3% dos inquiridos do sexo feminino e 87,2% do sexo masculino. No que diz respeito à segunda, quando solicitados 47% dos inquiridos fornecem apenas alguns dados pessoais; 26,5% fornecem os dados correctos e apenas 4,1% fornecem dados falsos. Estes resultados evidenciam uma preocupação com a protecção da privacidade dos utilizadores, já que o aparecimento de novos serviços, como por exemplo o comércio electrónico, exigem a disponibilização de dados de natureza pessoal, no intuito, por exemplo, de operacionalizar as transacções comerciais. Esta situação conduziu à perpetração de novos delitos por parte de indivíduos que, ao acederem a esses dados, os utilizam com fins ilícitos. Os “criminosos virtuais” encontram no ciberespaço um novo ambiente para praticarem os seus delitos, o que conduziu à necessidade de formar agentes policiais especializados em crimes praticados no ciberespaço: os “policias virtuais”, que patrulham a rede no intuito de protegerem os cidadãos das ameaças à sua privacidade e à lesão do seu património.

Quanto às Listas e Grupos de Conversação, procuraram saber quais os temas mais discutidos nestas listas/grupos. Os inquiridos referiram, em primeiro lugar, a informática (11,8%) e a *Internet* (11,2%). Será, ainda, importante analisarmos com atenção os valores referentes aos assuntos do dia-a-dia (10,3%), que ocupam o terceiro lugar no *ranking* dos temas mais discutidos pelos “cibernautas” portugueses. Salientam-se, também, os assuntos amorosos e sentimentais que, segundo a opinião de 5,8% dos inquiridos, são um dos temas mais discutidos nas listas e grupos de conversação. Estas respostas revelam a permeabilidade do novo *medium* aos assuntos do quotidiano. A exemplo do que acontece nos espaços tradicionais de sociabilidade (café, escola, igreja, jardim, etc.), os utilizadores concebem o ciberespaço como um espaço de interacção por excelência, no âmbito do

qual todas as questões que fazem parte do seu quotidiano podem ser objecto de discussão.

Inquiridos sobre a finalidade das listas e grupos de conversação, 11,9% dos utilizadores da *Internet* considera que este sistema promove o encontro entre amigos e 8,9% que permite o conhecimento de novas pessoas. Pensamos ser pertinente a análise que podemos desenvolver, quando nos deparamos com a opinião de 7,7% dos inquiridos, que consideram a procura de amizades virtuais como a grande finalidade da participação nestes grupos de conversação. Apesar dos sujeitos deste estudo terem a consciência de que as relações que estabelecem na rede são virtuais, os inquiridos identificam outras finalidades das listas e grupos de conversação, que deixam transparecer a necessidade de transferência destas relações do mundo virtual para o mundo real. É neste sentido que 5,4% dos inquiridos utilizam a *Internet* no intuito de procurarem novas amizades e 3,3% para encetarem relações amorosas que serão, posteriormente, após este primeiro contacto via *Internet* consolidadas na vida real, ou seja, fora da rede (*off-line*).

A temática da simulação da identidade é uma questão central quando nos propomos analisar as implicações sociais da ligação à *Internet*. Será importante realçar que, quando inquiridos sobre a finalidade na participação em listas e grupos de conversação, apenas 3% dos inquiridos afirmam simular uma identidade diferente da verdadeira. Somos da opinião de que, apesar de existir uma percentagem de indivíduos que camuflam a sua identidade quando estão *on-line*, esse jogo de “esconde esconde” não pode ser perpetuado, pois, mais cedo ou mais tarde a “máscara” cai e deixa revelar a verdadeira identidade do utilizador. A identidade, segundo Berger (1996), constrói-se no âmbito de um jogo de reconhecimentos que anima a interacção entre os sujeitos, quer seja mediada ou face a face.

Os autores deste estudo, procuraram ainda auscultar a opinião dos utilizadores sobre o funcionamento das listas e grupos de conversação. De acordo com a opinião de 67,1% dos inquiridos,

deveriam existir penalizações a aplicar a todos aqueles que não cumprem as regras que regulam o funcionamento da *Internet*, apenas discordando desta posição 19,9% dos inquiridos. A definição de uma série de normas de conduta (*netiqueta*) que regulem a interacção entre os indivíduos na *Internet*, a exemplo da interacção em espaços tradicionais, traduzem a necessidade de exercer um controlo sobre os infractores, de forma a manter-se a estabilidade no seio do grupo. É curioso verificar que 30,9% dos inquiridos considera importante (se fosse tecnicamente possível) colocar a fotografia do seus autores junto às mensagens trocadas entre os elementos dos grupos de discussão, no intuito de controlar qualquer desvio à norma que regula o grupo.

Como podemos depreender por esta sucinta análise, e apesar de sabermos que os resultados do Projecto «*Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social*» não podem ser generalizados, consideramos que eles constituem indicadores válidos, corroborando, no plano empírico, algumas das teorias defendidas por autores como Berger (1996), Jones (1998) ou Rheingold (1996), entre outros.

5 - Cibercultura - A Cultura Emergente

«Estamos a entrar numa terceira era mediática: a cibercultura. A cibercultura é o produto da multiplicação da massa pela velocidade, com as tecnologias do vídeo a serem intensificadas pelas tecnologias informáticas» (Kerckhove, 1997: 178).

No final deste século, os teóricos das ciências sociais e humanas deparam-se com um ousado desafio: reflectir sobre a cultura no contexto da expansão das novas tecnologias da informação. Neste momento do nosso estudo, procuraremos definir o fenómeno da *cibercultura*, «*de perfil tendencialmente planetário*» (Leone, 2000: 8), tendo por enquadramento teórico, a reflexão desenvolvida por vários autores sobre os aspectos básicos deste novo modelo cultural.

As grandes inovações operadas no domínio da informática surgiram da necessidade de suprir diferentes necessidades

comunicacionais dos seres humanos. O aparecimento de um novo *medium*, o computador, e a ênfase dada à ligação em rede, que proporcionou a junção entre comunicação massiva e interactividade, veio resultar num novo posicionamento do Homem no contexto sócio-cultural, em resultado da integração dos novos dispositivos tecnológicos na sua experiência.

Segundo Kerckhove (1997), o “Ser Digital”, sujeito da nova cultura denominada *cibercultura*, é definido como “humano de velocidade”, na medida em que as potencialidades do novo *medium* permitem ao Homem aceder instantaneamente a todas as informações que circulam no ciberespaço. A velocidade da interacção atinge a imediaticidade. Os sujeitos deste universo comunicacional estão em todo o lado, no centro das coisas; a ubiquidade e a globalização são, sem dúvida, os conceitos que os definem. A tónica coloca-se na relação do “Humano de Velocidade” vs. “Humano de Massas”, que se traduz na junção entre comunicação massiva, em que um número infinito de indivíduos têm acesso aos mesmos produtos culturais, e interactividade, em que o acesso a esses produtos é imediato e permite aos indivíduos a configuração de um *design* interactivo, nunca antes possível de definir, no âmbito da Era dos *media* electrónicos. Sendo assim, as novas tecnologias tornam possível o surgimento de magníficas dimensões criativas, de que é exemplo a profunda alteração que está a ser operada ao nível da arte e da experiência estética, com incidência particular na interactividade artista/público.

Os novos *media* transformam-se em instrumentos ao dispor dos artistas e criam diferentes formas de expressão artística, naquilo que se designa por “arte digital”. Segundo Jiménez (1999), a “arte digital”, o novo território onde vai consolidar-se a experiência estética, implica a matematização da percepção e da representação do objecto artístico, cujo estatuto sofre, assim, profundas transformações. A tónica da análise de Jiménez centra-se na relação entre o sujeito produtor (artista) e o sujeito receptor (público). Através das novas tecnologias, o

processo artístico envolve o público, na medida em que o utilizador das novas tecnologias participa activamente no acto criativo, tornando-se num colaborador no processo artístico ou, nas palavras do autor (1999: 56-57), «a proposta artística deixa de ser um produto final, enclausurado, para se converter num ponto de partida, aberto ao estímulo mútuo e à recriação das sucessivas instâncias de intervenção dos distintos sujeitos que se aproximam a ela». Questionado sobre a virtualidade da “arte digital”, encarada como uma forma de distorcer a percepção do real, Jiménez é da opinião que esta é uma falsa questão, pois «a arte foi sempre, na nossa tradição, realidade virtual: produção de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, material» (*idem*, p. 58).

Holtzman (1997), autor da obra «Digital Mosaics», referencia o escultor virtual J. Michael James como um expoente da “arte digital”. Para este escultor, o espaço virtual é o único onde é possível conceber as suas esculturas virtuais a três dimensões (anexo nº 6). O processo de criação das suas obras obedece a uma lógica similar à estrutura genética. Partindo de um elemento orgânico (peixe, escaravelho, condor etc.), James utiliza algoritmos fractais para copiar sucessivamente a imagem inicial. Esta funciona como o ADN (Ácido Desoxyribo-Nucleico), matéria prima da hereditariedade biológica, resultando as suas obras numa estrutura complexa que tem por base a imagem inicial, o “ADN” da escultura digital. Concordamos com Holtzman quando afirma: «we need to discover the worlds we could never have known without computers» (1997: 62).

O isolamento dos diversos povos, justificado pelas dificuldades de comunicação, conduziu à fragmentação do mundo em diferentes culturas. Com o aparecimento das novas tecnologias da informação, as barreiras que separavam os povos foram ultrapassadas e o isolamento terminou, permitindo-nos testemunhar «the planetary growing up of a unique world culture, able to supply individuals everywhere with an extremely rich and varied array of cultural alternatives (...)» (Mosterín, 1992: 523). Lemos (1999) reforça esta opinião, pois, segundo ele, os

diversos aspectos da cultura contemporânea, da economia à política, da educação ao lazer, sofrem profundas alterações, devido ao processo de digitalização a que são submetidos pelas novas tecnologias. A reflexão sobre o impacto das novas tecnologias da informação deve ser abordada não só na perspectiva da crescente complexidade social, mas «*as both cultural product and constitutive of culture*» (Smith & Kollock, 1999: 1).

Iniciamos a nossa reflexão sobre a *cibercultura*, tendo em conta as implicações da globalização da comunicação no desabrochar deste fenómeno cultural. Segundo alguns autores, de entre os quais se destaca Schiller (*apud* Thompson, *Los media y la modernidad – una teoría de los medios de comunicación*), o fenómeno da globalização tem a sua origem na defesa dos interesses comerciais de grandes grupos económicos transnacionais (de que é exemplo a fusão empresarial entre a América Online, o maior possibilitador de acesso à *Internet*, e a Time Warner, o gigante do cinema, da imprensa e da televisão americana, valorizada em mais de 44 biliões de pesetas – Jornal El Pais, 11 Janeiro 2000), principais responsáveis pela destruição das culturas tradicionais, já que, como afirma Thompson (1998: 221), «*el resultado es una “invasión electrónica” que amenaza con destruir las tradiciones locales y com sumergir la herencia cultural de países menos desarrollados, inundándola de programas televisivos y otros productos mediáticos...*».

Schiller utilizou a expressão “imperialismo cultural” para caracterizar o contexto cultural que resulta da globalização da comunicação. Thompson (1998), procurou desmistificar a posição de Schiller, demasiado romântica em seu entender, sobre a influência nefasta dos novos *media*, que se traduz em novos produtos culturais que constituem uma ameaça para a sobrevivência das culturas tradicionais. Segundo ele, «*la globalización de la comunicación a través de medios electrónicos es sólo el mas reciente de una serie de encuentros culturales, que en algunos casos se remontan a muchos siglos, através*

de los cuales los valores, creencias y formas simbólicas de diferentes grupos se han impuesto unos a otros ...» (1998: 226).

Esta tese defendida por Thompson assenta na convicção de que, em inúmeros momentos da história da humanidade, assistimos à influência cultural de povos mais poderosos, de que são exemplos paradigmáticos a colonização portuguesa e espanhola, sem que isso implicasse a destruição de um conjunto de valores culturais, sobre os quais assentavam as sociedades tradicionais. Face à influência cultural desses povos colonizadores, as culturas tradicionais não tiveram outra opção senão absorver um conjunto de valores, crenças, exteriores à sua cultura, mas que, em certa medida, contribuíram para a sua consolidação. Segundo Rodrigues, *«cada um de nós continua, no entanto, a interpretá-la no quadro da experiência espontânea da sua própria cultura»* (1994: 27)

Na opinião de Thompson, a maioria dos modelos culturais dos nossos dias são, em certa medida, “culturas híbridas”, resultantes do entrelaçar de valores culturais de povos distintos. E resume, assim, a sua crítica à teoria de Schiller:

«falla en el hecho de no tener en cuenta que la recepción y apropiación de fenómenos culturales es fundamentalmente un proceso hermenéutico en el que los individuos recurren a las fuentes de material y a recursos simbólicos que tienen a su disposición, así como en la asistencia interpretativa ofrecida por aquellos con los que interaccionan en sus vidas cotidianas, con el fin de dar sentido a los mensajes que reciben y que tratan de alguna manera de relacionarse con ellos» (1998: 229).

Thompson (1998) afirma num dos capítulos da obra, «Los Media y la Modernidad», intitulado *Difusión globalizada, apropiación localizada: hacia una teoría de la globalización mediática*, que o Homem se apropria localmente de um conjunto de produtos mediáticos que recebe do exterior e, ao incorporá-los na vivência do seu quotidiano, altera-lhes o seu significado, integrando-os na sua cultura.

Apresenta, depois, uma reflexão curiosa perante as interrogações: «Será que a tradição deixa de ter um papel importante no desenrolar da vida quotidiana, quando assistimos ao desenvolvimento das sociedades modernas?» e, «Qual o papel dos *media* na transformação das formas de vida tradicional?». Segundo ele, se analisarmos a influência dos *media* na cultura tradicional, concluímos que através dos *media* os indivíduos deparam-se com a possibilidade de conhecer outros mundos, até então desconhecidos e que se encontravam distantes da sua vida quotidiana. Os *media*, em sua opinião, caracterizam-se por uma «*mobilidad multiplicadora*»: *ponen a disposición de los individuos un vasto despliegue de experiencias a las que de otra manera no habrían accedido (...). Además, precisamente porque la experiencia mediática es una experiencia delegada, cultiva las facultades imaginativas*» (*idem*, p. 249).

Os novos *media* não implicam, portanto, a destruição da cultura tradicional. Resultam antes na sua transformação, na medida em que a tradição é reincorporada em novos contextos que «*se encontraban más allá de los límites de la "interacción cara a cara"*» (*idem*, p. 239). Thompson procurou também compreender o impacto social da apropriação localizada dos produtos culturais globalizados. A resposta residirá na «*acentuación de la distancia simbólica de los contextos espacio-temporales de la vida cotidiana*» (*idem*, p. 232). Ou seja, os sujeitos, no momento da apropriação dos produtos mediáticos, têm a noção (devido à distância espaço-temporal que os separa) que estes diferem significativamente dos seus produtos culturais, da sua vida quotidiana.

Lévy, autor do Relatório para o Conselho da Europa no quadro do projecto «Novas Tecnologias: cooperação cultural e comunicação», foi outro autor que analisou a emergência do fenómeno da *cibercultura*. Segundo Lévy, o ciberespaço é definido como «*o sistema do caos*» (2000: 113), um sistema onde impera a desordem, dada a quantidade e a diversidade dos fluxos de informação e das múltiplas e variadas

interacções estabelecidas entre os sujeitos. Este sistema, caótico e desordenado, é designado por Lévy (2000) como “universal, sem totalidade” e, segundo ele, é nesta expressão que reside a chave da cultura do futuro.

Para compreendermos a análise que Lévy efectuou sobre a *cibercultura* importa definir dois conceitos: universal e totalidade. Para Lévy, o ciberespaço, a exemplo da ciência ou da religião, edifica um lugar virtual no qual a humanidade se encontra consigo própria. Esta proposição é definida pelo autor como universal. Podemos, agora, questionarmo-nos sobre como se define a totalidade, segunda categoria de análise sobre o complexo fenómeno da cultura. Para este autor, a totalidade consiste na «*unidade estabilizada do sentido de uma diversidade*» (*idem*, p. 274). Segundo ele, o complexo fenómeno da *cibercultura* é determinado pela forma como se relacionam estas duas categorias.

Se fizermos uma análise retrospectiva sobre as duas etapas da história da humanidade que precederam a Sociedade da Informação, verificamos que as sociedades onde predominava a cultura oral se caracterizavam como uma “totalidade sem universal”; por sua vez, as sociedades onde predominava a cultura escrita, caracterizavam-se por um “universal totalizante”. O fenómeno da *cibercultura*, que surge no ciberespaço, rompe com toda a lógica anterior no âmbito da qual se definia a relação das duas categorias de Lévy, e torna possível a presença virtual da humanidade. O ser humano passa a fazer parte de uma comunidade única, edificada à escala mundial, sem que implique a existência de uma unidade do sentido, ou seja, «*mantém a universalidade dissolvendo a totalidade*» (*idem*, p. 275). Curiosamente, a expressão “universal sem totalidade” precipita-se num paradoxo, já que os sujeitos, após a integração nas comunidades virtuais, perplexos perante os constantes fluxos de informação que circulam no ciberespaço, «*constróem e dissolvem as suas micrototalidades dinâmicas*» (*idem, ibidem*).

Uma questão que merece a atenção de todos os investigadores sociais que estudam o fenómeno da *cibercultura* consiste em saber quais as consequências do aparecimento de uma cultura à escala planetária, já que muitos receiam que a diversidade cultural que anima a humanidade venha a desaparecer. Confrontado com esta questão, Lévy sugere que «*a manutenção da diversidade cultural depende principalmente da capacidade de iniciativa de cada um de nós*» (*idem*, p. 264).

O novo modelo cultural, *cibercultura*, coloca diversos problemas, formulados por Lévy em quatro questões que passamos a enunciar: a *cibercultura* produz exclusão?; a diversidade das línguas e de culturas está ameaçada?; a *cibercultura* não é sinónimo de caos e confusão?; e, por último, a *cibercultura* é uma ruptura com os valores da modernidade europeia? Na nossa sucinta reflexão, salientamos a primeira questão, pois, consideramos que a info-exclusão é o problema mais complexo que a Sociedade Digital tem que enfrentar. Partilhamos da opinião de Lévy, já que estamos conscientes que muitos indivíduos não poderão aceder às novas tecnologias da informação e, conseqüentemente, aceder ao novo universo cultural que emerge com essa ligação. A ênfase colocada por alguns autores no fenómeno da info-exclusão é desmistificada por Lévy já que, segundo ele, «*cada novo sistema de comunicação cria os seus excluídos. Não havia iletrados antes da invenção da escrita*» (*idem*, p. 260).

Rodrigues (1999a), oferece-nos uma outra abordagem sobre a *cibercultura*. Na sua análise, este autor salienta a liberalização do acesso aos produtos culturais como uma das vantagens das novas tecnologias da informação. A ligação em rede permite aos utilizadores acederem a uma grande diversidade de produtos culturais, aos quais, de outra forma, dificilmente teriam acesso, tornando-se, na sua opinião, num paliativo para o problema ancestral da disparidade no acesso aos bens culturais. Os novos dispositivos comunicacionais, dada a sua natureza interactiva, configuram, ainda, um cenário cultural no qual os

sujeitos podem usufruir plenamente dos bens culturais a que têm acesso. Os novos *media* concedem aos sujeitos a possibilidade de exprimirem as suas opiniões e de partilharem com os outros utilizadores, inclusive, com os próprios criadores, a fruição desses mesmos bens, naquilo que Rodrigues definiu como «*uma participação, quase em tempo real, na criação cultural ...*» (1999a: 1).

Desta forma, a *cibercultura*, fenómeno ainda em expansão, percorre o sistema reticular por onde flui toda a comunicação humana e inaugura uma outra maneira de pensar e utilizar a tecnologia, operando a síntese entre a racionalidade tecnológica, herdeira da modernidade por um lado, e **o simbólico, o imaginário e o sonho**, por outro. O ciberespaço, lugar por onde vai passar a cultura do próximo século, surge como um ambiente que tem vida própria e que é percorrido livremente por todos os indivíduos que encontram nesse espaço um ambiente social único.

O Homem do final do milénio encontra nos novos dispositivos tecnológicos um instrumento que lhe permite relacionar-se com indivíduos, povos, e culturas, distantes no espaço e no tempo, e assim realizar «*(...) a sua própria experiência do mundo (...); uma simples ligação às redes telemáticas parece trazer-nos o mundo inteiro ao domicílio e pô-lo ao nosso alcance*» (Rodrigues, 1994: 196). Apesar desta posição ser partilhada por muitos autores, Rodrigues analisa o carácter paradoxal da técnica, ao afirmar que as novas tecnologias da informação se, por um lado, permitem ao sujeito relacionar-se com povos e culturas distantes, por outro, conduzem o Homem rumo à solidão, na medida em que implicam a perda da identidade cultural do sujeito. Warnier (2000) comparte a posição de Rodrigues, pois, segundo este autor, através da ligação às redes telemáticas opera-se a “mundialização da cultura”, definida por Warnier como «*a circulação de produtos culturais à escala global*» (p. 7). Justifica-o dizendo que todos os indivíduos que estejam ligados em rede partilham idêntica experiência cultural transmitida pela rede para todos, o que se traduz na «*(...) perda da diferenciação que*

caracterizava, no passado, a experiência singular de cada uma das culturas» (Rodrigues, 1994: 190).

Segundo Rodrigues, com a mundialização da cultura técnica, anulamos as diferenças culturais que distinguiam os povos, em favor de uma espécie de cultura planetária. Assiste-se, no entender deste autor, «à instauração de uma experiência planetária que se sobrepõe à experiência cultural concreta, enraizada nos quadros tradicionais de representação da realidade» (*idem*, p. 24).

Perante este cenário, os “cibernautas”, para além de continuarem a “navegar” rumo à globalização, encorajam a hiperlocalização. O indivíduo é, assim, impelido a proteger a sua identidade local, perdendo de vista o carácter globalizante que a ligação às redes lhe proporcionou. Apelamos mais uma vez a Kerckhove (1997: 243) quando refere que: «quanto mais noção temos da globalidade, mais ficamos conscientes das identidades locais, e mais as protegemos: é esse o paradoxo da aldeia global». Os primeiros sintomas que implicam uma certa agitação social já se fazem sentir, subjacentes ao recrudescimento de vários tipos de conflitos de diversa natureza: sociais, políticos, económicos etc. Rodrigues reforça esta ideia quando afirma que «apesar da planetarização da informação, assistimos hoje ao recrudescimento dos regionalismos, dos nacionalismos e dos fundamentalismos, fenómenos que parecem resistir à força homogeneizadora da informação planetária» (1994: 19).

Com a ligação às redes telemáticas, os indivíduos apropriam-se de uma experiência do mundo que os rodeia, em que se esbatem as diferenças entre global e local, privado e público, oral e escrito, individual e colectivo, ou, como afirma Jones, «computer-mediated communication will, it is said, lead us toward a new community; global, local, and everything in between» (1998: 8). Estes conceitos, que se complementam numa perfeita simbiose na Era Digital, apresentam segundo Rodrigues (1994: 219) dois cenários culturais muito distintos: «por um lado, um esforço de informatização generalizada da sociedade

(...). Mas, por outro, assistimos ao progressivo enclausuramento da experiência cultural em espaços cada vez mais restritos (...).

Reflectir sobre o fenómeno cultural resultante do impacto das novas tecnologias da informação, impele-nos a optar por uma das seguintes posições: a dos que defendem que, com a integração das novas tecnologias na experiência do sujeito, este corre o risco de assistir à «morte das culturas tradicionais» (*idem*, p. 196); ou a daqueles que estão convencidos que as novas tecnologias são o instrumento que permitirá ao sujeito aceder a uma experiência cultural una, edificada por todos os indivíduos que circulam no ciberespaço.

O receio que temos do futuro leva-nos sempre a invocar episódios do passado: quando surgiram os primeiros livros, impressos através do sistema de caracteres móveis, os mais sábios alertaram para o risco que corríamos de perder para sempre a memória, que durante séculos da nossa existência foi o único *medium* ao dispor do Homem para transmitir a cultura: era a tradição oral. Podemos sempre invocar a experiência do passado para nos libertarmos do receio que o futuro nos inspira. No entanto, não conseguiremos *espartilhar a cibercultura*, como ocorreu na idade média, período em que sob a orientação dos monges copistas, a cultura *antiga* se viu enclausurada nas bibliotecas dos mosteiros, às quais apenas tinham acesso os mais privilegiados. A natureza da *cibercultura* rompe com toda esta lógica, pois, através de uma simples ligação à *Internet*, não haverá “monges” dos tempos modernos capazes de interceptarem o nosso acesso à experiência cultural que circula livremente no ciberespaço.

Seja qual for a nossa posição em relação à dualidade dos dois projectos culturais apresentados por Rodrigues (1994), urge pensar a cultura no contexto das novas tecnologias da informação, já que, como refere Nora (1997: 25), torna-se premente «*réfléchir à la manière dont nous continuerons, dans ce nouveau monde, à promouvoir la culture et les valeurs qui forgent notre identité*». A *cibercultura* é uma realidade!

Capítulo VI

Considerações Finais

«*Digital technology and new digital media – for better or worse – are here to stay*» (Holtzman, 1997: 186).

Neste capítulo, para além de apresentarmos as considerações finais do nosso estudo, referiremos as suas limitações mais relevantes, assim como algumas recomendações que consideramos pertinentes.

Como vimos, o presente estudo teve por objectivo caracterizar o universo comunicacional que emerge da ligação às redes telemáticas e, em particular, à *Internet*. A nossa reflexão incidiu sobre as implicações sociais dos novos *media*, ao nível da análise do ciberespaço - espaço de interacção social, onde se desenvolvem as comunidades virtuais -, numa tentativa de compreender o contexto sócio-cultural da Era Digital.

Este estudo, em termos metodológicos, alicerçou-se numa tipologia de pesquisa de natureza qualitativa, no âmbito da qual optámos por desenvolver um estudo de revisão da literatura existente sobre esta temática recente. Neste sentido, utilizámos diferentes níveis de análise que, do nosso ponto de vista, ao permitirem uma abordagem da problemática sob diversas facetas, ajudaram a clarificar os contornos do novo universo comunicacional que parece irromper da ligação à *Internet*. Passamos, em seguida, a enunciar os níveis de análise propostos: “interacção face a face”/interacção mediada; comunidade tradicional/comunidade virtual; *mass-media*/*self-media*; “cultura de massas”/*cibercultura*; real/virtual; global/local; identidade *on-line*/identidade *off-line*; troca nas sociedades primitivas/troca na Sociedade da Informação. Com esta abordagem metodológica, procurámos reflectir sobre a problemática da ligação à *Internet*, tentando descobrir novos pontos de vista, novas perspectivas sobre o universo comunicacional.

Antes de apresentarmos as considerações finais deste estudo, não podemos deixar de manifestar a nossa convicção segundo a qual, e apesar das inúmeras dificuldades que encontramos no seu decurso (devido à complexidade do tema e à acesa discussão que despoletam as potencialidades e os riscos da utilização das novas tecnologias da informação), a problemática da ligação à *Internet* deve merecer a atenção dos sociólogos e dos teóricos da comunicação.

No final deste milénio, o indivíduo depara-se com um universo comunicacional onde confluem inúmeras redes, situação que não sendo estranha ao ser humano (a sociabilidade humana manifestou-se, desde sempre, no interior de uma estrutura reticular), implica uma alteração profunda dos processos de transmissão da informação, transformando, consequentemente, a forma como os sujeitos interagem entre si.

O ciberespaço, espaço onde se vão desenvolver as comunidades virtuais, geradoras de novas formas de sociabilidade, é constituído por um complexo sistema de redes interactivas em que o indivíduo “mergulha”, e que se caracteriza como um novo campo de mediação que subverte as noções de espaço e de tempo tradicionais. Os indivíduos percorrem o ciberespaço a uma velocidade vertiginosa, com o objectivo de acederem a informação muito diversa que circula na rede global. Os utilizadores da *Internet* não se limitam apenas a serem processadores solitários de informação, já que utilizam cada vez mais os novos dispositivos comunicacionais com o objectivo de interagirem socialmente com outros indivíduos que com eles partilham esta complexa rede. Como refere Lévy, «a rede é, primeiro que tudo, um instrumento de comunicação entre indivíduos, um lugar virtual onde há comunidades que ajudam os seus membros a descobrirem aquilo que eles querem saber. Os dados não representam senão a matéria prima de um processo intelectual e social vivo e altamente elaborado» (2000: 268).

A globalização é, indubitavelmente, a palavra-chave da Era Digital, já que, através dos novos dispositivos comunicacionais, os utilizadores têm acesso imediato a todos os acontecimentos que ocorrem em

qualquer parte do mundo, desde que estejam disponíveis na Rede. A ligação em rede dos dispositivos informáticos envolve todo o planeta, como se de uma teia gigantesca se tratasse, transformando-o, à primeira vista, na “aldeia global” de McLuhan. Mas, após uma reflexão mais detalhada sobre a actualização do conceito de “aldeia global”, operada pelos novos *media*, verificamos que este conceito se precipita num paradoxo, pois, apesar das novas tecnologias nos proporcionarem o acesso ao global, os indivíduos, receosos dessa excessiva exposição, lançam-se numa cruzada para protegerem as suas identidades locais, encorajando a hiperlocalização.

No intuito de analisarmos as formas de sociabilidade nascidas da ligação à *Internet*, a nossa reflexão partiu do conceito de comunidade virtual, tendo por enquadramento teórico a definição de comunidade tradicional. De acordo com as explanações de Tonnies (*apud* Cruz, *Teorias Sociológicas - Os Fundadores e os Clássicos*), Hamman (s.d.), entre outros, verificámos que as características que permitem definir o conceito de comunidade tradicional, também podem ser identificadas nas comunidades virtuais, o que legitima os agrupamentos sociais emergentes, como comunidades de pleno direito.

Questionados os motivos que privilegiam a “interacção face a face”, desenvolvida na comunidade tradicional, como o modelo de interacção social por excelência, no âmbito do qual se devem reger todas as relações sociais, em detrimento da forma de interacção mediada, estamos convencidos da existência de comunidades virtuais, pois, como afirma Santos:

«hoje vivemos simultaneamente num mundo com excesso de informação, sem tempo para ler, confirmar e aceitar ou rejeitar o que nos chega, num mundo em que a comunicação física entre as pessoas tende a reduzir-se. Parece que as pessoas se isolam e se ligam às máquinas mediadoras, esquecendo o lado convivencial da praça pública e da festa entre amigos. Há contudo uma mudança de paradigma. À perda de contacto no espaço público físico, ampliam-se as ligações aos espaços virtuais» (1998: 154).

Após reflectirmos sobre esta questão, chegámos à conclusão de que a velha “querela” que opõe comunidade tradicional vs. comunidade virtual e forma de “interacção face a face” vs. interacção mediada não tem já razão de existir, pois, acreditamos que, com o crescimento exponencial da ligação à *Internet*, a sociabilidade humana vá realizar-se cada vez mais no seio das comunidades virtuais. No contexto do ciberespaço, um espaço virtual, não físico, os indivíduos estabelecem relações sociais duradouras, ampliando, desta forma, as relações sociais desenvolvidas nas comunidades tradicionais; **o virtual complementar­á inevitavelmente o real**. É nossa convicção de que a análise das formas de sociabilidade não passará por dois espaços de análise distintos, um real e outro virtual. A interacção entre os indivíduos traduzir-se-á pela coexistência das duas formas de interacção, a “interacção face a face” e a interacção mediada, o real e o virtual, já que segundo Cardoso, *«as novas relações sociais não representam uma completa novidade, no sentido em que sofrem também influências da aprendizagem social ocorrida no mundo real. (...) temos que concordar com Lyon quando este afirma que as novas relações sociais podem estar a surgir apenas no sentido da modificação, não no da mais completa novidade»* (1998: 116).

Com este estudo procurámos ainda analisar, no contexto da interacção mediada, a construção *on-line* das múltiplas identidades do sujeito, diferentes da identidade *off-line*, situação que, segundo alguns autores, não permite validar as relações sociais estabelecidas na rede, já que se questiona a sua autenticidade. Tendo como enquadramento teórico a proposta de Berger (1996), concluimos que no âmbito da interacção mediada, a exemplo da “interacção face a face”, as identidades dos sujeitos constroem-se no decurso de um complexo jogo de reconhecimentos, que anima a interacção social. Ou seja, quando estão *on-line* os sujeitos são livres de definirem as identidades que entenderem; estas identidades, a exemplo das identidades *off-line*, são

atribuídas em actos de reconhecimento social, a única diferença consiste no facto de ocorrerem num ambiente social *on-line*. A coerência da identidade dos sujeitos traduz-se na condição essencial para sustentar a credibilidade das relações sociais estabelecidas entre eles, quer ocorram nos espaços tradicionais, quer nos virtuais.

No âmbito deste estudo, propusémo-nos, ainda, analisar a temática sujeito vs. mediação técnica, segundo dois contextos distintos que opõem o fenómeno da “cultura de massas” (*mass-media*) à *cibercultura* (*self-media*). De acordo com a reflexão desenvolvida pelos teóricos da Escola de Frankfurt, no âmbito da Teoria Crítica, o fenómeno da “cultura de massas” põe em relevo a redução do indivíduo à passividade e a conseqüente atrofia da sua vida relacional. Na Era Digital, com a integração dos novos dispositivos comunicacionais na experiência dos sujeitos, estes não poderiam ficar indiferentes a esta mediação técnica. O universo em expansão dos *self-media* altera radicalmente a relação que os indivíduos estabelecem com a técnica pondo em evidência, em oposição à teoria da “indústria cultural”, a configuração de um novo cenário, assente na interactividade e na bi-direccionalidade. A ligação *on-line* altera a nossa relação unidireccional e passiva com os *media* tradicionais e propõe um novo enquadramento, no qual os utilizadores deixam de ser meros espectadores e consumidores e assumem, definitivamente, na sua relação com a técnica, o papel de sujeitos participativos e produtores de mensagens.

«A era dos self e cyber media ao contrário de provocar uma explosão ou uma massificação dos processos comunicacionais, como na era dos mass-media, provoca sobretudo uma implosão individualizada, interactiva, biotecnológica, que anula o sentido clássico do processo de comunicação – o escutar sem ser escutado –, e produz um “novo media”, nómada por excelência, matricial, cujo suporte é o corpo/homem biónico, actor/sujeito de mediação, núcleo politópico dos novos nomadismos da comunicação» (Cádima, 1999: 123).

A mediação técnica dos dispositivos digitais vai suscitar a consolidação de um novo contexto cultural – denominado *cibercultura*. Consideramos que a *cibercultura*, fenómeno também em desenvolvimento, inaugura uma outra maneira de pensar e utilizar a tecnologia, operando a síntese entre a racionalidade tecnológica, herdeira da modernidade por um lado, e **o simbólico, o imaginário e o sonho**, por outro. A mundialização da cultura técnica constitui a grande potencialidade da ligação à *Internet*, expressa da seguinte forma por Lévy: «*todos reconhecem que a melhor utilização que se pode fazer do ciberespaço é pôr em sinergia os saberes, as imaginações, as energias espirituais dos que se ligam a ele*» (2000: 137).

Apesar do optimismo que deixámos transparecer num ou noutro momento do nosso estudo, dado o fascínio com que observámos as múltiplas aplicações dos novos *media*, não queremos deixar de salientar a objectividade que orientou a nossa reflexão, exigindo, em muitas situações, o refrear desse mesmo entusiasmo. Consideramos que, para se estudar em toda a sua dimensão o impacto dos novos *media*, é importante auscultar os argumentos dos teóricos que contrariam as nossas convicções, pois, só através da argumentação, será possível fazer-se luz sobre esta complexa problemática. Neste sentido, importa fazer referência a Oliveira (1998: xi) quando afirma: «*julgo que os estudos da comunicação mediada por computador merecem ser moderados em algum entusiasmo*».

Com o aparecimento dos novos *media* processa-se uma revolução no domínio das Ciências da Comunicação, só comparável, no nosso ponto de vista, à invenção da escrita. Alguns autores sugerem mesmo que assistimos à criação de um novo paradigma comunicacional. Estamos convencidos de que, com o surgir deste novo universo comunicacional (*self-media*) as relações sociais irão sofrer profundas alterações, pois, os novos *media* configuram uma sociedade mais participada, na qual todos têm acesso à mesma informação e onde

todos poderão interagir reciprocamente: os indivíduos, os povos, as culturas.

A ligação à *Internet* e a vivência nas comunidades virtuais, no âmbito do ciberespaço, define um novo *design* interactivo onde decorrerá a existência do ser humano, que só se concretiza através da “ligação”. Independentemente da nossa opinião sobre a influência das novas tecnologias na sociabilidade humana, não podemos ignorar o universo comunicacional e os seus efeitos sobre o Homem que se afiguram irreversíveis, pois isso, equivale a abdicar da compreensão do contexto sócio-cultural de onde surge «*um novo homem, que é, no fundo, um novo media...*» (Cádima, 1999: 125). Escreve-se um novo capítulo da História da Humanidade.

1 - Limitações

Aqui, são apresentadas algumas limitações com que nos deparámos no decorrer deste estudo.

Em primeiro lugar, é pertinente salientar as limitações inerentes à natureza de um estudo de revisão da literatura. Desde logo, as considerações finais apresentadas constituem, do nosso ponto de vista, indicadores válidos que poderão orientar futuras pesquisas sobre esta temática, com outro nível de rigor e profundidade.

Uma outra limitação prende-se com o acesso às fontes bibliográficas, pois, apesar da actualidade do tema, apenas nos foi possível aceder a algumas das obras impressas e publicadas sobre esta temática. Optámos, ainda, por aceder a documentos electrónicos, onde nos deparámos com uma panóplia de artigos, textos, estudos, cuja validade nos suscitou algumas dúvidas, pelo que, devido ao rigor científico que orientou a selecção das nossas fontes, alguns desses documentos não puderam ser integrados neste trabalho.

Importa ainda salientar uma outra limitação, referente à actualidade dos dados apresentados no âmbito do Projecto «*Ciberfaces*:

Internet, Interfaces do Social», já que, no momento em que os integrámos no nosso estudo, foram definidos pela equipa de investigadores como sendo provisórios, já que o projecto ainda não tinha sido concluído. Contudo, optámos por divulgá-los, porque entendemos que constituem indicadores importantes para sustentar algumas das teses apresentadas no decorrer deste estudo.

Uma última limitação prende-se com o facto da problemática em análise exigir, em nosso entender, uma abordagem interdisciplinar. Da Sociologia às Ciências da Comunicação, da Psicologia à Filosofia e à Linguística, da Informática à Antropologia, todos estes domínios do conhecimento terão certamente um contributo a dar quando pretendemos analisar, nas suas múltiplas facetas, as implicações sociológicas da ligação à *Internet*. É por este motivo que alguns conceitos-chave deste estudo, como comunidade, sociabilidade, ou identidade, poderão não ter sido explicados de uma forma aprofundada, devido à nossa deficiente formação nessas áreas do conhecimento.

2 - Recomendações

Após a realização deste estudo, julgamos pertinente sugerir algumas recomendações.

Parece-nos, antes de mais, que, pelo facto de ser um estudo introdutório, constitui uma base de trabalho conceptual para desenvolver, num futuro próximo, uma pesquisa empírica que analise exhaustivamente a criação de comunidades virtuais, no contexto do ciberespaço. Partilhamos da opinião de Cardoso quando refere que «a observação das interacções sociais nessas comunidades deverá ser uma faceta central nas investigações em sociologia» (1998: 8).

Neste sentido, consideramos ser necessário envolvermo-nos como observadores participantes em diversos *newsgroups* e grupos de *chat*, para que possamos analisar, através desta experiência, a interacção

estabelecida entre os sujeitos que integram esses mesmos *newsgroups* e canais de conversação em tempo real.

Pensamos também ser importante identificar o serviço da *Internet* que tem mais aceitação por parte dos utilizadores e caracterizar o seu perfil sociológico, pois, desta caracterização poderão resultar recomendações importantes para facilitar a integração plena dos cidadãos portugueses na Sociedade da Informação.

O fascínio que presidiu à escolha do tema, ainda que conscientes do difícil repto que nos propusemos vencer nesta nossa primeira investigação, continua a estar presente no nosso espírito e será, certamente, este fascínio que nos conduzirá, num futuro quiçá próximo, a reflexões mais aprofundadas sobre esta problemática, procurando ultrapassar algumas das limitações e dificuldades que ao longo do presente estudo se nos apresentaram.

No nosso espírito persistem, ainda, algumas interrogações sobre o novo universo comunicacional. Partilhamos da opinião de Nora já que, *«spéculer sur les conséquences sociétales de la révolution numérique permet de dire à peu près tout et son contraire: immense progrès ou déplorable régression, assomption de l'individu démocratique ou aliénation de la conscience citoyenne, instrument puissant d'acculturation ou gigantesque machine à lobotomiser»* (1997: 409). O desafio está lançado!

Bibliografia

- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M. (1994). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Ed. Trotta.
- ALMEIDA, N. (1997). *Anuário FCA da Internet - Os Endereços mais apetecidos dos portugueses*. Lisboa: FCA - Editora de Informática.
- BAECHLER, J. (1995). Grupos e Sociabilidade. In R. Boudon (Ed.), *Tratado de Sociologia*. Lisboa: Edições Asa, 57-95.
- BARDIN, L. (1996). *Análisis de Contenido*. Madrid: Ediciones Akal.
- BAUDRILLARD, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água Editores Lda.
- BAYM, N. (1998). The Emergence of On-Line Community. In S. Jones (Ed.), *CYBERSOCIETY 2.0 - Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. California: SAGE Publications, Inc., 35-68.
- BEBIANO, R. (2000). Cibercultura e Novas Fronteiras da Comunicação Social. In C. Leone (Org.), *Rumo ao Cibermundo?* Oeiras: Celta Editora, Lda., 115-139.
- BERGER, P. (1996). *Perspectivas Sociológicas - Uma Visão Humanística*. Petrópolis: Vozes.
- BOUDON, R. (1990). *Os Métodos em Sociologia*. Lisboa: Edições Rolim.
- CÁDIMA, F. (1996). *História e Crítica da Comunicação*. Lisboa: Edições Século XXI, Lda.
- CÁDIMA, F. (1999). *Desafios dos Novos Media - a nova ordem política e comunicacional*. Lisboa: Editorial Notícias.
- CARDOSO, G. (1998). *Para uma Sociologia do Ciberespaço: Comunidades Virtuais em Português*. Oeiras: Celta Editora.
- CEIA, C. (1995). *Normas para Apresentação de Trabalhos Científicos*. Lisboa: Editorial Presença.
- CERVO, A. & BERVIAN, P. (1996). *Metodologia Científica*. São Paulo: Makron Books.

- COUCHOT, E. (1999). Tecnologias da simulação: um sujeito «aparelhado». In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 23-29.
- CRUZ, M. (1995). *Teorias Sociológicas - Os Fundadores e os Clássicos*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- FDIDA, S. (1997). *Des Autoroutes de L'Information au Cyberspace*. France: Dominos Flammarion.
- FERREIRA, R. (17 Maio 1999). Testar o nível actual dos serviços “on-line” – Cem horas entregues à Internet. *Jornal Público* (Suplemento Computadores), p. 4.
- FLUSSER, V. (1998). Agrupamento ou Interconexão? In C. Giannetti (Ed.), *ARS Telemática - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 21-28.
- GIBSON, W. (1991). *Neuromante*. São Paulo: Ed. Aleph.
- GIDDENS, A. (1984). *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity Press.
- GIDDENS, A. (1987). *Social Theory and Modern Sociology*. Cambridge: Polity Press.
- GOFFMAN, E. (1993). *A Apresentação do Eu na Vida de Todos os Dias*. Lisboa: Relógio D'Água.
- GURVITCH, G. (s.d.). *A Vocação Actual da Sociologia*. Lisboa: Edições Cosmos. Volume I.
- HAMMAN, R. (s.d.). *Ambiguity in the definition of Community*, <<http://www.socio.demon.co.uk/mphil/mphil2.html>> (11 Dezembro 1999).
- HAMMAN, R. (1996a). *Rhizome@Internet*, <<http://www.socio.demon.co.uk/rhizome.html>> (11 Dezembro 1999).
- HAMMAN, R. (1996b). *The Role of Fantasy in The Construction of The On-Line Other: a Selection of Interviews and participant observations from cyberspace*, <<http://www.socio.demon.co.uk/fantasy.html>> (14 Fevereiro 1999).

- HAMMAN, R. (1999). *Computer Networks Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Network Use Upon Pre-existing Communities*, <<http://www.cybersoc.com/mphil>> (11 Dezembro 1999).
- HEIM, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: University Press.
- HOLTZMAN, J. (1997). *Digital Mosaics – The Aesthetics of CYBERSPACE*. New York: SIMON & SCHUSTER Inc.
- HUDSON, D. (1997). *Rewired - A brief (and opinionated) net history*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing.
- JIMÉNEZ, J. (1999). A revolução da arte electrónica. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 47-59.
- JONES, S. (1998). Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age. In S. Jones (Ed.), *CYBERSOCIETY 2.0 – Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. California: SAGE Publications, Inc, 1-34.
- JORNAL *EL PAIS* (11 Janeiro 2000). AOL y Time Warner protagonizan la mayor fusión de la historia. Nº 8.271, p. 1. Autor.
- KENNEDY, A. (1996). *Guia de Navegação Internet & World Wide Web*. Lisboa: Texto Editora Lda.
- KERCKHOVE, D. (1997). *A Pele da Cultura - Uma Investigação sobre a Nova Realidade Electrónica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- KERCKHOVE, D. (1999). Arte na rede e comunidades virtuais. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 61-68.
- KRIPPENDORFF, K. (1997). *Metodología de análisis de contenido – Teoría y práctica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- KROKER, A. et al. (1996). *Code Warriors*, <http://www.ctheory.com/a36-code_warriors.html> (30 Agosto 1999).

- LEMOS, A. (s.d.). *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*, <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>> (7 Novembro 1998).
- LEMOS, A. (1999). Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea. In A. Rubim, I. Bentz, M. Pinto (Org.). *Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas*. Petrópolis: Editora Vozes, 1ª Edição, 9-26.
- LEONE, C. (2000). *Contra Ciber*. In C. Leone (Org.), *Rumo ao Ciber mundo?* Oeiras: Celta Editora, Lda., 1-9.
- LÉVY, P. (1994). *As Tecnologias da Inteligência - O Futuro do Pensamento na Era Informática*. Lisboa: Instituto Piaget.
- LÉVY, P. (1999). *Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- LÉVY, P. (2000). *Cibercultura - Relatório para o Conselho da Europa no quadro do projecto «Novas tecnologias: cooperação cultural e comunicação»*. Lisboa: Instituto Piaget.
- LEWIS, C. (1997). *Como Navegar na INTERNET*. Lisboa: Livraria Civilização Editora.
- LYON, D. (1995). *Cyberespace Sociality and Virtual Selves: Change and Critique*, <<http://www.tees.ac.uk/tcs/socandvirt.html>> (30 Agosto 1999).
- MANTA, A. & SENA, L. (s.d.). *As Afinidades Virtuais: a Sociabilidade no Videopapo*, <<http://www.facom.upba.br/pesq/cyber/videopap.html>> (7 Novembro 1998).
- MAUSS, M. (1988). *Ensaio sobre a Dádiva*. Lisboa: Edições 70.
- MCBRIDE, P. (1996). *O Essencial da Internet* Lisboa: Editorial Presença, 1ª Edição.
- MCLUHAN, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy - The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1ª Edição.
- MILLER, H. (1995). *The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet*, <<http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.html>> (30 Agosto 1999).

- MIRANDA, J. (1996). *O Controle do Virtual*, <Jbm_ensaio2.html> em www.ubi.pt, (14 Novembro 1998).
- MONTESINOS, A. (1999). *La Sociedad de la Información e Internet – Fundamentos, aptitudes y uso de la red*. Madrid: SAN PABLO.
- MOREIRA, C. (1994). *Planeamento e Estratégias da Investigação Social*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa. Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas.
- MOSS, M. & TOWNSEND, A. (2000). How telecommunications systems are transforming urban spaces. In J. Wheeler, Y. Aoyama, B. Warf (Ed.), *Cities in the Telecommunications Age – The Fracturing of Geographies*. New York: Routledge, 31- 41.
- MOSTERÍN, J. (1992). The role of communication in the dynamics of cultural change. In J. L. Alves (Org.), *Tecnologias da Informação & Sociedade - Teoria, Usos, Impactos* (Actas do Simpósio Internacional sobre Comunicação, Significação e Conhecimento face às Tecnologias da Informação). Lisboa: Associação Portuguesa para o Desenvolvimento das Comunicações e Sociedade Portuguesa de Filosofia, 523-530.
- NEGROPONTE, N. (1995). *Ser Digital*. Editorial Caminho.
- NORA, D. (1997). *Les conquérants du cybermonde*. Saint-Amand (France): Éditions Gallimard.
- NORDEN, E. (1969). «The Playboy Interview: Marshall McLuhan», *Playboy Magazine*, March.
- OLIVEIRA, J. (1998). Prefácio. In G. Cardoso. *Para uma Sociologia do Ciberespaço: Comunidades Virtuais em Português*. Oeiras: Celta Editora, ix-xii.
- PALERMO DE SÁ, R. (31 Dezembro 1999). Dois portugueses viveram um mês a fazer compras na Internet – Projecto Canal XXI termina esta manhã. *Jornal Público*. Nº 3575, p. 29.
- PAPERT, S. (1997). *A Família em Rede – Ultrapassando a barreira digital entre gerações*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

- PEDERSEN, T. & MOSS, F. (1997). *Internet para Jovens! Guia Básico para navegar na Internet* Lisboa: Ed. Vega.
- POSTMAN, N. (1992). *Tecnopolia - Quando a Cultura se rende à Tecnologia*. Lisboa: Difusão Cultural.
- QUIVY, R. & CAMPENHOUDT, L. (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva - Publicações Lda, 2ª Edição.
- RAMOS, P. (1998). *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*. Dissertação apresentada para obter o Grau de Mestre em Ciências da Comunicação. Covilhã.
- RHEINGOLD, H. (1996). *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1ª Edição.
- ROBERTSON, D. (1998). *The New Renaissance - Computers and the Next Level of Civilization*. Oxford: Oxford University Press.
- RODRIGUES, A. (1994). *Comunicação e Cultura. A Experiência Cultural na Era da Informação*. Lisboa: Editorial Presença.
- RODRIGUES, A. (1999a). *As Novas Tecnologias da Informação e a Experiência*, <<http://bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-adriano-novas-tecnologias.html>> (4 Novembro 1999).
- RODRIGUES, A. (1999b). Contributos para uma Genealogia do Virtual. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 87-95.
- RODRIGUES, A. (1999c). Mensagem Inaugural. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 13-17.
- ROSA, A. (1996). *Ciência, Tecnologia e Ideologia Social*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1ª Edição.
- ROTZER, F. (1999). Mundos virtuais: fascínios e reacções. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 73-84.
- RUIVO, J. (1997). *Teorias e Práticas de Formação e de Supervisão*. Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Castelo Branco para concurso de acesso à categoria de Professor

- Coordenador para a área científica de Ciências da Educação – Teoria da Formação e Supervisão.
- SANTOS, R. (1998). *Os Novos Media e o Espaço Público*. Lisboa: Gradiva – Publicações, Lda.
- SILVA, L. J. (1999a). *Globalização das redes de comunicação: uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais*, <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-globalizacao-Internet.html>> (4 Novembro 1999).
- SILVA, L. J. (1999b). *Comunicação: A Internet – a geração de um novo espaço antropológico*, <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-Internet-espaco-antropologico.html>> (4 Novembro 1999).
- SILVA, L. & REMOALDO, P. (1995). *Introdução à Internet* Editorial Presença.
- SMITH, M. & KOLLOCK, P. (1999). *Communities in Cyberspace*, <<http://www.ualberta.ca/~cjscopy/reviews/cyberspace.html>> (23 Janeiro 2000).
- SCHUBERT, P. (s.d.) *The Relevance of Virtual Communities for Electronic Commerce: Three Success Stories*, <http://www.businessmedia.org/netacademy/publications.nsf/all_pk/1293> (15 Novembro 1999).
- TART, C. (1999). In A. Montesinos (1999). *La Sociedad de la Información e Internet – Fundamentos, aptitudes y uso de la red*. Madrid: SAN PABLO.
- THOMPSON, J. (1995). *The Media and Modernity - A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- THOMPSON, J. (1998). *Los media y la modernidad – una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- VALA, J. (1986). A Análise de Conteúdo. In A. Silva & J. Pinto (Orgs), *Metodologia das Ciências Sociais*. Porto: Edições Afrontamento, 101-128.

- VILLATE, J. (1999). Entrevista a Javier Villate. In A. Montesinos. *La Sociedad de la Información e Internet – Fundamentos, aptitudes y uso de la red*. Madrid: SAN PABLO, 151-160.
- WARF, B. (2000). Compromising positions: the body in cyberspace. In J. Wheeler, Y. Aoyama, B. Warf (Ed.) *Cities in the Telecommunications Age – The Fracturing of Geographies*. New York: Routledge, 54-68.
- WARNIER, J. (2000). *A mundialização da CULTURA*. Lisboa: Editorial Notícias.
- WONG, B. & FERREIRA, R. (5 Abril 1999). Ensino através de videoconferência chega a perto de 30 crianças em Lisboa – Nuno vai à Escola num ecrã. *Jornal Público*. Nº3306, p. 18.
- WOOLEY, B. (1992). *Virtual Worlds - A Journey in Hype and Hyperreality*. Oxford: Ed. Blackwell, 1ª Edição.

Outras Fontes

Actividade Legislativa do Ministério da Ciência e da Tecnologia,
<<http://www.mct.pt/nova/legislacao/acl.html>> (28 Fevereiro 2000).

Ciberfaces: Internet, Interfaces do Social - Resultados do 1º Inquérito nacional sobre a Internet em Portugal,
<<http://www.cav.iscte.pt/ptdocumentos/inq1-res1/index.html>>
(16 Março 2000).

Despacho do Conselho de Ministros (7 Março 1996),
<<http://www.missao-si.mct.pt/despacho.html>> (7 Dezembro 1999).

Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal,
<<http://www.missao-si.mct.pt/livro-verde/introducao.html>> (7 Dezembro 1999).

Portugal na Sociedade da Informação,
<<http://www.mct.pt/PtSocInfo/indice.html>> (28 Fevereiro 2000).

Princípios Gerais de Citação de Documentos Electrónicos,
<<http://www.cav.iscte.pt/documentos/principia.html>> (7
Dezembro 1999).

Glossário

B

BBS - *Bulletin Board System* - sistema informático (conjunto de redes) ao qual se pode aceder através de um *modem*.

BIT - *Binary Digit* - unidade de informação mais pequena, a partir da qual toda a informação numérica é codificada.

BPS - *Bits Por Segundo* - unidade utilizada para medir a velocidade de transmissão de dados.

BROWSER (pesquisador) - programa que permite o acesso a páginas *web*, *newsgroups* e outros serviços da *Internet*.

C

CD - ROM - *Compact Disc Read Only Memory* - conjunto de dados, áudio e vídeo, armazenados opticamente em formato digital.

CORREIO ELECTRÓNICO - *Electronic-mail* - sistema que permite a troca de mensagens entre pessoas que têm conta na *Internet*.

E

EMOTICONS - conjunto de caracteres alfanuméricos e sinais de pontuação que transmitem emoções.

F

FTP - *File Transfer Protocol* - protocolo que permite a transferência de ficheiros na *Internet*.

H

HIPERLINK (hiperligação) - ligação de hipertexto, através de uma palavra, frase ou imagem, que uma vez seleccionadas ordenam ao *browser* o acesso a outros documentos.

HIPERTEXTO - elementos de texto interligados a outros documentos.

HTML - *HyperText Markup Language* – linguagem de programação utilizada para criar documentos na rede.

HTTP - *HyperText Transfer Protocol* – protocolo de transferência de ficheiros de hipertexto através da *Internet*

I

INTERNET – rede global de computadores composta por redes mais pequenas.

INTERNET EXPLORER – *browser* da Microsoft.

IP – *Internet Protocol* – protocolo mais importante no qual se baseia a *Internet*.

IRC – *Internet Relay Chat* – sistema que permite estabelecer conversações em tempo real.

M

MAILING LIST – lista de discussão baseada em mensagens de correio electrónico que são partilhadas por um conjunto de pessoas, interessadas num determinado tema.

MODEM – *MODulator/DEModulator* - é um dispositivo que adapta o funcionamento digital (binário, 0 e 1) do computador ao modo analógico (contínuo formado por uma infinidade de valores) da rede telefónica, o que permite a um computador enviar dados por uma linha telefónica.

MUD - *Multi-User Dungeon* – ambiente interactivo constituído por jogos que têm por objectivo proporcionar entretenimento aos seus utilizadores.

N

NAVIGATOR – *browser* da Netscape.

NETÍQUETA – conjunto de regras que definem a forma como os utilizadores se devem comportar, quando navegam na *Internet*

NEWSGROUPS – fóruns de discussão da *Usenet* organizados através de uma hierarquia.

R

RDIS (**R**ede **D**igital **I**ntegrada de **S**erviços) – sistema utilizado para a transferência de dados através de linhas telefónicas digitais.

T

TCP/IP – *Transmission Control Protocol* / *Internet Protocol* – protocolo da *Internet* que verifica a forma como os dados são transferidos de um computador para outro.

U

URL – *Uniform Resource Locator* – sistema de atribuição de endereços da *World Wide Web*.

USENET – sistema mundial de fóruns de discussão.

W

WWW – *World Wide Web* – conjunto de informação disponível na *Internet*, e à qual podemos aceder através das páginas *web*, ligadas entre si por hiperligações.