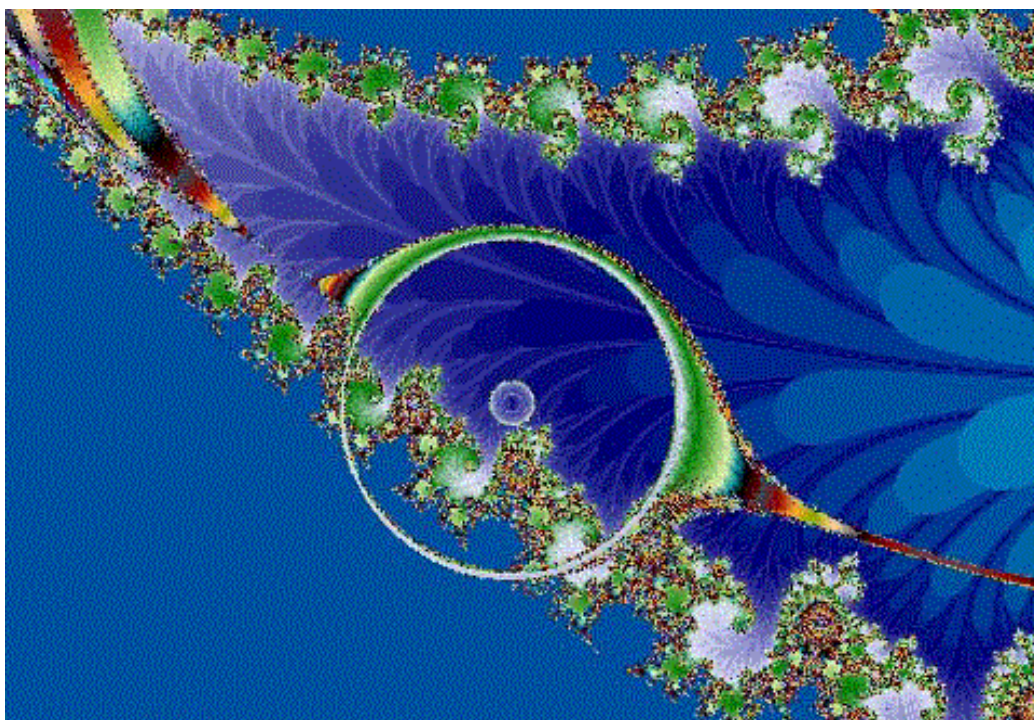


Maria Beatriz Almeida S. Bretas

INTERAÇÕES TELEMÁTICAS



**ESTUDO SOBRE JOVENS
INTERNAUTAS DE BELO HORIZONTE**

Maria Beatriz Almeida Sathler Bretas

INTERAÇÕES TELEMÁTICAS:

Estudo sobre jovens internautas de Belo Horizonte

Trabalho apresentado ao Curso de Doutorado em Ciência da Informação da Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciência da Informação .

Área de concentração: Produção, Organização e Utilização da Informação

Orientadora: Profa. Dra. Ana Maria Pereira Cardoso

Belo Horizonte
Escola de Ciência da Informação da UFMG
2000

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: Fractal produzido e disponibilizado na Internet por Don Archer
com *inputs* de Beatriz Bretas

B844i

Bretas, Maria Beatriz Almeida Sathler

Interações telemáticas : estudo sobre jovens internautas de Belo Horizonte/ Maria Beatriz Almeida Sathler Bretas. – 2000.

231 f. : il.

Orientadora: Ana Maria Pereira Cardoso

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Ciência da Informação.

Bibliografia: f. 214 – 227

Anexo: f. 230

1. Internet e adolescentes – Teses 2. Adolescentes – Belo Horizonte (MG) – Aspectos sociais 3. Sociabilidade 4. Comunicação na educação – Teses 5. Informática – Aspectos sociais I. Título II. Cardoso, Ana Maria Pereira III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Ciência da Informação.

CDU: 007(043.2)

Ficha catalográfica: Terezinha Gomes Leal Bregunci
Cleyde Grandinetti

Para Martinho, Alice e Elisa, com amor.

AGRADECIMENTOS

À Profa. Ana Maria Pereira Cardoso, pela orientação e amizade.

À Profa. Vanessa Paiva e ao Prof. Roberto Aparici, pelo apoio e sugestão de caminhos.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, pelos ensinamentos. Aos colegas, em especial a Humberto Marques Neto, pelas jornadas de cooperação no ciberespaço.

Aos colegas do Departamento de Comunicação Social, pelas muitas conversas sobre os processos comunicativos.

Ao Colégio Marista Dom Silvério, à Escola Estadual Ordem e Progresso e à Escola Municipal Aurélio Pires, onde pude realizar os contatos face a face com os adolescentes internautas.

À Profa. Júnia Maria Campas Passos, pela cuidadosa leitura deste trabalho.

A Morgana Barreto, a Luciana Zenha, a Goreth Maciel, a Viviany Carvalho, pelos inestimáveis auxílios.

A Cori, pelas inúmeras consultas e pelas aulas de navegação *online* e *offline*.

Ao Eugênio, a Doró, ao Reinaldo, ao Luís, ao Diogo, ao Bruno e a Raquel, pelas preciosas colaborações.

Aos jovens internautas de Belo Horizonte, sem os quais este trabalho não existiria.

Sumário

LISTAS

RESUMO

Introdução. UMA INTERVENÇÃO NO PRESENTE.....	9
Por que realizar este estudo?.....	16
Capítulo 1. APORTES METODOLÓGICOS.....	21
1ª parte - Elementos metodológicos de base sócio-histórica.....	23
O “glocal” sob o foco das relações sociais.....	25
Um diálogo entre a narrativa e a teoria.....	30
2ª parte - Caminhos hipertextuais do conhecimento: a apropriação do cotidiano.....	35
Epistemologia do cotidiano.....	39
Corpo social, inteligência coletiva.....	44
3ª parte - A concretização da pesquisa empírica.....	48
Capítulo 2. O MUNDO EM TRANSFORMAÇÃO.....	52
A natureza logotécnica da comunicação contemporânea.....	60
Em busca de uma outra globalização.....	63
A ONU apresenta o cenário global.....	65
Capítulo 3. EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA CULTURAL.....	71
Cidadania cultural e leitores do segundo tipo.....	77
Direitos de acesso e dimensão técnica dos filtros de informação.....	79
A tecnologia informática na escola.....	87
Escolas em rede.....	90
Minas e Belo Horizonte.....	93
Capítulo 4. UMA CARTOGRAFIA DE LUGARES CONCRETOS E CIBEREPACIAIS.....	96
A juventude irradia-se na cidade.....	99
A cibercidade como espaço de comunicação.....	104
Capítulo 5. A CONSTRUÇÃO DE DISCURSOS NA REDE.....	109
Os atores do ciberespaço.....	111
A comunicação no terceiro milênio.....	116
Arquitetura de textos eletrônicos.....	119
Um tipo especial de atores/autores: adolescentes na rede.....	122
Capítulo 6. UMA LEITURA DE PÁGINAS ELETRÔNICAS.....	129
O autor e o lugar de fala.....	132
Família e amigos.....	137
O uso de apelidos.....	140
Imagens em profusão.....	142
Lugares urbanos: espaços de experiências sociais.....	145
Sexo, drogas e rock and roll.....	150
Relação com a linguagem informática.....	155
Alguns destaques sobre a análise das páginas.....	162

Capítulo 7 FACE A FACE COM OS INTERNAUTAS.....	165
Jovens: família, escola e amigos.....	173
Lugares urbanos: espaço de experiências sociais.....	177
Fontes de informação.....	179
Os perigos da rede.....	181
Relação com a tecnologia informática.....	183
Hackers?.....	188
Interações no ciberespaço.....	189
O ranking das preferências.....	195
Capítulo 8 QUESTÕES E PERSPECTIVAS.....	199
Os jovens de BH na rede.....	204
Compartilhando experiências com os jovens.....	209
ABSTRACT.....	213
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	214
PEQUENO GLOSSÁRIO DE TERMOS SOBRE A INTERNET.....	228
ANEXO 1 : ROTEIRO DOS GRUPOS FOCAIS.....	230

LISTAS

Figuras

1. Mapa mundi do Índice de Desenvolvimento Humano/1999	66
2. Interface de <i>software</i> de filtragem de informações na Internet	84
3. Tela de <i>software</i> de filtragem de <i>websites</i>	86
4. Tela de <i>homepage</i>	134
5. Recorte de uma <i>homepage</i>	135
6. Elemento de função fática	145
7. “Diablo”.	158
8. O contador avariado	160
9. Ícones/ <i>links</i> de programas de comunicação síncrona	161
10. Localização das escolas no mapa de Belo Horizonte	169

Tabelas

1. Quadro mundial dos usuários da Internet	68
2. Preferências de jovens brasileiros para utilização do tempo livre	126
3. Locais de acesso à Internet –1996 a1998	127
4. Distribuição dos participantes por escola, sexo e faixa etária	170

Gráficos

1. Idade dos autores das webpáginas/ distribuição percentual	131
2. Distribuição dos autores das webpáginas por sexo e idade	131
3. Participantes do Grupo 1	171
4. Participantes do Grupo 2	171
5. Participantes do Grupo 3	172
6. Participantes do Grupo 4	172

Quadros

1. Principais contrastes entre a realidade física e o mundo virtual	33
2. Algumas mudanças do ambiente de aprendizagem	91
3. Preferências dos adolescentes na Internet	196

RESUMO

Este estudo aborda processos comunicativos e demandas de informação, referentes a adolescentes de Belo Horizonte, usuários da Internet, com vistas a subsidiar políticas públicas na democratização das redes telemáticas. O trabalho, de natureza qualitativa, busca contribuições teórico-metodológicas em várias áreas do conhecimento, entre elas a da sociologia e a da história, na compreensão das interações sociais. Tendo o contexto como referência para a produção de sentido, são abordadas as transformações referentes às mudanças de paradigmas científicos; à transferência do espaço público para o campo mediático e à apresentação do quadro planetário de desenvolvimento humano, em que a Internet surge como fator paradoxal de inclusão e exclusão dos indivíduos. Assim, através do enfoque de problemas localizados na relação entre a escola e a tecnologia telemática, é discutida a necessidade de processos educativos que democratizem a produção cultural. O espaço virtual é examinado em analogia com o território urbano, identificando lugares de sociabilidade, para estabelecer parâmetros e categorias de classificação de lugares físicos e virtuais freqüentados pelos adolescentes, no cotidiano. O estudo enfoca, também, a retórica dos discursos eletrônicos na constituição de uma nova linguagem própria da Internet. A pesquisa empírica, que utilizou o recorte temporal de 1996 a 1999, foi constituída por dois momentos de aproximação da realidade; o primeiro compreendeu a busca, a coleta e a análise de 30 páginas pessoais de adolescentes de Belo Horizonte, na Internet, e o segundo momento envolveu a realização de grupos focais, presenciais, com a participação de 42 adolescentes, usuários da Internet, alunos de escolas de ensino fundamental e médio da cidade. A análise dos resultados, à luz do referencial teórico, identifica nos jovens um conhecimento tácito sobre a informática; as diferentes formas de apropriação da tecnologia pelo segmento observado e os objetivos de interação social presentes no uso da Internet, entre outras constatações.

Introdução

UMA INTERVENÇÃO NO PRESENTE

“O mundo em que vivemos talvez seja um mundo de aparências, a espuma de uma realidade mais profunda que escapa ao tempo, ao espaço, a nossos sentidos e a nosso entendimento. Mas nosso mundo da separação, da dispersão, da finitude significa também o mundo da atração, do reencontro, da exaltação. E estamos plenamente imersos neste mundo que é o de nossos sofrimentos e amores. Não experimentá-lo é evitar o sofrimento, mas também não haverá o gozo”.

(MORIN, 1998a:8)

Ao romper do novo milênio, a sociedade brasileira convive com um novo cenário cultural demarcado pela globalização, configurado pela aparente ausência de limites entre os territórios, o que altera profundamente a noção de espaço e redimensiona as noções advindas da experiência. Essas contingências acabam por estabelecer dois mundos que se imbricam e se influenciam mutuamente - um mundo corpóreo, concreto, e outro simbólico, que ancora o virtual. Este último, carregado de representações, materializadas em códigos escritos, imagéticos e sonoros, constitui-se como um vasto repositório de informações que se oferecem aos milhões de usuários, em todas as partes do planeta. As grandes redes telemáticas, destacando-se entre elas a Internet, são o exemplo mais claro deste novo momento vivido pela humanidade, no qual é construída a sociedade da informação.

Trata-se de informações apropriadas para os mais diversos interesses, as quais cobrem desde demandas de grandes corporações sobre as principais bolsas de câmbio do globo até solicitações de jovens estudantes que, para a realização de um trabalho escolar, precisam de dados sobre, por exemplo, a constituição do Mercosul.

É possível caracterizar a Internet como uma vastíssima biblioteca virtual, em que o bibliotecário pode ser representado por sofisticados sistemas de buscas, espécies de oráculos digitais¹ que, utilizando formulários simples, conseguem em poucos segundos dar acesso a informações remotas. Nesse caso, quem disponibiliza as informações encontradas não são somente bibliotecas ou centros de documentação públicos ou privados. São também os próprios usuários da grande rede que apresentam *online* suas mensagens.

Assim como o crescimento exponencial da Internet é surpreendente, o acúmulo de informações é de tamanha dimensão que, muitas vezes, o próprio excesso pode redundar em falta, diante de possíveis dificuldades para recuperá-las. É preciso então, que se desenvolvam sistemas de busca que forneçam registros, indexados em bases de dados. Através de mecanismos adequados de busca, são acessadas bases de dados de referências e de fontes. As bases de dados de fontes proporcionam aos usuários documentos eletrônicos de variadas naturezas, permitindo a captura de arquivos de

¹ Para CHARLAB (1996) “cada mecanismo de busca existente na Internet pode ser comparado aos antigos oráculos, divindades que respondiam a consultas e orientavam os crentes na Grécia, Egito e entre os hebreus, fenícios e babilônios”

textos, de sons e de imagens fixas e em movimento. Essa capacidade acentuada de transferir informações possibilita ao usuário uma rapidez ímpar para encontrar aquilo que procura, seja para suas atividades de trabalho, de estudo ou de entretenimento.

Os documentos eletrônicos na face gráfica da Internet, a World Wide Web (www), estruturam-se em formatos hipertextuais ativados intuitivamente, que recorrem a sucessivas associações remissivas, permitindo ao usuário um trânsito facilitado na rede de informações, possibilitando, inclusive, a ultrapassagem de muitas barreiras de acesso como, por exemplo, mensagens em idiomas estrangeiros. A peculiaridade desse formato é a apresentação de uma estrutura associativa que se assemelha à estrutura da memória humana. LE COADIC (1996), entusiasticamente, assim ressalta as características do hipertexto:

“Permite substituir as estruturas clássicas arborescentes da informação por estruturas mais ricas e mais complexas, organizadas em redes, mostrando um número infinito de caminhos, abertos a todas as navegações e interligando múltiplos objetos.” (p.61)

O usuário da Internet é nomeado “navegador” e seu leme é o *browser, software* que adquire o significado de instrumento localizador e direcionador de rotas, ou caminhos, na *web*. O verbo *to browse*, que significa pastar, também apresenta o sentido figurado de folhear, passar as páginas de um livro. A navegação no grande oceano das redes telemáticas, produtos da combinação das redes de telecomunicações com a informática, é sem dúvida uma conquista de espaço, ou melhor, do ciberespaço. No mundo corpóreo, onde se encontram as pessoas de “carne e osso”, este tipo de conquista provoca transformações, tornando o espaço mais conhecido e menos ameaçador. Neste mundo os espaços configurados pelos indivíduos são marcados por trilhas, caminhos e estratégias (ruas, mapas e encontros com o outro). TUAN (1983), ao estudar o espaço e o lugar sob a perspectiva da experiência, faz referências à habilidade de navegação e ao conhecimento geográfico dos ilhéus do Pacífico, que mantêm uma espécie de compromisso com a arte de navegar em mares sem marcas:

“O oceano é uma rede de rotas marítimas unindo inúmeras ilhas, e isso não é uma temível extensão de águas sem marcas. Os navegadores polinésios e micronésios conquistaram o espaço

transformando-o em um mundo familiar de rotas e lugares. Todas as pessoas se comprometeram para mudar um espaço amorfo em uma geografia articulada. Os ilhéus do pacífico têm razão em se orgulharem da amplidão do seu horizonte geográfico”. (p.95)

O processo de navegação no mundo real não diz respeito apenas às viagens oceânicas. Pode também emprestar seu significado aos caminhos percorridos pelas pessoas no seu cotidiano, nos seus movimentos de ir e vir e de ancorar-se em lugares onde, de alguma forma, seja possível conviver com o outro. Esses são espaços de sociabilidade, lugares onde a presença física do outro se apresenta de maneira inequívoca, onde as relações são materializadas através da comunicação.

Mas como falar de uma só sociabilidade se, verdadeiramente, podemos vislumbrar e definir vários tipos de sociabilidade? Certamente, a sociabilidade contemporânea guarda identificações com a de outras épocas, porém se revela através de novas formas, novos ordenamentos. É oportuno recorrer a FRANÇA (1994), que destaca possibilidades de novas configurações para a sociabilidade:

“A onipresença dos meios técnicos de disseminação de informações e de criação de imagens ampliou numa escala sem precedentes os espaços de confluência de olhares e de desejos. Tal presença e disseminação desencadeiam um processo novo de atrações e repulsões, instauram uma nova ordem simbólica. Grupos se formam e se desfazem; criam-se novas solidariedades; indivíduos se "difratam" em identificações múltiplas”. (p.52)

A sociabilidade também se manifesta no ciberespaço, mas, aí, as relações entre os indivíduos são de outra natureza. Podem, muitas vezes, estar escondidas sob um *software* inteligente; pressupõem sempre, porém, a existência das pessoas que o programam e que o mantêm, produzindo interações. Esta situação pode representar para muitos a ameaça do fim das experiências físicas, reconfigurando uma série de práticas, inclusive a sexual.

A partir desse cenário, é possível perceber a afinada correspondência entre os dois mundos - o de materialidade concreta (*offline*) e o de representações simbólicas em suportes digitais (*online*) - podendo ambos serem concebidos como espaços em processo de conquistas. Sendo assim, a proposta desta pesquisa assenta-se na observação de processos de interações sociais, buscas, produção e veiculação de

informações, na tentativa de compreender as estratégias e táticas de certos atores sociais peculiares na construção de caminhos para a conquista de espaços. Aqui, os sujeitos desses processos são adolescentes de Belo Horizonte que já se encontram frequentando a Internet. A tarefa encetada levou à focalização do objeto da observação a partir de vários olhares, incluindo, sob uma perspectiva interdisciplinar, o estudo de expressões, representações, comportamentos e atitudes dos jovens em questão na sua relação com o uso da rede, verificando o grau e o modo de incorporação da tecnologia às suas relações sociais cotidianas. Tentou-se compreender como esse adolescentes, através de suas práticas de busca de informação e de comunicação, exploram o ciberespaço, em termos da apreensão tanto do que é local como do que é global, e como, a partir dessas buscas, incorporam temáticas pertencentes ao cotidiano como família, escola, amigos, sexualidade, solidariedade, drogas, cidadania etc. O tempo recortado para a pesquisa situa-se entre 1996, marca do início da expansão da rede para a sociedade no Brasil, e 1999, ano mítico pela proximidade com o ano 2000, imaginado tanto como ápice de progresso tecnológico quanto como um verdadeiro apocalipse.

Os jovens hoje são parte significativa do crescente número de usuários das redes telemáticas. Na própria gênese do desenvolvimento da informática na década de 70, os adolescentes ocuparam um lugar de destaque. A trajetória das grandes empresas ligadas à informática (como a Macintosh, a Microsoft e muitas outras) destaca o lugar dos adolescentes no seu processo de constituição. No Brasil, mais precisamente em Belo Horizonte, é possível encontrar muitos internautas jovens, que frequentam a rede em busca de informações e contatos com outros jovens, seja através dos encontros em salas virtuais de bate-papo como em visitas a lugares atraentes, como os que tratam de música, esporte, e sexo, entre outros.

Cabe aqui uma pergunta e sua respectiva resposta: em geral, as preferências no ciberespaço coincidem com as preferências ou desejos vividos no mundo real? Se aceitamos a tese da imbricação dos dois mundos mencionados, utilizando os mesmos argumentos de ROCHA (1996) na discussão sobre a relação entre uma *sociedade dentro* e uma *sociedade fora* da indústria cultural, a resposta será sim. Para este autor a forma e o conteúdo dos produtos dessa indústria são resultantes de representações coletivas que retiram da *sociedade fora* a matéria prima para elaboração das mensagens. Sendo assim, partindo da relação de imbricação, é possível compreender muitas das nuances sociais

através do que é veiculado nas múltiplas telas dos veículos de comunicação de nossa época. A leitura dessas mensagens pode fornecer elementos importantes para a aferição do ambiente social em que se deflagram as estratégias e táticas de vida dos grupos sociais.

A tela do computador, visualizando diferentes sítios da *web*, a teia que estrutura a grande rede mundial, também se enquadra nesse entendimento. A Internet pode ser classificada como um meio de comunicação de massas com características bastante peculiares. Comparada às grandes redes de televisão, identificadas como oligopólios, a Internet pode ser considerada como um meio mais democrático e interativo, na medida em que possibilita a expressão de diferentes atores, podendo veicular desde mensagens das grandes corporações econômicas transnacionais, até textos de estudantes do ensino fundamental de Belo Horizonte. Dentre os meios de comunicação a Internet talvez seja o que dê, com maior visibilidade, a idéia da globalização que vivenciamos hoje. Nascida para fins militares nos Estados Unidos e depois incorporada pelo meios acadêmicos, a Internet, hoje, expande-se para a sociedade, muito embora o número de conectados seja muito inferior ao de excluídos do trânsito no ciberespaço.

Cabe aqui outra indagação: o que procuram e o que expressam os adolescentes de Belo Horizonte nas suas jornadas de navegação no ciberespaço? Estes jovens usuários da rede estão circunscritos a um contexto cultural e espacial que deve participar da formatação dos processos de busca de informação e de expressão. A adolescência, de uma maneira geral, apresenta marcas comuns às várias classes sociais: é, para todos, um momento de transformações do próprio corpo, das responsabilidades e dos interesses. A sexualidade² ocupa um lugar central dentro dessas transformações e sua manifestação será condicionada pela cultura da sociedade onde se vive. Outro forte denominador comum entre os diferentes segmentos sociais de adolescentes, referente às escolhas e preferências de representações simbólicas, é a presença da música, que lhes serve como *background*, como trilha sonora, para o cotidiano (BRASIL, 1996b). Uma música que, em diferentes gêneros e estilos, apresenta letras e ritmos contundentes, que podem revelar os sentimentos daqueles que se identificam com as variadas tendências.

² A sexualidade é compreendida aqui como um conjunto de fenômenos sexuais que se manifestam nos comportamentos e atitudes do homem, em relação a si próprio e ao outro. A sexualidade evoca a concepção de corpo como porta de entrada das sensações.

Um breve passeio pelos *sites*, ou páginas, de adolescentes na web, nos dão a mostra dos assuntos mais focalizados, através dos *links*³ que remetem às estrelas do *showbusiness* musical, às revistas eletrônicas eróticas, a times de futebol preferidos, entre tantos outros, deixando entrever, em muitos momentos, a validade da tríade “sexo, drogas e *rock and roll*”. Em suas páginas pessoais os adolescentes parecem sempre expressar o desejo de compartilhar com os outros suas preferências e sua visão de mundo. Se os *links* que o *site* fornece forem interessantes, certamente o dono da página também o será. Então, através dos *softwares* das salas de bate-papo, de correio eletrônico ou de transmissão de voz, quem sabe não será possível encontrar alguém disposto a dialogar, a estabelecer relacionamentos?

Verificando as possibilidades pedagógicas e mercadológicas da Internet, várias escolas do ensino fundamental e médio de Belo Horizonte, privadas e públicas, já disponibilizam seus *sites* e incentivam os alunos a participarem da rede. Algumas escolas destacam *links* para páginas eletrônicas de alunos, informações sobre projetos desenvolvidos pela instituição e indicação de *sites* de pesquisa na Internet, entre outros itens. Inegavelmente, a Internet alarga o campo de possibilidades para a obtenção de informações àqueles que dela se utilizam e este potencial tem sido percebido, ainda que, muitas vezes, de maneira lenta e com restrições, por boa parte dos docentes.

As novas tecnologias de comunicação no mundo globalizado produzem a aproximação de distâncias e permitem cada vez mais a interação. Isto é, provocam a transformação dos papéis dos receptores nos processos comunicativos em produtores e emissores de mensagens. Nessas condições, o diálogo, relação em que não existe a hegemonia de um elemento envolvido sobre o outro, encontra mais chances de ocorrer, na medida em que proporciona a expressão de ambos os sujeitos. No entanto, o acesso à “grande rede” é ainda limitado por preconceitos e pelas condições econômicas exigidas para o ingresso na Internet. Esta situação acaba por realizar uma distinção entre os que são capazes de viajar virtualmente pelo mundo e os iletrados em relação às novas linguagens empregadas na telemática, que, no caso brasileiro, constituem a grande maioria da população.

Segundo o Human Development Report/1999 (HDR 99), elaborado pelo UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME - UNDP (1999), a Internet,

³ *Link*: conexão, ligação, mecanismo que permite o trânsito para um determinado *site* na Internet.

dentro dos direcionamentos de uma globalização regida somente pelo lucro, contribui fortemente para o aumento das distâncias entre ricos e pobres, já que os custos de acesso à rede são proibitivos para os desconectados dos países subdesenvolvidos e em desenvolvimento. Mas não só a dificuldade de acesso restringe a inclusão dos desconectados. Entre outras barreiras, o inglês, língua majoritária na www (cerca de 80% dos *sites* da Web são em inglês), é visto como um impedimento ao uso da rede, já que é falado apenas por uma em cada dez pessoas no mundo. Mesmo assim, constata-se que a Internet é o meio que mais rapidamente conseguiu atingir o patamar de 50 milhões de usuários, no período de apenas 4 anos. O rádio demorou 38 anos para popularizar-se nestas dimensões, e a televisão 13 anos. No entanto, a grande maioria dos usuários da rede pertence aos países mais ricos, deixando para trás a grande maioria da população do planeta. Como um dos antídotos para diminuir as desigualdades sociais e econômicas patentes, o relatório do UNDP recomenda a distribuição igualitária da Internet entre os povos, possibilitando-lhes o acesso à informação e ao conhecimento, bens que estão substituindo o ouro no exercício do poder econômico. A Internet é vista como a ferramenta capaz de diminuir as diferenças e seu crescimento é estimado de 143 milhões de usuários em meados de 1998 para mais de 700 milhões em 2001. No Brasil estima-se que cerca de 3,3 milhões de habitantes estejam conectados à rede, o que equivale a menos de 2% da população brasileira (IBOPE, 1999).

Por que realizar este estudo?

Como fenômeno contemporâneo, as redes telemáticas, em particular a Internet, constituem-se a partir de agenciamentos humanos e técnicos que participam ativamente de uma reordenação do planeta e das relações sociais.

Indicam, assim, a constituição de novas formas de estar no mundo e com o outro, e novas configurações da sociabilidade vão sendo criadas, alterando as maneiras de estabelecer relacionamentos. As redes proporcionam espaços de expressão jamais experimentados, onde o conteúdo e a forma daquilo que se manifesta na composição das mensagens podem traduzir variadas visões de mundo.

Tendo em vista que a informatização da sociedade faz parte de um processo irreversível, com uma expansão crescente do consumo no setor, é necessário levar em

conta os fenômenos que despontam aos nossos olhos, tomá-los como objeto de análise e, com base nessas leituras, produzir intervenções na realidade. Muitas dificuldades são interpostas à tentativa de compreender o presente, que, ao ser objetivado, já é passado. O mundo globalizado em que vivemos acaba por determinar a diminuição das distâncias e variações na percepção do tempo. A velocidade dessas mudanças torna-se um elemento complicador para a visualização de cenários que permitam planejar ações para o futuro ou, mesmo, para o presente. Entretanto, a divisão acentuada entre pobres e ricos, a guerra, a violência urbana, a AIDS, entre tantas outras mazelas presentes na sociedade, indicam que o tempo presente carece de intervenções nele mesmo, sem que seja relegada a elaboração de projetos a longo prazo que permitam aos homens construir seu destino e sua história. Esta pretensão parece identificar-se como utopia. O filósofo SERRES (1994:23), entretanto, alerta: “*Enseignez, désormais, aux enfants à rire des realistes plutôt que des utopistes*”. A utopia de Serres refere-se ao desejo de igualdade na repartição do poder, na perspectiva de uma paz perene. A guerra contemporânea incorpora as informações aos arsenais bélicos, e o vencedor, o mais forte, é aquele que detém mais espaço para falar de si próprio e determinar o sentido das mensagens. Ao lado dos disparos dos mísseis ocorrem batalhas de signos. O ano de 1999 ofereceu-nos, com clareza, uma demonstração do poder da informação. Fomos testemunhas oculares dos combates na Iugoslávia, em que milhares de vidas foram destruídas, e pudemos optar pela indignação ou pelo conformismo, diante de tamanha banalização da violência.

Dentre os segmentos sociais mais atingidos pela virulência dessas batalhas de armas simbólicas e de fogo, os adolescentes constituem-se como presa fácil à dominação. O antídoto que provocará a reversão deste quadro passa pela possibilidade da ação solidária dos jovens, incluídos como sujeitos na construção do diálogo social. O campo da Educação, de imediato, precisa ser contemplado, tendo em vista a necessidade de implementação de medidas eficazes e urgentes nos contextos que colocam jovens em situação de risco.

A compreensão da realidade como base para a formulação de políticas públicas e ações efetivas que disseminem a solidariedade e promovam a cidadania, requer novas formas metodológicas para aferir as práticas sociais. Tais ações devem fazer avançar a produção de conhecimento sobre a sociedade e seus indivíduos, indo além das puras

constatações estatísticas e entendendo os sentimentos que movem as ações dos homens. A adoção de posturas metodológicas dessa natureza já começa a ser incorporada por organizações internacionais de pesquisa e fomento de projetos sociais⁴. Essas novas formas podem, então, ser utilizadas para que se conheça o adolescente, através de uma abordagem que permita desvendar seus sentimentos, numa dimensão de sociabilidade. Frente aos avanços da tecnologia informática, o momento torna-se propício à experimentação de novos instrumentos de aproximação e apreensão da realidade do universo jovem, tendo em vista a reflexão crítica e o desenvolvimento de subsídios a projetos pedagógicos ligados ao acesso à informação e ao exercício da comunicação.

Entendendo o virtual de acordo com o pensamento de LÉVY (1996), é possível compreender o global como uma virtualidade que se atualiza no local, no território. O local é o verdadeiro palco para os acontecimentos. Levando-se em conta o caráter global e local dos fenômenos sociais contemporâneos, dentro de uma perspectiva metodológica qualitativa, é possível destacar as seguintes perguntas: de que maneira a Internet, como tendência verificável, disponibiliza seu espaço para as manifestações da sociabilidade dos jovens de um determinado território? Qual é a importância da comunicação mediada por computadores na constituição das relações dos adolescentes de Belo Horizonte? De que maneira a Internet pode servir a projetos educativos? As respostas a essas questões podem auxiliar muitas das intervenções que se fazem urgentes.

Para a abordagem dessas questões, a construção do nosso processo investigativo baseou-se no direcionamento metodológico de uma concepção multi-linear dos conteúdos (PALÁCIOS, 1999)⁵, com vistas à discussão de temas centrais em várias partes do trabalho: informação, comunicação, sociabilidade, interações sociais, globalização x localização, redes telemáticas e adolescentes.

Tal encaminhamento, que solicita um posicionamento epistemológico, demandou reflexões sobre a concepção que orientou a escolha das técnicas de pesquisa

⁴ O caso da expansão da epidemia de HIV, e de outras infecções sexualmente transmissíveis, pode ser tomado como um exemplo, diante da urgência de esclarecimento sobre dinâmicas de transmissão, impacto das doenças e intervenções destinadas a impedir o seu crescimento. A XI Conferência Internacional sobre AIDS, realizada em julho de 1996 em Vancouver, elaborou recomendações sobre a necessidade de reconhecer as lacunas no conhecimento, reexaminar os dados, aumentar a habilidade para interpretar as informações e identificar metodologias mais efetivas para coletá-las. INTERNATIONAL CONFERENCE ON AIDS, XI (1996)

utilizadas. Essas reflexões constituem o 1º capítulo deste trabalho. Neste espaço discutem-se os elementos metodológicos de base sócio-histórica que nortearam a pesquisa, bem como a produção hipertextual do conhecimento. Contempla-se, também, aqui, as definições de recorte temporal e geográfico, delimitando o universo dos sujeitos das interações e descrevendo os instrumentos de coleta de dados.

O 2º capítulo aborda as transformações contemporâneas do mundo, referentes às mudanças de paradigmas científicos; a transferência do espaço público para o campo mediático; a apresentação do contexto planetário de desenvolvimento humano, em que a Internet surge como fator paradoxal de inclusão e exclusão dos indivíduos.

O 3º capítulo estuda perspectivas para a diminuição dessa exclusão, através de um projeto de globalização que democratize a participação no compartilhamento da produção cultural, discutindo direitos de acesso e estabelecendo uma tipologia para filtros de informação. Tendo em vista a necessidade de processo educativos que dêem conta desta tarefa, enfocam-se problemas referentes à relação escola e tecnologia telemática.

Diante de questões de natureza topológica, no 4º capítulo são estabelecidas analogias entre a cidade de concreto e a cibercidade, pautadas pelas características do estilo urbano. São estudados os espaços de sociabilidade, estabelecendo-se parâmetros e categorias para a classificação de lugares físicos e virtuais freqüentados pelos adolescentes.

A retórica dos discursos na constituição de uma nova linguagem própria da Internet é focalizada no 5º capítulo, onde, também, são tipificados os atores sociais que ocupam o ciberespaço. Aí são abordadas as estratégias e táticas destes atores na produção de mensagens na www, assim como as relações entre os adolescentes e a tecnologia digital.

No 6º capítulo encontra-se a leitura realizada sobre um conjunto de webpáginas produzidas por adolescentes de Belo Horizonte. São incorporados elementos de análise do discurso e de imagens, tendo em vista a expressão dos sujeitos marcados por processos relacionais com outros sujeitos. Através das falas (textos) observam-se suas referências aos grupos sociais de seu pertencimento e à cidade, além das outras temáticas, as mais enfocadas.

⁵ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm>

Os encontros presenciais com os adolescentes, trabalhados por intermédio da técnica de grupos focais, são apresentados no 7º capítulo, onde se inclui, inicialmente, a configuração sócio-econômica do universo pesquisado, através da categorização dos lugares das escolas onde foram realizadas sessões de discussão com os jovens. São apresentados e analisados os depoimentos coletados durante o processo de pesquisa.

A conclusão é objeto do 8º capítulo e apresenta perspectivas e questões referentes ao uso crítico da Internet pelos adolescentes.

capítulo 1

APORTES METODOLÓGICOS

“A teoria como tal é um fazer, a tentativa sempre incerta de realizar o projeto de uma elucidação do mundo”.

(CASTORIADIS, 1982:93)

O condicionamento da telemática pela sociedade e vice-versa, por trazer a marca da novo, determina a busca de uma metodologia adequada à apreensão do fenômeno que se delinea dentro de um estatuto epistemológico em constituição. A abordagem de um objeto complexo, tal qual o constituído por redes de relações sociais físicas e virtuais, requer, antes de mais nada, a definição de caminhos pelos quais a análise deve ser conduzida.

Assim, o enquadramento do objeto em tela pede uma discussão que dê conta de abarcar sua complexidade, o que significa examiná-lo a partir de vários pontos de vista que tratam de temas relacionados ao seu surgimento e realização, envolvendo, entre outros campos do conhecimento, a recorrência à sociologia e à história.

As interações sociais possibilitadas pelas redes telemáticas utilizam-se de novos códigos de linguagem para as conversações no ciberespaço, mantendo, muitas vezes, uma analogia com as práticas comunicacionais face-a-face. “*Há uma espécie de vocação das redes para formar comunidade, para criar laços sociais entre seus usuários*” (ARANHA FILHO, 1995)⁶. Situa-se aí a necessidade de também reconhecer, nesse outro espaço, as relações sociais, tidas como núcleo da vida social, na busca da compreensão de novas manifestações da sociabilidade mediada pela tecnologia informática, “*através da conectividade generalizada*” das redes planetárias de comunicação (LEMOS, 1998)⁷.

Partindo da noção de ecologia cognitiva destacada por LÉVY (1993)⁸, que determina diferentes formas de apreender o mundo a partir de tecnologias da inteligência, a leitura do mundo, com todas as suas tematizações, é realizada através de associações, onde um texto (seja de que natureza for) remete-se a outro, que se remete a outro e assim sucessivamente, configurando processos hipertextuais. Opta-se, aqui, pela utilização de uma perspectiva hipertextual para a abordagem do objeto desta pesquisa, incorporando várias disciplinas que possam auxiliar na tarefa de descrever e

⁶ <http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>

⁷ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.htm> l

⁸ A noção de ecologia cognitiva corresponde ao “...*estudo das dimensões técnicas e coletivas da cognição*”, baseando-se na “...*idéia de um coletivo pensante homens-coisas, coletivo dinâmico povoado por singularidades atuantes e subjetividades mutantes*” LEVY (1993. p. 137 e 11). Estas entidades híbridas ocupam um ambiente de apreensão do mundo e de conhecimento.

analisar práticas de sociabilidade diretamente relacionadas ao uso das redes mundiais de computadores.

Os processos hipertextuais são acionados em conformidade com a idéia da cadeia semiótica de Charles Sanders Peirce⁹ (em que um significado sempre remete a outro sucessivamente) e desenvolvem-se, aqui, de maneira multi linear. Esta perspectiva opõe-se à linearidade que aponta apenas para uma direção, entendendo que o direcionamento unilinear constitui-se como uma das principais marcas de um pensamento epistemológico que ainda ilumina o fazer científico atual, apesar de estar colocado sob suspeição: o pensamento do século XIX ainda impera no limiar do novo milênio, identificando-se com as correntes evolucionistas das ciências naturais e sociais.

De acordo com essas considerações, este estudo apresenta os aportes metodológicos que moldaram a realização desta pesquisa, e divide-se em três partes. Assim, tendo em vista a abordagem de interações sociais de natureza telemática, a primeira parte destaca um direcionamento de base sócio-histórica, e a segunda evidencia a apropriação de processos hipertextuais como modos de aproximação e conhecimento da realidade. No final dessas reflexões – na terceira parte - são apontados as técnicas e os instrumentos utilizados para a coleta dos dados empíricos necessários para a consecução dos objetivos do trabalho.

1ª parte - Elementos metodológicos de base sócio-histórica

As considerações acerca do impacto da telemática na constituição da sociabilidade (ou do modo de estar com o outro) de um determinado universo de atores sociais remetem, necessariamente, a um contexto de mudanças que condicionam as esferas globais e locais. Nas perspectivas evolucionistas, os processos de mudança em grande escala, a exemplo da trajetória do feudalismo para o capitalismo, diferentes sociedades passariam por determinados estágios, sucessivamente mais avançados que os anteriores, passíveis de previsão, favorecendo análises comparativas entre sistemas sociais. Este pensamento deriva-se diretamente da tentativa de enquadrar as ciências

⁹ “Por **semiose** entende-se, estritamente, a produção de sentido, processo infinito pelo qual, através de sua relação com o *objeto*, o *signo* produz um interpretante que, por sua vez, é um signo que produz um interpretante e assim por diante” PINTO (1995:49)

sociais numa perspectiva nomotética, com leis tais quais as que presidem aos fenômenos da natureza, numa concepção atemporal tida como própria das ciências naturais. Em contraposição, uma perspectiva idiográfica de observar as mudanças, própria da história, aponta para a especificidade e as particularidades dos fenômenos, colocando em xeque as idéias de leis gerais ou universais. Nesse sentido, as ciências naturais procurariam pela lei, e a história pelo particular. As observações de PRZERWORSKY & TEUNE (1985) acenam para uma possibilidade de conjugação das duas perspectivas, ao destacarem que o fato de todos os acontecimentos serem únicos não impede que possam ser explicados por teorias gerais: “*Eventos únicos manifestam propriedades de classes gerais e podem ser explicados por afirmações gerais, mesmo se incompletamente*”(p.87).

TILLY (1990) propôs, como uma metodologia para melhorar nossa compreensão das estruturas e processos em grande escala, que transformaram o mundo do século passado e dos que hoje estão transformando o século XX,

“... uma análise de base histórica de grandes estruturas e macro processos como alternativa aos modelos de organização e mudança social que, abstraídos do contexto temporal e geográfico em que surgiram, nos legou o século XIX” (p.16).

Suas palavras colocam em evidência a pertinência do uso de comparações entre tempos históricos, lugares geográficos, populações, estruturas e processos. A perspectiva histórica não necessariamente se refere a um passado longínquo e nem se restringe às grandes escalas: “*Um projeto de investigação concreto e histórico deve implicar um trabalho a menor escala possível e pode muito bem referir-se ao nosso tempo*” TILLY(1990:30).

É preciso atentar para o fato de que os sistemas sociais e suas identidades culturais não devem ser observados como entidades separadas e autônomas. As fronteiras espaciais, contudo, devem ser redefinidas, principalmente a partir do advento das redes mundiais de informação, que tornam obscura a distinção de lugares geográficos, diante do fenômeno da desterritorialização¹⁰ que altera as possibilidades das relações sociais para além dos espaços fisicamente reconhecidos. TILLY(1990) destaca

¹⁰ “Repensar a identidade em tempos de globalização é repensá-la como *identidade multicultural* que se nutre de vários *repertórios*, que pode ser multilíngüe, nômade, transitar, deslocar, reproduzir-se como

que os meios usuais para delimitar as sociedades apresentam problemas. As seguintes afirmações levam a crer que os contornos do mapa político do Estado-nação já não são capazes de conter em seu interior toda a vida social que ultrapassa as fronteiras legais:

“Carecemos de uma garantia a priori de que os atuais limites dos estados nacionais, as declarações das comunidades locais e as linhas ocidentais frutos das conquistas - referindo aos três meios mais usuais de identificar as sociedades em sociologia e antropologia - marquem os limites das redes interpessoais, as crenças comuns, as obrigações mútuas, os sistemas de produção ou qualquer outro dos supostos componentes de uma sociedade”.(p.40)

O autor contrapõe-se ao pensamento intelectual herdado do século XIX, que vê os indivíduos como unidades básicas da sociedade, substituindo a idéia destes átomos sociais pelas interações, criadas a partir de laços sociais, entre dois ou mais indivíduos. Na perspectiva de Sorokin, citado por TILLY(1990: 45), “ *o modelo mais genérico de qualquer fenômeno sociocultural é a interação significativa entre dois ou mais indivíduos humanos.*”

O “glocal” sob o foco das relações sociais

No *paper* “Micro, macro or megrim?”, TILLY(1997)¹¹ reafirma seu pensamento sobre o papel das interações sociais ao adotar, como perspectiva metodológica, a ontologia do “realismo relacional”, que coloca as transações, interações, laços sociais e conversações como constituindo a matéria-prima da vida social. Esse direcionamento, que se identifica com o pensamento de Georg Simmel, enfatiza as interações, examinando as complexas estruturas individuais e sociais como produtos de regularidades nas relações sociais. A apropriação metodológica dessa ontologia transforma a visão de um reconhecimento das relações entre os atores como unidades sociais básicas em instrumento de análise, colocando-as como o cerne dos processos sociais. Tal conduta metodológica sinaliza para a concepção da idéia de redes de interações, onde processos sociais são “*path-dependent*”, ou seja, as seqüências e

identidade em lugares distantes ao território onde nasceu essa cultura ou essa forma identitária.”.

CANCLINI (1997: 80)

¹¹ http://www.sociology.columbia.edu/pub/tilly_micro.html

resultados de mecanismos causais variam de acordo com o cenário espacial e temporal. Esse posicionamento defende que a ordem de acontecimento dos eventos afeta a maneira como ocorrem e que as experiências coletivas, sejam em pequena ou grande escala, acumulam-se e solidificam-se como cultura, como destaca TILLY ao focar as perspectivas da articulação da história com a sociologia.

Opta-se, aqui, por uma abordagem das redes telemáticas, em particular a Internet, que contemple a análise de micro fenômenos ligados à realidade local, articulada com uma perspectiva fenomenológica macro, em dimensão global, o que pode ser designado como uma visão “glocal”¹². Trata-se, também, de buscar um entendimento historicizado de processos de interações, focando uma estrutura interna peculiar (caráter local) e sua inserção no cenário externo (caráter global). O quadro mais amplo de referência teórica caracteriza-se pela incerteza do futuro, já que, utilizando os argumentos de BENDIX (1996) sobre as mudanças decorrentes dos processos de industrialização, diferentes sociedades apresentam estágios evolutivos diferenciados, o que impediria, por exemplo, a simples transposição da leitura da realidade dos Estados Unidos para a situação do Brasil. O autor refuta a idéia de que os efeitos da industrialização sejam os mesmos onde quer que ocorram, opondo-se a uma interpretação evolucionista do processo de modernização. A visualização do cenário externo torna-se necessária para a demarcação do contexto onde ocorrem os fenômenos globais de natureza comunicativa, onde *“a influência da modernização sobre os meios de comunicação é internacional em seu escopo, de modo que devemos atentar para os cenários externos, mesmo quando nosso enfoque primário forem as mudanças sociais internas às suas estruturas sociais”* (BENDIX, 1996:369) .

A mudança social aqui evocada remete-se às alterações das formas de interação social a partir da mediação das redes telemáticas. A trajetória dessa mudança tem uma relação direta com as tecnologias da inteligência, tais como a oralidade, a escrita, a imprensa, os meios de comunicação de massa e a informática. Não é propósito, neste momento, inventariar todos os fatores alterados com a incorporação das tecnologias (tarefa inesgotável), mas identificar as principais mudanças peculiares ao século XX, principalmente a partir dos artefatos eletrônicos de base informática.

¹² O tratamento da “glocalidade”, fenômeno denominado por G. Benko, requer cuidados para não tomar o local como o mundo e nem tomar as forças sociais globais como únicas determinantes das situações. Cf. SANTOS (1998). http://www.gilbertogil.com.br/santos/texto_0.htm

A invenção da escrita e dos suportes móveis de registro dos códigos lingüísticos, por exemplo, permitiu uma expansão das relações comunicativas para além de um ambiente físico comum aos indivíduos em interação, juntamente com a possibilidade de registrar eventos antes só condicionados pela memória e transmitidos pela linguagem fonética ou gestual. Essas formas de registro das informações, assíncronas, já permitiram a ocorrência de interações remotas. A tecnologia informática que envolve as redes eletrônicas de conversação tem, além da possibilidade de transmissão assíncrona, a capacidade de proporcionar interações síncronas, em que os indivíduos que se relacionam podem estar fisicamente localizados em diferentes partes do planeta. Isto pode significar a ocorrência de uma expansão das relações que ultrapassam a dimensão local, mas também pode proporcionar maior aproximação entre indivíduos do mesmo lugar, o que se configura como uma hipótese passível de exame.

Colocando em foco a dimensão histórica que dá origem à “sociedade da informação”, é importante verificar o pensamento de TILLY (1990) ao considerar inadequadas certas leituras sobre as mudanças sociais ocorridas no século XIX, centradas nos aspectos tecnológicos da Revolução Industrial. Tais leituras retiravam de cena a reflexão sobre a “...*enorme transformação das relações entre o capital e o trabalho que marcou este século*” (TILLY, 1990:24), definindo direções para o capitalismo. Ao final do século XX assistimos a grande hibridização do homem com a máquina, contemplando, inclusive, a utilização de próteses mentais ao conseguir acondicionar a memória humana em *bytes*. Ainda assim a imputação das mudanças não deve enfatizar somente as transformações tecnológicas, mas observá-las enquanto meios capazes de propiciar e alterar relações sociais face-a-face ou à distância, provocando alterações nas ecologias cognitivas, ou nas formas sociais e individuais de apreender o mundo e de nele intervir. A tecnologia telemática tanto é condicionada e modelada pela sociedade como também condiciona e modela formas e interações sociais. Nada disso deve ser visto como algo separado e estanque, mas em constante conexão com os contextos culturais que abrigam as modificações das estruturas de cada sociedade, percebendo o crescente aumento das influências culturais cruzadas entre os países.

No momento da ocorrência de uma revolução informacional (“segunda revolução industrial”, “revolução científica e técnica” ou “revolução informática”, entre outras denominações) é necessário compreender que a transferência das funções

cerebrais para os computadores proporciona um deslocamento do “trabalho humano de *manipulação* para o tratamento de símbolos abstratos”, como afirma LOJKINE (1995:14), ou seja, o tratamento da informação. Este autor, a exemplo de TILLY (1990), não concorda com o foco da centralidade da mudança no aparato tecnológico que possibilita esta forma peculiar de tratar a informação:

“... o conceito de máquina-ferramenta não esgota o conceito de revolução industrial, também o conceito de automação (igualmente centrado sobre a atividade *industrial*) não dá conta da inédita transformação operada pela revolução *informacional* em todas as atividades humanas, profissionais e não profissionais. Uma revolução tecnológica de conjunto não se reduz à revolução do instrumento de trabalho, ainda que esta seja essencial.”
LOJKINE (1995:14)

Para BENDIX (1996:212), examinando-se a formação dos estados nacionais, os estudos da ordem social em mudança revelam “*problemas resultantes da simbiose da tradição e modernidade*”. As palavras do autor referem-se, nesse caso, à modernização que dizia respeito às mudanças sociais e políticas que acompanharam a industrialização em vários países do Ocidente, ainda que cada povo apresentasse respostas diferenciadas. Ao desenvolver um caminho metodológico comparativo, BENDIX vale-se de construtos teóricos que funcionam como tipos ideais no balizamento dos estudos de casos que realiza. Utiliza, também, “universais sociológicos” que servem de “marcos geodésicos contra os quais se estabelecem as características particulares de cada caso” SKOCPOL & SOMERS (1980:178). Os universais sociológicos e os conceitos são apropriados como instrumentos metodológicos e não como camisas-de-força que limitariam as diferentes possibilidades de elucidar as mudanças sociais.

Desse modo, as generalizações são provisórias para BENDIX (1996), assim como novos tipos ideais, novos critérios e parâmetros de análise, que, entretanto não se confundem como os eventos em si, apesar de servirem como formas de dar visibilidade a estes eventos. Caracterizando as mudanças sociais, estuda as sociedades através de um recorte temporal, em que se colocam as posições do antes e do depois para a avaliação das diferenças manifestas a partir da ocorrência das transformações. Utiliza-se de uma estratégia que contrasta os casos particulares, submetendo a evidência manifesta à formulação sistemática de questões contrárias. Essa perspectiva, voltada para estudos de

nível macro, pode oferecer importantes referências para observar a ação dos indivíduos também no cotidiano, visto, este, como uma categoria da existência.

PALÁCIOS (1993) discorre sobre um mal-estar peculiar a este final de milênio, provocado pela substituição de referenciais ainda sem clareza paradigmática (a exemplo da queda do muro de Berlim e do desmoronamento do império soviético). Neste tumultuado período de transição, o que estabelece a diferença entre a grande mudança atual e as grandes transformações anteriores reside em dois elementos:

“Em primeiro lugar a rapidez com que a dissolvência e multiplicação de referenciais ocorrem, no tempo acelerado da contemporaneidade, fenômeno que, certamente, está ligado à dinâmica e ao ritmo das transformações tecnológicas das últimas décadas. Em segundo lugar, é fundamental assinalar-se o fato de que, pela primeira vez, isto tudo ocorre, efetivamente, em escala planetária e de modo simultâneo (a cores e ao vivo, a depender da magnitude do evento)” (p.18) .

As mudanças imputadas à crescente utilização das redes telemáticas dizem respeito à transformação das relações sociais e promovem novas formas de interações mediadas pela máquina . Nesse terreno, a ficção científica, tanto na literatura como nas telas de cinema e TV, há muito contempla os efeitos da ciência e da tecnologia sobre a condição humana, chegando a configurar criaturas mecânicas, andróides e clones. Coloca em questão os sentimentos e a solidariedade dos indivíduos submetidos à racionalidade máxima das máquinas. Como no “Admirável mundo novo”, de HUXLEY (1976), tudo se torna programável e não existe lugar para o acaso que não se identifique com o erro. Mas, contrariando os tecnóforos, a tecnologia das redes virtuais pode configurar novos espaços de sociabilidade, inaugurando novas práticas de estar com o outro, e, inclusive, propiciando uma aproximação local.

Na trajetória dos veículos de comunicação de massa (categoria em que as redes telemáticas se incluem de maneira ambivalente), é possível vislumbrar, nos últimos tempos, uma busca contínua de mecanismos interativos de comunicação, dos quais os usuários podem apropriar-se, o que torna possível a eles inserir suas próprias informações para veiculação. O século XX foi pródigo no desenvolvimento dos meios de comunicação e encerra-se no rastro da velocidade acelerada da transmissão eletrônica de dados. Muitos espaços de sociabilidade possibilitados pelas redes podem

ser observados como evidências manifestas, isto é, são localizáveis e permitem a observação de determinados tipos de interações sociais, através do uso de várias linguagens. Entretanto, é esta mesma evidência que deve ser contrastada com as evidências da dimensão física da existência. BENDIX (1996), em seus estudos comparativos de caráter macro, utilizou-se da estratégia do contraste de estruturas sociais para aumentar a visibilidade sobre as mesmas, considerando a mudança como um processo, no qual é perceptível a continuidade do tradicional no moderno. Nessa perspectiva de contraste, os aspectos da ordem e da mudança são pontos-chave para a elucidação das estruturas sociais analisadas, distinguidas pelas solidariedades que elas efetuam. A ordem de uma estrutura relaciona-se com os padrões que a organizam; a mudança, por sua vez, imprime fluidez à ordem provocando o esvaziamento de antigas regras. Assim, em determinados momentos, a idéia de mudança pode significar desordem. São momentos de turbulência em que, numa tentativa de contribuir para a condução do processo social, a ciência se torna incapaz de oferecer instrumentos para compreender os fenômenos. Trata-se de proporcionar uma intervenção no presente, talvez utópica, acompanhando a velocidade das transformações.

Um diálogo entre a narrativa e a teoria

A estratégia de contraste de estruturas sociais identifica-se com parâmetros comparativos inerentes ao trabalho científico, possibilitando o controle das generalizações ou leis, cujo poder explicativo revela regularidades ou padrões. Nas ciências sociais essas leis, ou quase-leis no dizer de SARTORI (1994), apresentam um sentido probabilístico, indicando tendências: “... *as leis das Ciências Sociais não devem ser concebidas deterministicamente*”(p.41). Dada uma causa, isso não significa que esteja dado o efeito. As comparações às quais se refere SARTORI consideram entidades que possuem atributos compartilhados (similares) e, em parte, não compartilhados (diferentes). Busca-se as diferenças nos contextos similares e analogias entre as diferenças, permitindo, inclusive, elaborar classificações - ou ordenação de um universo em classes - que auxiliem na tarefa de procurar por padrões, ou regularidades. LIJPHART (1971) afirma que o método comparativo não é um método de medição, mas, sim, de descobrimento empírico de relações entre variáveis, apresentando um

caráter mais estratégico que tático e sendo mais apropriado a estudos macro-sociais, embora possa ser aplicado a outros campos e a outras disciplinas, e não só em comparação de políticas. COLLIER (1994:51) assim qualifica o método comparativo:

“ A comparação aguça nossa capacidade de descrição e resulta em um precioso estímulo para a formação de conceitos. Proporciona-nos os critérios para submeter as hipóteses à verificação, contribui para o descobrimento por via indutiva de novas hipóteses e para a construção de teorias. ”

Entendendo que a utilização de estratégias comparativas pode orientar a pesquisa sobre mudanças nas interações sociais a partir das redes telemáticas, a questão que se coloca é a da objetivação das dimensões sociológica e histórica inerentes à revolução informacional. De acordo com SEWELL JR. (1990), a sociologia-histórica introduziu as idéias de temporalidade que eram estranhas ao pensamento sociológico anterior. Assim, numa análise sobre modos temporais utilizados, o autor destaca a temporalidade do acontecimento, em que o curso da história é determinado pela sucessão de um enorme contingente de eventos. Essa maneira de abordagem assume que tais eventos são normalmente *path dependence*, ou seja: o que aconteceu num determinado ponto do tempo afetará os resultados e efeitos da seqüência de eventos que ocorrerão mais tarde, em outro ponto do tempo. A concepção da temporalidade do acontecimento admite que as relações sociais sejam caracterizadas por *path dependence*, por causalidades heterogêneas e contingência global. Os eventos são capazes de alterar as rotas...

A idéia de ecologias cognitivas peculiares a cada cultura encontra eco em BADIE (1992), para quem a cultura ocidental tem sua própria imagem de tempo. Nessa direção o próprio conceito de desenvolvimento, que contempla as idéias de progresso e evolução, descende diretamente de uma concepção linear do tempo. No entanto, as possibilidades de desenvolvimento são múltiplas: “... *modos de desenvolvimento são plurais porque cada um tem sua própria história, mesmo se as sociedades não são cativas de uma lei universal de evolução e progresso elas são dependentes de sua própria história passada.*” (p.324). O autor também afirma que a compreensão sobre de trajetória histórica, na tentativa de conhecer suas especificidades e o papel dos atores sociais no processo, revela as mudanças. Para ele, a sociologia comparativa, ao enfatizar, em muitos trabalhos, os sistemas e estruturas da sociedade, acaba por preterir

os atores sociais, que requerem um enfoque micro das relações sociais, nas quais o cotidiano pode apresentar-se como uma categoria de análise.

A convergência entre a sociologia e a história esbarra nos métodos de explicação dessas áreas do conhecimento, relacionando-se com a imbricação da perspectiva nomotética (que busca as leis) com a idiográfica (assentada na narrativa). As duas ciências, entretanto, dedicam-se à tarefa de compreender a atividade humana através da estruturação social. ABRAMS (1980) aponta uma nova narrativa da história, aberta ao diálogo com outras retóricas e formas de explicação:

“O que é novo na escrita histórica recente não é o tipo de reconhecimento dos limites da narrativa como um modo de apreender a estruturação, mas um grande aumento na ambição interpretativa, extensão e auto-consciência com as quais a narrativa e os modos formais de explicação são contrapontos.” (p.10)

Assim, este autor evidencia que a crônica (referindo-se à crônica sobre as brutalidades cometidas pela justiça inglesa no século XVIII) pode servir como argumento para revelar um processo, a partir de uma confrontação contínua, entrelaçando a narrativa com o assunto teórico. Tal movimento pode construir um caminho metodológico num nível mais amplo, em que o exame da estruturação requer “*diálogo entre teoria e a narrativa*” ou “*uma interrogação mútua entre conceito e evidência*” (ABRAMS, 1980:12)

A apropriação dessas idéias conduz ao uso do relato dos acontecimentos, com toda a sua dimensão de temporalidade, para analisar mudanças nas interações sociais a partir das redes telemáticas. Por esse caminho, torna-se necessário pontuar os grandes contrastes a serem submetidos à análise, a partir da qual, primeiramente, evidenciam-se as diferenças e semelhanças entre o mundo concreto da realidade física e o mundo virtual, deixando claro que o real não se opõe ao virtual, e sim ao potencial, como destaca LÉVY (1996). Alguns dos principais contrastes são evidenciados no seguinte quadro esquemático:

CONTRASTES ENTRE A REALIDADE FÍSICA E O MUNDO VIRTUAL

Realidade virtual	Realidade física
Materialidade simbólica	Materialidade concreta
Interações sociais de natureza puramente simbólica	Interações sociais face a face, ou presenciais
Experiência mediada, indireta	Experiência direta
Sincronia e assincronia	Sincronia

A materialidade simbólica do virtual pode ser traduzida pelo tipo de manifestação dos eventos desta natureza, constituídos por idealizações que se enquadram conforme os postulados da geometria euclidiana, onde as dimensões (1^a., 2^a., e 3^a.) são realidades imaginárias. Já a realidade física, temporal, a quarta dimensão onde se aplica uma geometria fractal, pode ser caracterizada como uma nova linguagem, identificada com as teorias do Caos e da Complexidade, usada para descrever e analisar formas complexas, incluindo padrões sociais¹³.

A noção de imaginário não pode ser reduzida à idéia de ficção ou de irrealidade, nem se pautar por parâmetros de verdade ou falsidade. CASTORIADIS (1982), que trata a sociedade como uma instituição imaginária, assim esclarece:

“O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos “realidade” e “racionalidade” são seus produtos.” (p.13)

O que se deve ter em conta, antes de tudo, é que as interações mediadas pelo computador, ainda que de natureza puramente simbólica, constituem-se como ações humanas, assim como as interações presenciais. Pensando numa reificação da eficácia simbólica, ARANHA FILHO (1998)¹⁴ ressalta que na rede telemática circulam atos de linguagem:

¹³ Neste aspecto a teoria dos fractais, de natureza matemática, também se constitui como um aporte metodológico para a visualização de padrões ou regularidades nas interações sociais. O matemático Mandelbrot (The Fractal Geometry of Nature, 1983) concebeu e desenvolveu uma nova geometria fractal da natureza, baseada na 4^a. dimensão e em números complexos, com os quais torna-se possível descrever matematicamente as mais caóticas formas do mundo real. (LOSEY, 1998)

<http://ddi.digital.net/~wisdom/fractal/fractal.html>

¹⁴ <http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>

“A imagem do grande banco de dados não deve ocultar a da ágora virtual, onde o que está em jogo é a interação, a negociação entre atores sociais e instituições. Não apenas "acesso a informações" socialmente neutras, mas: ordem, persuasão e consenso, afirmação, aliança, desafio, contestação, ofensa, solicitação, punição, acordo, autorização, crime, sexo, defesa, promessa, compromisso, desculpa, etc. Num terminal de computador, digitar palavras corresponde literalmente a executar comandos - realizam ações no mundo representado do virtual”.

No espaço virtual das redes telemáticas, um vasto repertório de regulações é construído tendo como referência as normatizações da vida social, que se materializa no plano físico. Os dilemas são análogos em determinados aspectos e voltam-se muitas vezes para a questão da disseminação do terrorismo, da intolerância, do racismo, da pornografia, entre outras mazelas. Ao mesmo tempo em que *softwares* de censura às informações e tentativas de formulação de leis por parte dos governos são criados em profusão, ONGs, similares a movimentos sociais tradicionalmente conhecidos, lutam na defesa da liberdade de expressão.

As regras para o relacionamento social polido na Internet também são formuladas por uma definição das formas mais adequadas de expressão, através da qual se prescreve o bom uso de códigos de linguagem. ELIAS (1994), ao narrar a história do processo civilizatório ocidental, observou que a maneira de falar dos grupos sociais possibilita uma compreensão sobre as formas de ligação entre as pessoas. Referindo-se a publicações editadas na França, no final do século XVII, relacionadas ao bom uso da língua, ELIAS nota a diferenciação das práticas linguísticas entre as classes sociais. O padrão de língua considerado correto referia-se ao utilizado pela elite social e as disposições sobre seu uso recomendavam expurgar do vocabulário palavras consideradas impróprias por serem antiquadas, de baixo calão ou pedantes: *“A razão dada para o expurgo de palavras “inferiores” da língua é o refinamento dos sentimentos, que desempenha um papel nada pequeno em todo o processo civilizador”*. (p.120)

As boas normas de conversação e convívio dos usuários na Internet são facilmente encontradas no espaço da rede. Denominadas como “netiqueta” (etiqueta na net), são apresentadas em tutoriais que funcionam como guias de navegação, praticadas por interlocutores nos espaços de conversação (*online* ou *offline*), ou, mesmo,

disponibilizadas em *sites* de usuários da *Web*. Zelam pelos aspectos de conteúdo e forma das mensagens, e vêm sendo elaboradas desde o advento das BBS (redes de conversação e transferência de arquivos interligadas por telefone). Com a popularização da *www*, modo gráfico da Internet, a “netiqueta” tomou a forma de códigos de conduta que orientam sobre o bom uso da linguagem no ciberespaço, a exemplo da seguinte mensagem recolhida no *site* de um jovem brasileiro, que, por sua vez, recolheu-a de algum outro *site* que ele não consegue mais referenciar: “*Evite mandar mensagens só para ficar enchendo linguiça , do tipo : “Oi, como vai ? Valeu pela dica ! AHAHAH ! Bye ; e outras mensagens que não interessam a ninguém. Mas se precisar fazê-lo, faça em private. Palavra de baixo calão só em PVT! Substitua por palavras mais * legíveis* .”* É interessante notar que muitos programas que possibilitam conversação síncrona permitem que os usuários utilizem-se de espaços reservados nas salas de *chat* para diálogos privados.

Em suma, as novas formas de interações sociais possibilitadas pelas redes telemáticas constituem-se como um vasto terreno de exploração, muito embora o fato de estarem acontecendo dificulte a sua análise. As tentativas de explicação remetem a um presente ainda mal esboçado, e devem orientar a intervenção neste próprio tempo, colocando em concomitância a reflexão e o fato empírico. A produção do conhecimento, neste momento da revolução informacional, também pode acompanhar a velocidade das mudanças, redimensionando a ação racional no presente e no futuro.

2ª parte - Caminhos hipertextuais do conhecimento: a apropriação do cotidiano

A apreensão do tempo presente constitui-se uma tarefa necessária e urgente, mas é preciso buscar procedimentos que dêem conta das transformações no momento em que elas acontecem, já que as perspectivas da ciência moderna orientam-se, prioritariamente, para uma visão de futuro e de progresso. Ao contrário dos cânones ditados pelos paradigmas científicos da modernidade, o direcionamento fenomenológico¹⁵ admite um conhecimento comum e o incorpora, a partir da forma de

¹⁵ "Fenomenologias" são várias, embora exista um núcleo comum a todas e haja consenso quanto à atribuição a Husserl da paternidade do método, que marcou e continua marcando várias correntes do pensamento contemporâneo. O significado do termo "fenomenologia" refere-se ao "...estudo dos fenômenos, isto é, *daquilo* que aparece à consciência, *daquilo* que é *dado*. Trata-se de explorar este dado, a *própria coisa* que se percebe, em que se pensa, de que se fala, evitando forjar hipóteses, tanto sobre o

manifestação dos fatos e acontecimentos, colocando para a reflexão do pesquisador, necessariamente, a dimensão da alteridade.

A introdução do outro pode ser esclarecedora quando se trata de examinar as tecnologias de informação - máquinas de perceber, co-responsáveis por ecologias cognitivas. Desse modo, o olhar fenomenológico sobre a telemática retira-a de simples sucessão de encadeamentos mecânicos e físicos para incluir a subjetividade nas tarefas de investigação, prevendo a relação com o outro e transformando seus aparatos técnicos em máquinas de comunicar.

A espinha dorsal desses argumentos evoca a epistemologia do cotidiano apresentada por MAFFESOLI (1996b), cujo conteúdo coloca todos os domínios da vida sob o jogo da aparência. Agregando a estas noções as idéias de LÉVY (1996) sobre um processo cognoscente de caráter hipertextual, verifica-se que o conhecimento ordinário, produzido socialmente apresenta características dos hipertextos, podendo ser libertário e emancipador.

O desafio epistemológico que se instala neste final de século evoca o surgimento de uma nova ordem de valores ou crenças. A convivência do novo com o já não tão novo parece ser a marca de uma época onde a complexidade se manifesta de maneira clara. Ao nosso redor as cenas se multiplicam numa verdadeira explosão de imagens, que nos obrigam à sua leitura; mas o tempo para isso, vivido de modo síncrono, é escasso.

Os valores sociais emergentes, novas maneiras de ser e de pensar, convivem com a crença em uma racionalidade capaz de objetivar o mundo e traduzir a realidade de maneira exata. Mas as novas formas de viver o tempo instauram um terreno sem limites precisos, em que idéias e atitudes antigas deparam-se com uma pluralidade de outras possibilidades oferecidas pelo desenvolvimento da tecnologia, em especial as ligadas à informação.

O "desencantamento do mundo"¹⁶, produto da modernidade, não deu conta de resolver uma série de questões colocadas sobre a felicidade do homem. Os deuses, os mitos e a magia parecem recobrar suas forças para dar sustentação ao mundo.

laço que une o fenômeno com o ser *de que* é fenômeno. Como sobre o laço que o une com o Eu *para quem* é fenômeno". LYOTARD (1986: 10)

¹⁶ Expressão formulada por Weber para caracterizar as conseqüências do conhecimento científico.

Assistimos hoje ao renascimento de valores como o ideal comunitário - o religar-se com o outro - manifesto em novas confissões religiosas, nas tribos urbanas, nas aglomerações esportivas, nos mega eventos musicais, nas ONGs. São formas de sociabilidade, de estar junto, onde há compartilhamento de sentidos.

A racionalidade moderna determinou um padrão absoluto para o conhecimento científico, entendido como forma objetiva de apropriação do mundo, neutro e liberto da ilusão da aparência. Em contraposição, uma outra noção relativiza o absoluto e incorpora o fenômeno, a manifestação e o acontecimento, numa constante ausculta da respiração social.

É essa perspectiva que permite destacar o conhecimento do ponto de vista das práticas cotidianas, da cultura ordinária. Relacionadas por MAFFESOLI (1996b) aos prazeres da vida calcados na experiência banal, constituem-se de uma combinação entre as artes de dizer (diferentes linguagens ou formas de expressão) com a artes de fazer (ler, caminhar, cozinhar, comer etc.). CERTEAU (1994) confere a estas práticas o estatuto de objeto teórico e as analisa numa tentativa de capturar a realidade móvel, compreendendo-as como efêmeras e pertencentes à ordem das astúcias dos atores comuns.

Talvez esteja nesta outra forma de realizar a leitura do mundo, de proceder a outras categorias de análise, uma resposta para entender a inserção das máquinas telemáticas no cotidiano da sociedade, trazendo cenários não vislumbrados até mesmo pela ficção científica (até 20 anos atrás não se podia prever o fenômeno da Internet da maneira como se vem realizando, nem a explosão do uso do telefone celular, entre outros fenômenos). O aparato tecnológico, ao propiciar a extensão dos sentidos, de alguma maneira, acaba por modificar o modo de apreender o mundo, de conhecê-lo, além de demonstrar uma evidente “*interdependência societal*” (MAFFESOLI,1996b:55), expressa nas manifestações do desejo de estabelecer relações com o outro. Assim, nesse novo ambiente, entendendo a informática como tecnologia da inteligência, surge espaço para uma nova estruturação cognitiva, uma outra ecologia cognitiva, marcada por traços comuns a outras tecnologias como a da escrita, mas carregada de marcas peculiares e determinantes. Surge uma outra forma de contabilizar o tempo e apreender o espaço, entre outras marcas que configuram essa ecologia.

LÉVY (1996) identifica as ferramentas tecnológicas, entre outras aplicações, como máquinas de perceber, cujo funcionamento se dá em níveis direto, indireto e metafórico. O modo direto manifesta-se através de instrumentos que ampliam o alcance dos sentidos, como o que fazem as lentes, o telefone, a televisão e as câmeras. No nível indireto estariam as formas de transporte como o avião, os automóveis ou as infovias, capazes de alterar as relações das pessoas com o espaço e o tempo e em que parece ser uma constante a imagem da velocidade dominando as distâncias. O nível metafórico é constituído por modelos concretos apresentados pelos artefatos materiais, considerados como memória coletiva, que acabam por interferir nas formas de apreensão do mundo:

“Assim, Aristóteles refletia sobre a causalidade a partir do exemplo do oleiro, as pessoas do século XVII representavam o corpo como uma espécie de mecanismo, e nós construímos hoje modelos computacionais da cognição. Os artefatos fazem o imenso trabalho dos homens e sua inteligência longa participar de nossa percepção de mundo, aqui e agora. LÉVY (1996:98)

O desenvolvimento de modos diferentes de conhecimento dependerá do tipo de representação que prevalece dentro de determinada ecologia cognitiva, privilegiando ou não certos mitos, arquétipos, modelos metafóricos e paradigmas, associados a valores de diversas ordens, como os que estabelecem os padrões morais. A inteligência será sempre exercida através dos sistemas de signos, onde se incluem a língua e as linguagens utilizadas:

“É impossível exercermos nossa inteligência independentemente das línguas, linguagens e sistemas de signos... Essas linguagens arrastam consigo maneiras de recortar, de categorizar e de perceber o mundo...” LÉVY (1996:97)

A ecologia cognitiva decorrente da tecnologia da informática destaca, de modo marcante, o modelo metafórico de rede, calcado na idéia de hipertexto, como forma de apresentar a perspectiva do conhecimento, na qual as operações de leitura e de conhecimento parecem ter processos correlatos, já que

“...ler consiste em selecionar, em esquematizar, em construir uma rede de remissões internas ao texto, em associar a outros dados, em integrar as palavras e as imagens a uma memória pessoal em reconstrução permanente...” LÉVY (1996:43)

Assim também pode ser pensado o processo de conhecer: diante do objeto a ser conhecido é necessário destacá-lo e examiná-lo, colocando-o em relação com um universo mais amplo, verificando coerências e contradições, bem como sua rede de noções correspondentes. Tudo isso ancorado na linguagem, estrutura significativa das informações que integram o conhecimento. Mas para que as informações se transformem em conhecimento é necessário que sejam apropriadas como crença pelo sujeito (individual ou coletivo). Dessa forma, estarão aptas a contribuir para a solução de problemas e equações colocados como norteadores e justificadores das ações demandadas aos indivíduos - das mais simples às mais complexas.

E se no princípio a informática foi caracterizada como auxiliar nas tarefas de contar, capaz de proporcionar uma memória avulsa e proceder a cálculos sofisticados, hoje encontramos os computadores realizando tarefas de comunicação, envolvendo pessoas em relacionamentos até então não concebidos. Da racionalidade das tarefas iniciais às possibilidades ímpares de manifestação de subjetividades, os modelos informáticos podem auxiliar no desvendamento do presente, cujo conhecimento requer um novo olhar.

Epistemologia do cotidiano

MAFFESOLI (1985) acredita que a existência de um conhecimento empírico cotidiano é uma evidência que não pode ser desconsiderada, tornando-se uma necessidade reconhecer a profundidade do fatural, do acontecimento, do fenômeno, daquilo que se mostra: *“O ideal do conhecimento cotidiano não é nem a certeza, nem mesmo a probabilidade em sentido matemático, senão somente a verossimilhança”* (MAFFESOLI, 1985: 208). Nessa posição, ancora-se uma epistemologia em que razão e sentimento atuam em conjunto para possibilitar a leitura sobre o estar com o outro, sobre a sociabilidade. Aí é conferida uma dignidade aos sentidos, antes creditada somente ao mundo das idéias.

Esse autor reprova o culto à razão e o ascetismo dos intelectuais que desprezam os aspectos corpóreos e sensíveis do homem: *“... pretendo mostrar que o prazer pode ser vivido como uma forma de apropriar-se do mundo, em oposição às doutrinas ascéticas, para as quais ele só pode ser medido pela produção”* (MAFFESOLI

1996b:17). Suas pontuações recaem sobre um moralismo intelectual que nega a concretude e epifaniza o conceito, estabelecendo uma recusa à estética, à forma (vista como aspecto caótico da existência), como se o conteúdo pudesse subsistir de maneira autônoma. Tal moralismo surge como fruto da racionalização máxima e a negação ocorre em virtude do temor à desordem. Para ele, a modernidade vê a história de maneira linear, identifica o conceito com a realidade e analisa a sociedade somente através de uma perspectiva racional.

O concreto é o estético, a forma, o corpo, a manifestação significativa - suporte da vida sensível - que acentua a dimensão tátil da existência. É tudo aquilo que os sentidos acessam. É o erótico, o domínio de Dionísio, um Deus ambivalente, homem e mulher. É tudo aquilo que o moralismo intelectual quer negar. Estas idéias trazem um resgate da dignidade intelectual da forma, admitindo um conhecimento que lhe é inerente. Neste sentido amplia-se a noção de estética para além do conceito subjacente à obra de arte, destacando-a como “prazer dos sentidos experimentado em comum” (MAFFESOLI, 1996b:71), base da lógica do conhecimento sensível. Uma lógica compreensiva apoiada na “*fenomenologia das pequenas imagens*” (MAFFESOLI, 1996b:133) capaz de reencantar o mundo, numa ação de razões e sensações, repovoando o universo de deuses e magia. Assim, o autor destaca o “formismo” como sendo um recurso metodológico à forma, capaz de possibilitar a apreensão da imagem e verificar sua inserção no tecido social. Após o “desencantamento do mundo” passa-se ao encantamento advindo da subjetivação, ao contrário da razão, que objetiva a natureza e acaba por desprezar a esfera social.

O experimentar em comum situa-se numa dimensão estética, na qual a forma partilhada é elemento fundante da sociedade: “*o prazer dos sentidos é constitutivo do impulso vital, ele “faz” a sociedade, funda a socialidade primordial*” (MAFFESOLI, 1996b: 84). Partindo de idéias sobre a complexidade, este autor ressalta a interação dos homens uns com os outros, cujos resultados interferem na produção de uma consciência da vida. As sensações compartilhadas são fatores relacionais e dizem respeito ao estar junto - imagens, sons, cheiros, texturas, sabores, podem ser elementos capazes de permitir a identificação que emerge nas tribalizações e no nomadismo contemporâneo. São imagens que habitam as telas de televisão, ilustram “*outdoors*” gigantescos nas ruas

das grandes cidades e marcam o corpo tatuado; a música “hip-hop”¹⁷; o Big-Mac degustado. São motivos de agregação e dizem respeito ao prazer em estar com o outro, prazer no qual uma espécie de cimento, constituído de sentimento e emoção, engendra uma forma de laço social, em que a estética se apresenta também como uma ética.

Contemporaneamente, essa “cola do mundo”, ao lado da racionalidade e do utilitarismo, passa pelo foco e pela relevância dos momentos emocionais e de afetos. Assiste-se à multiplicação desses fenômenos, numa espécie de retomada à pré-modernidade, recolocando em cena uma dimensão lúdica, onírica e imaginária (elementos da vida privada), o que revela uma dimensão erótica da existência: uma chamada ao erótico do conhecimento. MAFFESOLI (1996b:235), atento à etimologia das palavras, comenta que “conhecer” (*connaître*) significa “nascer com”, o que evoca um mecanismo de participação e um sentido erótico, a partir da idéia de encarnação.

Esse direcionamento traz à tona o cotidiano, as coisas banais, os sentimentos, o burburinho em *background* dos espaços urbanos, a vida comum. Aponta para uma sociologia compreensiva ou qualitativa, essencialmente inacabada e provisória, dentro de uma perspectiva holística - um método específico que *pretende “acompanhar de perto os meandros da existência social. Trata-se de dar conta da vida em sociedade, da existência social em sua totalidade”* (MAFFESOLI,1985:197). Tudo isso apoiado no pensamento contemporâneo, que caracteriza-se mais por acompanhar o desenvolvimento da trama social e menos por ser judicativo e normativo, como os axiomas da episteme precedente.

No livro “O conhecimento comum” MAFFESOLI (1985) destaca sua proposta metodológica a partir do pressuposto da existência de várias artes de fazer, e, também, de várias maneiras de pensar tais artes, já que não há uma realidade única, e há diversas formas de entendê-la. Dessa maneira propõe-se a realizar uma reflexão epistemológica sobre uma destas formas: “o formismo sociológico”, na perspectiva da compreensão da vida cotidiana. As premissas epistemológicas do senso comum - de uma “comunologia”, contemplam um método que prevê o recuo, o exame minucioso e uma atitude compreensiva diante da vida social. Aí a sociedade não é mais explicada pela determinação econômica em última instância, mas pelo caminho da comunicação que, necessariamente, abarca o outro e a sociabilidade. O desafio epistemológico

¹⁷ São manifestações que abrangem o *rap*, o *funk*, o *break* e caracterizam-se como música de rua.

estabelecido consiste em descobrir as maneiras de integrar aquilo que não tem preço, que não é quantificável - o sentimento e as sensações que permitem o estar junto.

Este autor, dentro de uma perspectiva fenomenológica, vê um mundo complexo onde se incluem o frívolo e o ordinário, sem, entretanto, realizar qualquer apologia do irracionalismo. Ao contrário, incorpora uma nova dimensão à racionalidade - a da subjetividade. As palavras de MERLEAU-PONTY (1971:17) no prefácio de “Fenomenologia da percepção”, ajudam a esclarecer essas colocações:

“A mais importante aquisição da fenomenologia é sem dúvida ter unido o extremo subjetivismo e o extremo objetivismo em suas noções do mundo ou das racionalidades. A racionalidade é medida exatamente nas experiências onde se revela. Há racionalidade, isto é, as perspectivas recortam-se, as percepções confirmam-se, surge um sentido. (...) O mundo fenomenológico é, não o do ser puro, mas do sentido que transcende à interseção de minhas experiências e a interseção de minhas experiências com as dos outros, pela engrenagem de umas sobre as outras, ele é pois inseparável da subjetividade e da intersubjetividade que fazem sua unidade pela retomada de minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha”.

Nesse terreno, o método fenomenológico não se preocupa com a ilusão de uma verdade, mas ocupa-se em elaborar o traçado para um caminho que dê conta de apresentar o mundo de maneira viva: “*Em sentido estrito, trata-se de um “método erótico”, amante da vida, e destina-se a mostrar sua fecundidade*” (MAFFESOLI, 1996a: 150); não se encontra em busca de uma conclusão, mas de uma abertura, sempre atento aos fenômenos empíricos. Propõe-se a observar a vida social tal qual ela é e não como deveria ser, constituindo-se como uma mudança radical nas formas de pensar ao superar a visão linear e mecanicista que prevaleceu na modernidade.

A sociologia compreensiva embasada nesse olhar, e imbuída de uma sensibilidade relativista, evoca a descrição do vivido “naquilo que é, contentando-se, assim, em discernir as visadas dos diferentes atores envolvidos” MAFFESOLI (1985: 25). Tal sensibilidade prevê um projeto de investigação mais intuitivo, que tenta apreender estilos de vida através de sua expressão, a partir da concretude das pequenas coisas e da proximidade (proxemia), como forma de capturar melhor a riqueza da prática social. Trata-se de um pensamento libertário e generoso, que pretende desatar as

amarras do olhar, indignando-se contra os excessos e autoritarismos das prudências e dos dogmatismos científicos, obliterantes do espírito.

Nesse sentido, é possível traçar uma correspondência entre esta forma de pensar e o caminho da cognição hipertextual, tal como LÉVY (1993 e 1996) define o hipertexto. O pesquisador, que integra sua subjetividade ao projeto de investigação, entretanto, observa seu objeto a partir de elementos balizadores que lhe orientam a navegação, ou melhor, o olhar, garantindo-lhe coerências, tão caras à ciência. Este observador/pesquisador é possuidor de poucas certezas e seus empreendimentos visam a inauguração de linhas originais de questionamento. Trabalha com a idéia de “noção”, menos acabada e mais provisória que a de “conceito”. O olhar para a forma permite descrever e desdobrar a significação, movimentos coerentes de estabelecer conexões com o dinamismo e a efervescência do social, que expressa a vida.

Os procedimentos norteadores desse modo investigativo, mais aptos a apreenderem a força bruta da vida, compreendem a valorização das representações e a apreensão das formas da vida social através da utilização da analogia, da metáfora e da correspondência física e social. As modulações da forma podem ser observadas por categorias que expressam a exaltação máxima das sensações e sentimentos (paroxismos) tais como o poder, o rito e a teatralidade, congregando, inclusive, o anedótico e o trágico. A figura que empresta forma a este modo de pesquisa pode ser comparada a um movimento em espiral, que passa desde a experiência com os fenômenos até os paradigmas organizadores da experiência.

Os elementos do sensível, condição de possibilidade da vida e do conhecimento, incorporam o lúdico, o onírico e o imaginário, apontando para uma retórica da vida social expressa nos modos de convivência (perspectiva societal). No mundo atual, tratando-se de colocar em foco as relações entre as pessoas e as diversas formas de estar junto, caracterizando sociabilidades, torna-se oportuno escutar a música techno, perceber os arabescos tribais fixados perenemente no corpo dos jovens dos centros urbanos do mundo, compreender as novas congregações de fé religiosa. Essas imagens e sons são parte da fala do mundo e demonstram os movimentos de agregação a partir de identificações, a exemplo da tatuagem gravada no corpo, que remete a uma comunidade de consciência, representando a sociedade que age e vive em nós, tal qual formulou Durkheim, (QUINTANEIRO, 1995).

Para MAFFESOLI (1996a), um importante vetor de conhecimento do tecido social vivo é a intuição, categoria útil e necessária para compreender as formas contemporâneas de sociabilidade:

“De uma certa maneira a sinergia da racionalidade e da intuição é um bom antídoto à esclerose do dogmatismo e pode permitir compreender, dentro de sua globalidade, os múltiplos aspectos, efervescentes ou banais, do vitalismo social” (p.184).

Estigmatizada e marginalizada durante a modernidade, a intuição, que corresponde ao “insight”, a um conhecimento orgânico, pode ser reconhecida como um “saber incorporado”(MAFFESOLI,1996a:172), um conhecimento tácito, resultado de uma experiência ancestral sedimentada, que participa do inconsciente coletivo. A experiência estética que permite o sentir junto e vibrar em uníssono, produzindo uma estética da recepção, apóia-se no conhecimento intuitivo, e não no conhecimento conceitual. É onde podem ser localizadas as manifestações do tribalismo, a exemplo das agregações juvenis, regidas pela lógica da identificação, da aparência que aproxima, ou separa. As aproximações não se realizam a partir de argumentos racionais, mas a partir do que se poderia chamar de conhecimento intuitivo. Os gigantescos shows de rock, realizados em grandes estádios esportivos, permitem observar a dimensão intuitiva que rege as multidões humanas em coreografias espetaculares. As luzes, as imagens eletrônicas em dimensões extraordinárias e a vibração eletrizante dos equipamentos de som conduzem a um compartilhamento de sensações e condicionam comportamentos.

Corpo social, inteligência coletiva

Dentro da perspectiva da identificação, que proporciona a sensação de pertencimento a determinados grupos sociais, ou tribos, no dizer de MAFFESOLI (1987 e 1996b) ressalta-se a temática da atração, acentuando o aspecto tátil da existência (corporeidade) e gerando novas solidariedades. Colocam-se aí os signos de reconhecimento, materializados em práticas culturais específicas, como a forma de vestir-se e de se comportar, cuja uniformidade faz ressaltar a vontade de comunhão e compartilhamento de microvalores - éticos, religiosos, culturais, sexuais etc. - dos

membros desses numerosos grupos que constituem o corpo social, o imenso hipercorpo híbrido e mundializado, integrado por cada corpo individual:

“Meu corpo pessoal é a atualização temporária de um enorme hipercorpo híbrido, social e tecnobiológico. O corpo contemporâneo assemelha-se a uma chama. Frequentemente é minúsculo, isolado, separado, quase imóvel. Mais tarde corre para fora de si mesmo, intensificado pelos esportes ou pelas drogas, funciona como um satélite, lança algum braço virtual bem alto em direção ao céu, ao longo de redes de interesses ou de comunicação. Prende-se então ao corpo público e a rede com o mesmo calor, brilha com a mesma luz que os outros corpos-chamas. Retorna em seguida, transformado, a uma esfera quase privada, e assim sucessivamente, ora aqui, ora em toda a parte, ora em si, ora misturado. Um dia, separa-se completamente do hipercorpo e se extingue.” LÉVY (1996:33)

Esse corpo coletivo passa cada vez mais por processos de virtualização, colocando em questão a idéia de corpo tangível. O telefone já coloca o problema da ubiquidade de um indivíduo através de seu corpo sonoro, que se desdobra no lugar de onde se fala e no lugar onde se escuta. Em ambos os lugares é o sujeito que se faz presente, ainda que não em “carne e osso”. Essa co-presença, essa ausência de um território tangível (desterritorialização), remete às características do virtual.

Ao corpo coletivo corresponde uma inteligência coletiva, um macropsiquismo, um hipercórtex com aptidões cognitivas para perceber o mundo, acionar memórias, capaz de tirar lições sobre os acontecimentos, imaginar e produzir conhecimento. A idéia-chave dessa inteligência remete a uma sociedade que pensa dentro dos sujeitos individuais. O conteúdo e a forma desse pensamento caracterizam-se por ser historicamente datados, peculiares a cada contexto.

Para LÉVY (1996) o conhecimento é decorrente de uma virtualização da experiência imediata e pode ser identificado como aprendizado. Desta maneira, a observação cotidiana da concentração das nuvens no céu pode permitir ao sujeito atribuir significados a estes eventos, armazenar tais informações na memória e reconhecer quando a tempestade se aproxima, possibilitando a tomada de decisões sobre como enfrentar as chuvas. Esse aprendizado poderá servir para enfrentar outras situações, mesmo que não tenham a materialidade dos temporais. Tal situação constitui uma passagem da virtualização à atualização, o que caracteriza o conhecimento como

processo, como ato criativo, da ordem do acontecimento. Decisões, opções, são acontecimentos, que por sua vez, são atualizações.

O conhecimento, necessariamente, depende da existência do sujeito cognoscente (individual ou coletivo), que incorpora informações/representações. Este consumo não é destrutivo, ao contrário do consumo de bens materiais, como sabonetes e automóveis, esgotáveis ou desgastáveis no uso. A posse das informações não é exclusiva, porque produtos simbólicos têm uma base virtual. Quando produzem sentido são atualizados. A informação se inscreve em suportes materiais - papel, fita magnética, películas, ondas sonoras etc., nos quais “*cada signo depende de uma inscrição física, de um material de expressão*” (LÉVY, 1996:93). O conhecimento pressupõe um corpo vivo e um cérebro em funcionamento. Mas importa mais identificar o conhecimento e a informação como algo que trafega entre a virtualização e a atualização, constituindo-se como processos.

O ciberespaço, intermediado pelas máquinas telemáticas, manifesta-se como espaço profícuo para o desenvolvimento da inteligência coletiva, não massiva, mas fractal. Através de verdadeiras comunidades, efêmeras ou não, ocorrem processos de comunicação interativa, onde os sujeitos podem pertencer a vários grupos ao mesmo tempo. Aí podem ser observados, também, fenômenos de identificação, tais quais os analisados por MAFFESOLI, em que os atores da comunicação estão em constante produção de sentido. Os indivíduos que aí trocam informações registram experiências e realizam várias espécies de atos, são os mesmos que ocupam os territórios fisicamente constituídos.

LÉVY (1997a) propõe o termo *atuais*, em vez de *virtuais*, para as comunidades que emergem nas redes telemáticas, já que alcançam a atualização a partir dos contatos efetivamente proporcionados. Antes do ciberespaço esses encontros, que mesmo desterritorializados são reais, eram apenas potenciais:

“Com a cibercultura, exprime-se a aspiração à construção de um liame social, que não se fundaria nem em vínculos territoriais, nem em relações institucionais, nem em laços de poder, mas na reunião ao redor de centros de interesse comuns, no jogo, na comunhão do saber, no aprendizado cooperativo, nos processos abertos de colaboração. O apetite pelas comunidades virtuais depara-se com um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre.” (LÉVY, 1997a)

Uma leitura fenomenológica das redes telemáticas identifica os sujeitos como atores da trama social que se desenrola no ciberespaço, cujo potencial permite uma interatividade efetiva e peculiar, responsável pelo surgimento dessas comunidades que congregam pessoas comuns, reunidas pelo desejo de estar juntas. Neste dimensionamento, as máquinas telemáticas podem ser consideradas como máquinas de cultura, capazes de apresentar e produzir sentido, caracterizadas pela hibridização técnico-social, onde os coletivos pensantes são compostos de homens e máquinas. Em outras palavras: os sistemas cognitivos são combinações sujeito/objeto. LÉVY considera ator tudo aquilo que for capaz de indicar uma diferença na rede, onde tal diferença, por si mesma, é capaz de defini-lo, colocando uma simetria entre homens e dispositivos técnicos:

“Os dispositivos técnicos são portanto realmente atores por completo em uma coletividade que já não podemos dizer puramente humana, mas cuja fronteira está em permanente redefinição.” (1993:137)

A apropriação do presente através das coisas banais não deve significar um ato de alienação diante da necessidade de intervenção do homem no mundo, mas deve indicar a construção de um conhecimento que leve à emancipação e à solidariedade, incorporando a possibilidade de despertar a indignação perante o sofrimento humano. Para SANTOS (1996a e 1996b) esta possibilidade somente se concretiza a partir do momento em que o conhecimento, sempre resultado de uma produção social, se transforma em senso comum.

É interessante observar as mudanças comportamentais inerentes às relações das pessoas com o meio ambiente, ocorridas nas últimas décadas, a partir da vulgarização, ou disseminação, de informações sobre o tema, antes restritos somente aos cientistas. Trata-se, aí, da incorporação da informação carregada de valor, transformada em conhecimento, alterando a experiência através da mudança das práticas cotidianas. Movimentos como o Greenpeace conquistam a simpatia e a ação de número crescente de adeptos, identificados com suas propostas, produzindo uma mudança de crenças e construindo novos sentidos para a inserção do homem no mundo: “ *O conhecimento só suscita o inconformismo na medida em que se torna senso comum, o saber evidente que*

não existe separado das práticas que o confirmam” (SANTOS, 1996b:18). As práticas cotidianas são atualizações do conhecimento comum.

Dentro de um ambiente cognitivo marcado pelas práticas das redes, LÉVY (1996) dimensiona politicamente um projeto de construção da inteligência coletiva. A proposta consiste na orientação deliberada da evolução em curso, tomando as rédeas da construção da inteligência coletiva. Materializa-se na realização do acompanhamento das tendências contemporâneas mais positivas e na criação de um projeto de civilização, através da realização de várias possibilidades, tais como

“... recriação do vínculo social mediante trocas de saber, reconhecimento, escuta, e valorização das singularidades, democracia mais direta, mais participativa, enriquecimento das vidas individuais, invenção de novas formas de cooperação aberta para resolver os terríveis problemas que a humanidade deve enfrentar...” (p.118)

3ª parte - A concretização da pesquisa empírica

Definidas as direções mais amplas para a condução de uma pesquisa teórica que desse conta de compreender o objeto de estudo, foram eleitos os procedimentos para coletar e analisar os dados empíricos, mantendo coerência com os pressupostos orientadores desta pesquisa; entre estes o da dimensão relacional da comunicação, que considera o ato comunicativo como relação que prevê a interação de sujeitos. Foi necessário construir um caminho sistemático, com a utilização de regras determinadas para garantir a cientificidade dos resultados, sem deixar de lado a concepção do fazer científico, que incorpora o presente e o cotidiano como elementos pertinentes e reveladores de um estado de coisas. A observação de um fenômeno que está ocorrendo hoje exigiu procedimentos ágeis de coleta de dados, de modo a abarcá-lo como um universo em constante transformação.

Ao se manifestar próximo ao familiar, o cotidiano impede muitas vezes um olhar mais distanciado sobre o objeto. Sendo assim, tornou-se interessante recorrer a bases antropológicas que permitissem uma conduta de estranhamento em relação ao objeto,

transformando o familiar em exótico. Tudo isso pautado numa perspectiva etnográfica, pois

“Etnografias são feitas de sociedades, de cultura e de vida, são feitas de ”leituras” de textos ”desbotados”, “incoerentes” ou “suspeitos”. Etnografias são feitas da apreensão dos significados”. (ROCHA, 1995:44)

O que se pretendeu neste trabalho foi tratar determinadas representações que se manifestam na Internet como mensagens reveladas por um grupo social - adolescentes de Belo Horizonte. O estranhamento passou, entre outras coisas, por suspeitar de uma formatação de tela/ página que se confundia com o lar; passou por escutar o que esses adolescentes na realidade física e no mundo virtual têm a dizer; passou por examinar os aspectos relacionais presentes nos dois mundos.

E já que as relações envolvem a ordem do sensível, do afetivo e dos sentimentos, não sendo passíveis de quantificações, foi preciso analisá-las qualitativamente. Do modo como a Internet se estabeleceu (e vem se estabelecendo) tornou-se impossível, de antemão, apresentar a dimensão exata do número de adolescentes de Belo Horizonte que acessam a rede. Entretanto, ao que tudo indica, é possível perceber que, no contingente maior de adolescentes da cidade, o número de internautas ainda é pequeno.

Outra referência para caracterizar o público estudado foi a condição de acesso à rede, não necessariamente ligada à posse de um computador e de uma linha telefônica, já que alguns podem navegar em suas escolas ou locais de trabalho. Essa situação impediu que fosse feita, a priori, uma afirmação mais rigorosa sobre a faixa sócio-econômica de pertencimento desses jovens. Todavia foi possível encontrá-los nas classes média e alta da população.

Quanto ao intervalo da faixa etária estudada um problema também se antepôs: onde começa e onde termina a adolescência? Pelo lado do início das transformações da puberdade, como a menarca e a semenarca, não existe uma determinação rigorosa, mas sim uma média sobre sua manifestação. A marca dos 18 anos, idade onde o adolescente assume a responsabilidade legal por seus atos, também pode ser arbitrária como fim da adolescência, na medida que podemos constatar um alongamento dessa fase da vida entre os jovens em questão. Tal situação se refere à dependência econômica da família,

que faz com que muitos desses rapazes e moças mantenham comportamentos e atitudes adolescentes até o início da fase adulta. Para efeito de segmentação e direcionamento de políticas de saúde no que diz respeito à prevenção às DST/AIDS, o Ministério da Saúde classifica os indivíduos da faixa de 20 a 24 anos como adultos jovens - um período em que são adolescentes e adultos ao mesmo tempo. Tendo em vista estas considerações esta pesquisa assumiu como faixa de observação jovens entre 12 e 20 anos de idade.

As formas iniciais utilizadas para a localização dos usuários da rede, de acordo com o campo empírico determinado, foram as seguintes:

- Navegação na Internet em busca de *homepages* dos adolescentes que, muitas vezes, indicam suas idades, suas escolas, lugares que freqüentam, seus *hobbies* e *links* para páginas de amigos.
- Buscas de referências sobre o segmento determinado e sobre os contextos locais e globais, publicadas em jornais e revistas brasileiros de grande imprensa e segmentados para assuntos de informática e Internet. Acompanhamento do boletim de notícias EDUPAGE, que apresenta *clipping* de jornais de grande imprensa e periódicos norte-americanos especializados em tecnologias de informação¹⁸.

As *homepages*, no total de 30, encontradas dentro dos quesitos pré-determinados (produzidas por adolescentes de Belo Horizonte), foram armazenadas como arquivos em pastas individuais, cujos dados foram transportados para um banco de dados (construído através do *software* MS Access 97) no qual os campos foram determinados a partir de um estudo inicial de 7 *sites*. Através desta primeira aproximação ao objeto foi possível estabelecer algumas categorias para classificação e análise do segmento observado, bem como de suas representações.

Paralelamente, os resultados dessas análises, à luz do referencial teórico, deram suporte à construção do roteiro dos grupos focais realizados na etapa seguinte do trabalho. Os grupos focais utilizam técnica similar à dos grupos de discussão realizados por institutos de pesquisa para verificar previamente a aceitação de candidatos, para

¹⁸ O Edupage é produzido pelo EDUCAUSE, um consórcio de instituições acadêmicas norte-americanas, com objetivos de transformar a educação através do uso de novas tecnologias de informação. Sua distribuição no Brasil ocorre 3 vezes por semana, via *e-mail* (listproc@rnp.br), por intermédio da Rede Nacional de Pesquisa - RNP, iniciativa do Ministério da Ciência e Tecnologia.

testar novos produtos a serem colocados no mercado, ou mesmo para detectar tendências sobre determinados temas. A aplicação da técnica é feita

“...em grupos de 6 a 12 componentes, com um animador que faz intervenções no decorrer das discussões. O papel desse animador não se restringe meramente ao aspecto técnico. A relevância de sua atuação está na capacidade de interação com o grupo e de coordenação da discussão. A seleção dos participantes ocorre a partir de grupos com opiniões e idéias voltadas para o interesse da pesquisa.” (MINAYO, 1994: 58)

Em suma, a utilização desses instrumentos de coleta de dados procurou manter coerência com paradigmas teóricos que visualizam as possibilidades de capturar o presente como modo temporal focalizado, na tentativa de proceder à aproximação da realidade.

capítulo 2

O MUNDO EM TRANSFORMAÇÃO

“A ambição pode, ocasionalmente, levar à riqueza ou ao êxito individual, mas não leva à transformação harmônica do mundo na sabedoria de uma convivência que não vai gerar nem pobreza nem abuso”.

(MATURANA, 1998:33)

Com a finalidade de situar e extrair sinais indicadores para a constituição do objeto aqui trabalhado, é necessário enfatizar o tipo de abordagem teórica que suporta a coleta dos dados e a própria análise destes. É certo que a temática proposta, referente a relações de sujeitos mediadas pela tecnologia telemática, insere-se no tempo preciso que possibilite a própria existência do objeto. As redes telemáticas são uma realidade do nosso tempo, uma manifestação da contemporaneidade, configurando-se como marca do presente, indicando tratar-se, como diversos autores apontam, de fenômeno particular da pós-modernidade, momento particular de crise dos paradigmas vigentes.

O que poderia traduzir a noção de pós-modernidade? Tal classificação da temporalidade não é um termo consensual, ostentando significados divergentes a partir de diferentes matrizes teóricas. MAFFESOLI (1992:5) define-a como uma determinada “sinergia do arcaico e do desenvolvimento tecnológico”. Está situada num momento de transposição dos valores básicos que predominaram durante a modernidade, instaurando um terreno sem limites precisos, onde idéias e atitudes antigas convivem com uma pluralidade de novas possibilidades oferecidas pelo desenvolvimento da tecnologia, em especial as ligadas à informação.

A modernidade, por sua vez, pode ser definida a partir do papel central ocupado pela razão, fundando uma nova base epistemológica e estruturando o modelo da conduta científica. É um tempo que desponta no Renascimento e atinge o ocaso do século XX, significando, então, que estamos ainda colados aos paradigmas que presidiram a lógica do pensamento cartesiano, passando pelo pensamento iluminista. As epistemes¹⁹ destes períodos trazem a marca da separação entre o ser humano e a natureza. As ciências sociais, emergidas no século XIX, fundam-se a partir da possibilidade de descobrir as leis da sociedade, já que as leis da natureza eram passíveis de serem desvendadas. A lógica que preside tal fundação é subjacente à ordem científica hegemônica, que confere à racionalidade a centralidade do modelo vigente. Sendo assim, só ao conhecimento científico, produzido dentro dos cânones e dos padrões de um rigor preciso, é conferida legitimidade. O conhecimento vulgar, ou o senso comum, traria, inscrita em si, a marca

¹⁹No sentido dado por FOUCAULT (1966) que concebe as epistemes como as representações dominantes em cada época.

da irracionalidade. A racionalidade científica nega o caráter racional de outras formas de apreensão do mundo, estabelecendo para si a condição de apresentar a verdade.

O método racional pressupõe basicamente o exame das coisas a partir das idéias, e não o caminho inverso, ou seja, a abordagem das coisas fazendo surgir as idéias. As idéias matemáticas - abstrações puras- passam a ser o instrumento de análise das buscas científicas, servindo como lógica para o processo investigativo. A taxinomia, entendida como processo de divisão e classificação, constitui um primeiro passo do processo que implicará na determinação das relações sistemáticas entre o que foi dividido, compreendendo um exaustivo trabalho, que culminará na formulação de leis. Para a tradição do pensamento teórico sobre a racionalidade, conhecer significa quantificar. O rigor científico é determinado pelo rigor da medição.

Essa tradição, calcada nos parâmetros das relações de causa e efeito, privilegia o *modus operandi* em detrimento da finalidade das coisas e dos agentes que propiciam a observação. Coloca a experiência imediata dentro do domínio do senso comum, e evidencia o caráter ilusório da aparência, já que só a essência conteria a verdade, como bem expressa SANTOS (1996a:12):

“Ao contrário da ciência aristotélica, a ciência moderna desconfia sistematicamente das evidências da nossa experiência imediata. Tais evidências, que estão na base do conhecimento vulgar, são ilusórias”.

As ciências sociais nascem sob a égide do modelo mecanicista das ciências naturais. SANTOS (1996a) explica que este modelo foi assumido de maneira diversa e ressalta duas vertentes principais: a primeira consiste em aplicar rigorosamente os princípios epistemológicos e teóricos das ciências naturais; a segunda reivindica um estatuto epistemológico próprio. Entretanto, observa: todas as duas vertentes apresentam a pretensão ao “monopólio do conhecimento científico-social”(p.12). Embora as duas vertentes estabeleçam uma batalha entre positivistas e anti-positivistas, ambas trazem a marca da distinção homem-natureza, apesar de a segunda representar um sinal de crise em relação ao paradigma da ciência moderna.

A crise do paradigma dominante advém do próprio aprofundamento do conhecimento racional e uma de suas primeiras marcas é evidenciada com a teoria da relatividade de Einstein, que destaca a arbitrariedade das medições no campo da

astrofísica. Também fazem parte da eclosão dessa crise a mecânica quântica de Heisenberg e Bohr, no campo da microfísica, a qual demonstra a impossibilidade de observar ou medir um objeto sem alterá-lo. Mais recentemente, as idéias de PRIGOGINE (1996), físico belga, prêmio Nobel de Química de 1977, ao descrever sistemas caóticos, mostram a desarmonia entre as leis da mecânica de Newton e nossa vida cotidiana. Através das equações newtonianas, se conhecemos as condições iniciais de um sistema, podemos determinar todos os estados seguintes, porém

"Os sistemas caóticos são um exemplo extremo de sistema instável, pois as trajetórias que correspondem às condições iniciais tão próximas quanto quisermos divergem de maneira exponencial ao longo do tempo. Fala-se, então, de "sensibilidade às condições iniciais", tal como ilustra a famosa parábola do "efeito borboleta": a batida de asas de uma borboleta na bacia amazônica pode afetar o tempo que fará nos Estados Unidos" (PRIGOGINE, 1996:32).

Este cientista preocupa-se com uma visão que dê espaço às leis, mas que também incorpore o novo e a criatividade. Assim, entende a natureza que é constituída de processos irreversíveis (regra) e reversíveis (exceção). Os processos irreversíveis levam à ordem e à desordem, dentro de uma lógica de não equilíbrio, o que possibilita a vida. Desta maneira, as leis da natureza assentam-se em possibilidades e não em certezas. Para ele, a demora da ciência em incorporar a irreversibilidade e as probabilidades deve-se a motivos ideológicos, já que, desta forma, o homem perde seu caráter quase-divino para predizer sobre a natureza, caracterizada tanto por sua unidade como pela diversidade. A unidade do mundo natural é dada pelo tempo vivido em comum e a diversidade pela multiplicidade de formas. O que se verifica aí é, antes de mais nada, a inclusão do tempo cuja seta aponta para uma direção: o futuro. É este direcionamento que demonstra a irreversibilidade dos eventos históricos, distante das perspectivas atemporais da física, calcada em idealizações a partir de processos reversíveis. Esta tese é corroborada por SERRES (1990) que discorre sobre a diferença entre os esquemas e a realidade ao falar sobre os modelos que descreviam a trajetória dos planetas em círculos.

Tais considerações fundamentam um pensamento marcado pelo indeterminismo²⁰, de desordem no lugar da ordem, pela não-linearidade dos processos.

²⁰ O que não significa impossibilidade da previsibilidade, mas limite às predições.

Um pensamento que permite questionar a distinção entre orgânico e inorgânico, e até mesmo entre o humano e o não humano. Atravessamos na contemporaneidade uma nova revolução científica numa sociedade onde a ciência provocou mudanças fundamentais, diferentes das alterações ocorridas no século XVI. Tal movimentação científica, acelerada a partir da década de 70, coloca em cena uma rica reflexão para os nossos dias, questionando a ciência moderna:

“Depois da euforia cientista do século XIX e da conseqüente aversão à reflexão filosófica, bem simbolizada pelo positivismo, chegamos ao final do século XX possuídos pelo desejo quase desesperado de complementarmos o conhecimento das coisas com o conhecimento do conhecimento das coisas, isto é, com o conhecimento de nós próprios.” SANTOS (1996a:30)

Um novo paradigma emergente coloca todo conhecimento tido como científico-natural como científico-social, apresentando uma vocação holística, não dual, e deixando de estabelecer distinções entre as ciências naturais e as ciências sociais. Aliás, estas últimas passam a emprestar conceitos e terminologias para a compreensão de determinados fenômenos da física teórica, através da relação entre os padrões da matéria e os padrões da mente humana, concebendo-os ambos como reflexos uns dos outros.

O pensamento pós-moderno, na perspectiva de MAFFESOLI (1996), tematiza o fim da hegemonia da razão, predominante na ciência moderna, para apresentar a inclusão da experiência e do sensível como formas de produção do conhecimento. Identifica-se com o método fenomenológico, que assume as coisas através da experiência humana, compreendendo o homem e o mundo a partir de sua “facticidade”. Trata-se de algo que contempla uma fusão do senso comum com o conhecimento científico, em que um alimenta o outro²¹. Na contraposição à razão pura, o olhar fenomenológico não assume o caráter de irracionalidade do conhecimento vulgar, mas admite e faz uso de uma razão sensível.

²¹ “A verdade não “habita” somente o “homem interior”, ou mais precisamente, não há homem interior, o homem está no mundo, é no mundo que ele se conhece. Quando volto a mim a partir do dogmatismo do senso comum ou do dogmatismo da ciência, encontro não um foco de verdade intrínseca, mas um sujeito voltado para o mundo” (MERLEAU-PONTY 1971: 8).

A pós-modernidade traz consigo uma série de novos parâmetros sociais, não levados em consideração pela ciência moderna. MAFFESOLI (1992: 6) destaca:

“Normalmente chamo a atenção, todas as vezes que tenho a ocasião de falar disso, para a importância que vai tomando o imaginário, a paixão, o afetivo na vida social. São justamente estes parâmetros que, de uma certa maneira, não eram vividos durante a modernidade e que neste momento estão a ocupar o proscênio. Elementos como, por exemplo, o onírico, ou elementos como o lúdico que se deixava de lado na vida privada, são introduzidos efetivamente, de algum modo, nas relações sociais em geral.”

Quais são os sinais da pós-modernidade? MAFFESOLI (1996a) aponta-os na manifestação de um desengajamento político, na falência das grandes utopias, na fragilidade de uma moral universal. Acentua a existência de um hedonismo, presente em outras epistemes, mas configurado dentro de uma nova roupagem, em que o prazer pode ser considerado como uma nova forma de apropriação do mundo. Envolve uma organização social que, ao contrário de buscar as grandes soluções, tenta se acomodar como forma de alimentar a pulsação vital em equilíbrios provisórios.

Diferente dos cânones da ciência moderna, o pensamento pós-moderno valoriza os aspectos corpóreos e sensíveis do homem. Insere-se num tempo em que o sentimento, para se manifestar, pode ser auxiliado pelos utensílios tecnológicos mais sofisticados. São extensões do aparelho perceptivo humano que permitem ampliar a capacidade dos sentidos (HALL, 1989).

A cultura contemporânea pode ser decifrada através das marcas do efêmero, onde a velocidade de acesso aos bens (materiais e simbólicos) é determinante da obsolescência daquilo que se consome. Tempo e espaço adquirem novas configurações - é o momento da sincronidade e da reconfiguração do espaço alterando a noção de território²². Se até bem pouco o consumo se limitava a produtos locais, regionais ou nacionais, com a transnacionalização das empresas adquire-se hoje o tênis Nike

²² As idéias de tempo real e de sincronia, relativas ao compartilhamento do tempo pelos usuários das redes telemáticas, ganham corporeidade com o desenvolvimento de um relógio de pulso, já disponível ao consumo, que marca uma hora universal, abolindo os fusos horários dos diferentes territórios.

fabricado em Taiwan com a mesma, ou até maior, facilidade com que se comprava o calçado manufaturado pelas indústrias de Belo Horizonte ou São Paulo. A indumentária de certos grupos de jovens urbanos não informa mais se são habitantes de Nova York ou do Rio de Janeiro. O povo brasileiro acompanha as cenas espetaculares das Olimpíadas, da Copa do Mundo, da entrega do Oscar, das tragédias bélicas, dos cenários da fome e da miséria ao mesmo tempo em que o fazem os habitantes dos quatro cantos do planeta. Estas ilustrações apresentam uma profunda relação com a explosão da informação e com a inflação das imagens. Trata-se de um tempo que permite e estimula, cada vez mais, a experiência indireta do mundo, trazendo novas versões para a relação com o outro, no cotidiano.

O deslocamento do espaço público para a dimensão mediática pode ser visto como uma marca crucial dos dias atuais. CANCLINI (1995) aponta cinco processos sintetizadores das mudanças sócio-culturais que estão ocorrendo em todas as esferas: as modificações das instituições e circuitos do exercício do público; as novas formas da distribuição e da sociabilidade nos espaços urbanos; as alterações nas idéias daquilo que é “próprio” e daquilo que é estrangeiro; as mudanças na idéia de cidadania, que passam a vincular-se ao usufruto da qualidade de vida, o que pode ser relacionado ao hedonismo contemporâneo ressaltado por MAFFESOLI (1996b); a redefinição dos parâmetros que possibilitam o sentido de pertencimento e de identidade, proporcionada por novas formas de acesso aos bens de consumo, nas quais a participação em comunidades locais ou nacionais amplia-se para uma participação mais extensa, o que gera, segundo CANCLINI (1995),

“ a consequente redefinição do senso de pertencimento e identidade, organizado cada vez menos por lealdades locais ou nacionais e mais pela participação em comunidades transnacionais ou desterritorializadas de consumidores (os jovens em torno do rock, os telespectadores que acompanham os programas da CNN, MTV e outras redes transmitidas por satélite)”.(p.28)

É nesse contexto que se estabelecem as redes telemáticas, notadamente marcadas pelas novas concepções do tempo e espaço. Para PALÁCIOS (1996)²³ a *“Revolução Telemática estaria subvertendo a percepção da tecnologia como algo*

²³ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/modens.html>

apartado da vida e do cotidiano”. Este pensamento pode sugerir algo como hibridização entre homem e a máquina. LÉVY (1993:9) situa essa hibridização no espectro de uma ecologia cognitiva em que “ ... *não há informática em geral, nem essência congelada do computador, mas sim um campo de novas tecnologias intelectuais, aberto conflituoso e parcialmente indeterminado.*” Para este autor a técnica carrega desejos e subjetividades, e a mente é povoada de objetos e técnicas. Numa abordagem ecológica - onde se firma a idéia de um coletivo pensante composto por homens e objetos técnicos - essas tecnologias seriam ativadoras das fundações culturais que comandariam a apreensão do real, ou seja, determinariam nossas imagens e conceitos sobre o mundo:

“O espaço das interações sensório-intelectuais, a ecologia cognitiva que enquadra a vida mental dos indivíduos, talvez seja menos perceptível, de imediato, que o espaço físico, mas ainda assim temos o dever de torná-lo habitável.” LÉVY (1993:57) .

Estas colocações nos fazem pensar nos limites entre a realidade concreta e a realidade simbólica. Quais seriam as suas fronteiras? É constante ouvirmos falar que no ciberespaço a sociabilidade, ou o estar no mundo com o outro, determina contatos carentes da materialidade corpórea vivenciada nos contatos face-a-face. Mas esta nova sociabilidade seria menos real? Sobre isto é interessante observar as colocações de CARDOSO (1996b) que destacam as formas de concepção do corpo de acordo com a modernidade:

“Há, contudo, uma longa tradição em nossa cultura, onde o corpo aparece no estado de oposição (por exemplo, da alma ao pensamento), numa contenda que joga com pares: forma e conteúdo, matéria e essência, visível e invisível, externo e interno, presença e ausência”.²⁴

Tendo em vista as relações sociais no ciberespaço, o autor relaciona corpo físico com hardware e mente com *software*, na tentativa de descrever uma nova sociabilidade:

“O ciberespaço define a sociabilidade do afastamento físico e do tempo real, uma espécie de ambiente asséptico de

²⁴ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/cardoso/txt02.html>

odores e sabores, embora viroticamente contaminado pela transposição destes elementos pela escalada ubíqua da imagem. Os vínculos sociais que as comunidades submetidas aos valores de pertencimento e permanência possuem no IRL, perdem aí, como vimos, seu caráter táctil. O cibernauta é antes de tudo um indivíduo isolado taticamente. As relações sociais no ciberespaço diferenciam-se sobretudo pela ausência do hardware, pela ausência da onipresença material do mundo real, ou, exatamente pelo inverso, pela onipresença desta ausência - o que dramatiza, revela, ressalta, expõe em “carne-viva” o caráter “linguageiro” (que sempre existiu) dos encontros e da vivência humana. Tendo isto em vista, fica mais fácil compreender que a realidade virtual proporciona aos usuários a sensação de uma “imersão corporal.” CARDOSO (1996b)²⁵

A natureza logotécnica da comunicação contemporânea

Boa parte das análises tradicionais acerca da comunicação tendem a tratá-la do ponto de vista da mensagem, tomando-a como apêndice da sociedade que aparece como dada. A origem deste tipo de concepção é marcada por uma teoria da comunicação de natureza matemática, ou teoria da informação, formulada por Shannon e Weaver nas décadas de 30 e 40. Alvo de críticas, principalmente pelo caráter reducionista do processo comunicacional, seus pressupostos, no entanto, continuaram a reviver em outros construtos, seja por meio de sua negação, seja por novas apropriações de seus elementos, ou lógica, resultando isso em paradigmas insuficientes e fragmentados, cuja ordenação, por CASTRO (1997), em 3 pares antinômicos, distingue as seguintes ênfases : a relação entre *comunicação e sociedade* em que a primeira é tratada como sistema isolado; a configuração unilateral da comunicação dada pelo processo linear de transferência de informações do *emissor* para o *receptor* e uma distinção entre *forma* e *conteúdo* dos produtos comunicacionais, tratados ora a partir de perspectiva quantitativa ou operacional e ora como processo de significação.

O quadro dos processos comunicativos não se restringe somente aos interlocutores, compreendendo, necessariamente, uma instância institucional que comporta, implicitamente, as normas e as sanções do dizer e do fazer dos atores sociais, o que introduz a grande diferença da comunicação que se concretiza entre os humanos e a troca de sinais estabelecida pelos animais. Esta instância vigilante é anterior à

²⁵ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/cardoso/txt02.html>

constituição das significações, construídas no contexto, e possui uma configuração simbólica tal como demonstra RODRIGUES (1997:69):

“Quando dizemos que a relação institucional que se estabelece em todo o processo comunicacional não é uma relação significante, mas simbólica, pretendemos dizer que ela remete inevitavelmente e de maneira paradoxal tanto para uma totalidade que se impõe aos intervenientes no processo, assegurando assim uma reflexividade meta-comunicacional, como para os modelos de natureza essencialmente cultural que lhes ditam as regras de enunciação, os papéis, as normas de ação, os esquemas de percepção e de classificação do mundo, os dispositivos de objetivação terminológica e sintática.”

Considerando essa dimensão implícita, é possível observar uma tendência de opção por uma abordagem teórica da comunicação diferente das anteriores, colocando-a não como apoio ou apêndice ao social, mas como campo inerente a ele, destacando sua característica mediática na construção da sociabilidade contemporânea, ao mediar as relações, na sociedade, e, ao mesmo tempo, ao ser instituída pela própria trama do tecido social. Adriano Rodrigues propõe uma teoria sistemática dos media²⁶, inserindo-os na teoria dos campos sociais, calcada na autonomização de esferas sociais como o campo religioso, jurídico, familiar, econômico, decorrente da fragmentação da experiência na modernidade.

Na relação entre a comunicação mediática e a sociedade, a primeira reproduz os discursos sociais e os potencializa, inscrevendo-se na segunda como um novo campo social - o campo dos mídia. O campo da comunicação mediática, dotado de uma organização própria e distinta, dá visibilidade simbólica aos outros campos através da publicização, o que lhe confere uma natureza especular formatada por suas funções expressivas que incorporam as ordens axiológicas, ou os valores expressivos e

²⁶ “ O termo media adquire ... um sentido mais lato do que a expressão anglo-saxônica de *mass media*. Enquanto a expressão *mass media* designa habitualmente o conjunto dos meios de comunicação social (imprensa escrita, radiodifusão sonora e televisiva, publicidade, cinema), *campo dos media* é a designação que aqui utilizamos para dar conta da instituição de mediação que se instaura na modernidade, abarcando, portanto, todos os dispositivos, formal ou informalmente organizados, que têm como função compor os valores legítimos divergentes das instituições que adquiriam nas sociedades modernas o direito a mobilizarem autonomamente o espaço público, em ordem à prossecução dos seus objetivos e ao respeito dos seus interesses.” (RODRIGUES, 1997:152)

pragmáticos, de outros campos que participam do tecido social, além de apresentar seu próprio sistema de valores. Este campo molda uma dimensão pública, dotada da função de unificar a experiência coletiva. Com o crescimento do fenômeno urbano na modernidade este espaço é desagregado, tornando-se local de anonimato. Os espaços públicos autonomizam-se na medida em que os meios de comunicação deles se apropriam, tornando-se abstratos, constituindo-se de material discursivo, capaz de suportar a publicidade circulante das mercadorias. Ocupando o lugar monopolizador da publicização e da visibilidade do social, os media apropriam-se da política através do agendamento dos temas a serem focalizados, da modelagem dos agentes/personagens em questão e da composição de cenários políticos.

Os sujeitos de discurso tornam-se aí objetos de discurso, já que o campo dos media cria até categorias profissionais aptas a dar visibilidade, através da linguagem estandardizada, às falas e às ações de outros campos sociais, numa relação especular. Essas contingências provocam alterações nas funções conviviais, ou de sociabilidade, do espaço público físico (concreto), agora transferidas para a intimidade, para o domínio do privado. O campo dos media instaura uma nova dimensão pública, manifestada como rede imaginário-simbólica, que altera o estar no mundo do homem contemporâneo, imprimindo-lhe novas maneiras de estar com o outro. Nesse cenário, a construção social da realidade é visivelmente alterada, na medida em que acrescenta à experiência presencial, face a face, dos indivíduos novas modalidades de experiências tele-vividas, onde o mundo é apresentado como linguagem. Nessa nova situação, as percepções sobre espaço e tempo são alteradas, provocando novas concepções sobre as distâncias e evocando as idéias da sincronicidade.

Observa-se uma “estreita relação entre a emergência da questão comunicacional e da modernidade” (RODRIGUES:1997:65). O processo de autonomização do campo mediático, ativado pela racionalidade inerente à modernidade, com seus processos de separações funcionais e fragmentações, decorre da “*recente extensão da tecnicidade aos domínios da manipulação das relações sociais, das relações subjetivas e do mundo da linguagem*” (RODRIGUES: 1997:74) e acelera-se, atualmente, com o desenvolvimento da tecnologia informática, de natureza algorítmica²⁷, cujo produto é a informação. Essa tecnicidade contemporânea constitui a esfera do discurso, na

atualidade, através da extensão da performance tecnológica aos media. Identificada por RODRIGUES (1997) como logotécnicas, insere-se numa dimensão cibernética correspondente à invenção de sistemas técnicos nos quais se desenvolvem as técnicas da informação. Neste universo os indivíduos tornam-se *ciborgs*, organismos que combinam homens e máquinas.

Os atos comunicacionais, que ocupam dimensões expressivas e pragmáticas da experiência humana, não se constroem somente a partir de atos discursivos verbais, mas incorporam silêncios, atitudes e gestos, ações e omissões, proporcionando manifestações significativas e provocando transformações no comportamento ou nas formas de ver o mundo. Qualquer que seja o tipo de performance comunicativa, estará sempre propondo-se a realizar a mediação entre indivíduos humanos, colocando-os em relação. As interações sociais que emergem dessas situações só são passíveis de serem observadas se focalizadas à luz das práticas ordinárias, do fazer cotidiano e da vida comum. A experiência vivida ocupa, aí, um lugar privilegiado na aferição e na análise, destacando a produção e o consumo de materiais simbólicos pelos atores envolvidos, como forma de identificar valores e significados próprios aos movimentos tribais, ou redes de pertencimento.

Em busca de uma outra globalização

O espaço público cibernético traduz possibilidades de democratização da comunicação oferecidas pela Internet, já que descentraliza os aparelhos de produção cultural, promovendo a ação de vários participantes da rede, ainda que os tradicionais oligopólios da Indústria Cultural já estejam instalados no novo domínio. As grandes redes de televisão, os impérios jornalísticos, emissoras de rádio, agências de notícias e novos veículos, a exemplo dos *search engines*, disputam a condição de portais para os usuários em trânsito no ciberespaço. *Interatividade no envolvimento com o público*: é esta a idéia expressa nas tendências dos diversos meios de comunicação, na batalha da competitividade de mercado. Quanto mais o usuário puder determinar o conteúdo, escolher seu próprio momento para acessar determinadas informações e até mesmo

²⁷ Baseada em uma seqüência finita de operações elementares que esquematizam um modo de cálculo ou de solução de problemas.

interferir na produção de mensagens, mais interativo será o meio

É nessa perspectiva que se destaca a idéia da Web TV, ou seja, a televisão capaz de se conectar à Internet, permitindo que os usuários façam suas navegações através da tela da TV. Trata-se de uma integração entre equipamento de TV e computador. Para tanto, os aparelhos de TV deverão ser equipados com chips para a decodificação dos sinais digitais. Essa tecnologia, que pode aproveitar a infra-estrutura da TV a cabo, permitirá o acesso a diversos tipos de serviços, como o “*home-banking*” e “*home-shopping*”. Através dessa nova modalidade de TV será possível acessar verdadeiras locadoras digitais de vídeos, escolher os títulos e assistir aos filmes preferidos. Incorporando os recursos da telemática, a linguagem televisiva deverá utilizar elementos em formato de hipertexto para propiciar a interatividade. A Web TV, primeiro equipamento de TV e computador integrados, foi lançada pela Microsoft, em Nova York, em setembro de 1997. Com a TV digital, nos próximos anos haverá uma combinação da TV, computador e telefone, o que virá a popularizar cada vez mais a Internet. Tais circunstâncias acabam por modificar, rapidamente, a natureza da televisão, tornando-a um veículo híbrido, com potencial para atingir cada usuário em um momento específico, mas, também, conservando suas característica de meio de comunicação de massa. A Web Câmera já é uma realidade - com um pequeno equipamento acoplado ao computador conectado à Internet, é possível ao usuário enviar imagens a todos os cantos do planeta, criando uma nova modalidade de TV - a TV pessoal.

Podemos classificar a Internet como mais um aparato da Indústria Cultural, entendida como um sistema contemporâneo complexo, que envolve tecnologias de informação e comunicação, além de múltiplos agentes na produção e compartilhamento de bens simbólicos. Inegavelmente, a Indústria Cultural identifica-se como um “fato social”, tal como Durkheim o caracterizou: a Indústria Cultural é coercitiva, na medida em que exerce uma força externa sobre os indivíduos através da apresentação de representações coletivas, sua matéria-prima. Dimensiona-se por toda a sociedade, sendo quase que impossível viver sem utilizar alguns de seus produtos. Para ROCHA (1995), existe uma sociedade produzida simbolicamente dentro da Indústria Cultural:

“ Tudo aquilo que se passa dentro, nas múltiplas “telas”, da Indústria Cultural é vida social. E, mais ainda, é a vida social

de uma sociedade que é comunicada à nossa sociedade com uma clareza total e freqüência avassaladora. No entanto, nunca quisemos ver ali uma sociedade.” (p. 44)

A imbricação dessas duas sociedades, a de dentro e a de fora da Indústria Cultural, molda os caminhos traçados, na vida cotidiana, que estariam superpostos aos do ciberespaço. Os lugares e as temáticas em ambos os mundos seriam coincidentes, apesar de se manifestarem de maneiras distintas. Um fio condutor para encontrar esses caminhos poderia basear-se na lógica do consumo, tanto de bens concretos como simbólicos. Entender tal lógica passa, necessariamente, por visualizar e compreender o novo cenário mundial marcado pela globalização.

A ONU apresenta o cenário global

O Human Development Report /1999 (HDR 99), elaborado pelo UNDP (1999), relativo ao período de 1995-1997 e divulgado pela Internet no dia 12 de julho de 1999, apresenta o quadro que mostra o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) em 174 países. O índice é calculado a partir das perspectivas de longevidade da população (saúde), de conhecimento (alfabetização e taxa de matrícula) e padrão de vida (PIB per capita). O Canadá detém o primeiro lugar na lista das melhores performances do IDH, seguido da Noruega, Estados Unidos, Japão e Bélgica. Em oposição radical encontram-se Burundi, Burkina Fasso, Etiópia, Nigéria e Serra Leoa (último lugar). O Brasil encontra-se no 79º lugar. A Fig. 1 apresenta o mapa mundi do IDH, apontando grandes desigualdades sócio-econômicas.

A globalização é vista como a força dominante na última década do século XX, formatando uma nova era de interação entre as nações, economias e pessoas. Mas o relatório aponta, sobretudo, os efeitos negativos do fenômeno, ligados ao crescimento de aspectos marginalizantes, como o aumento da insegurança e das desigualdades, classificando como “grotescas” as diferenças de qualidade de vida entre os países. As disparidades entre os gêneros são ainda enormes, apesar de todas as conquistas das mulheres durante as últimas décadas, sendo que nos países em desenvolvimento a maioria dos analfabetos compõe-se de mulheres (60%). A pobreza dissemina-se por muitas partes e os dados seguintes são contundentes em apontá-la :

- Cerca de 1.3 bilhão de pessoas não têm acesso a água própria para o consumo.
- Uma em cada sete crianças em idade escolar está fora da escola.
- Em torno de 840 milhões de pessoas apresentam estado nutricional deficiente.

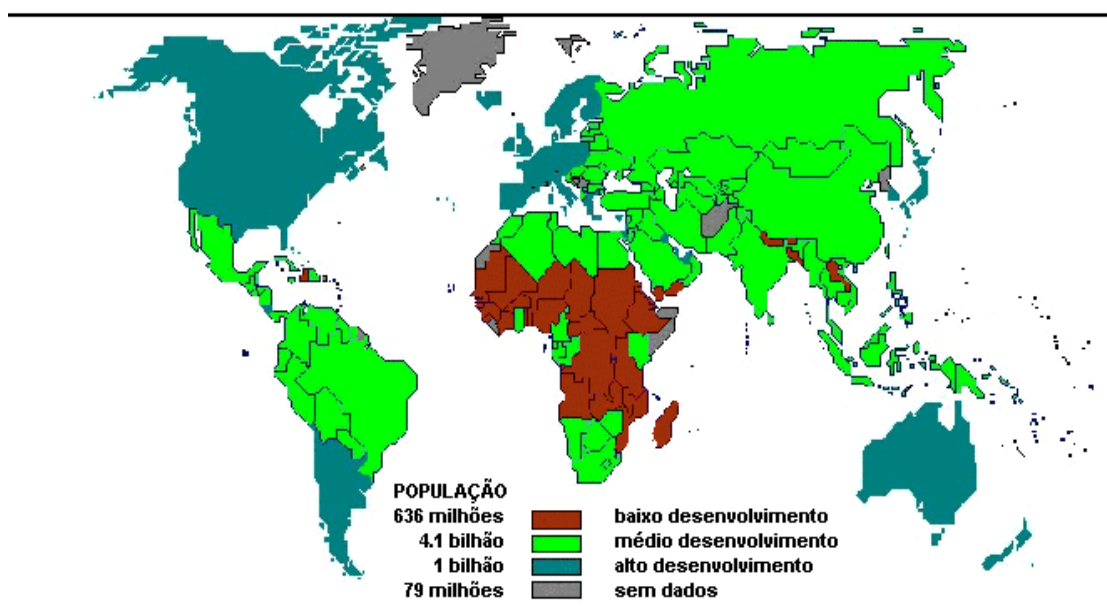


Figura 1 - Mapa mundi do Índice de Desenvolvimento Humano/1999
 Fonte: Human Development Office (UNPD,1999)

Para o relatório, os eventos da queda do Muro de Berlim e o fim da guerra fria, na década de 80, foram decisivos para as mudanças políticas e econômicas que presenciamos hoje, removendo barreiras aos contatos e possibilitando comunicações livres de censura. Como consequência à diminuição de restrições, o mundo passou a assistir a investimentos estrangeiros na China, Vietnã, Polônia e Rússia, acontecimentos bem visualizados através da expansão da rede McDonald's, dos filmes de Hollywood, das notícias da CNN e de vários outros empreendimentos. O documento observa que as viagens, a Internet e os media têm estimulado, exponencialmente, o crescimento do intercâmbio de informações. As tecnologias das comunicações conjugadas com a informática e a biotecnologia, no campo da engenharia genética, têm alimentado a abertura de novos mercados. A Internet, os telefones móveis e as redes de satélites são responsáveis pelo encolhimento do tempo e do espaço. Para que se torne possível

compreender a dimensão dos investimentos para a construção de todo o complexo tecnológico que vem proporcionando o rápido desenvolvimento da computação e das comunicações, o relatório apresenta uma interessante comparação: se a indústria automobilística tivesse tido a mesma produção crescente e a mesma queda nos custos, um automóvel poderia custar, hoje, cerca de \$3 dólares.

A revolução informacional está apenas no seu início e sua expansão pode ser observada a cada dia, achando-se concentrada, entretanto, em poucos países. Pautando-se pela unidade de teledensidade, ou seja, a medida de acesso básico que estabelece o número de 1 telefone para cada 100 pessoas, o HDR99 observa que, na entrada do século XXI, cerca de 1/4 dos países ainda não terão atingido este nível. Na maioria dos países em desenvolvimento, as conexões são precárias e os custos tornam-se proibitivos à maioria das pessoas. Em vários países da África a média mensal de conexão à Internet gira em torno de \$100, em contraste com os \$10 despendidos pelos usuários nos Estados Unidos, mostrando uma situação de desigualdade na distribuição da tecnologia. (TAB.1). A garantia de uma infra-estrutura em telecomunicações não é suficiente para o acesso à Internet, pois enormes contingentes populacionais ainda apresentam baixos graus de alfabetização e a inúmeros indivíduos falta habilidade prática no uso de computadores. Como alternativa a esse quadro, a educação é vista como passaporte para o ingresso na sociedade em rede.

No bojo dessas transformações, o compartilhamento do progresso tecnológico ocupa um grande espaço de discussão, tendo em vista a construção de uma comunicação verdadeiramente global. O HDR99 destaca a popularização da Internet a partir da distribuição gratuita do *browser* Netscape em 1994, ampliando o uso da rede para além da comunidade científica. A Web não somente diminuiu os custos de acesso às informações a longa distância como reestruturou as comunicações, permitindo transmissões simultâneas para todo o mundo: "*Tais inovações na tecnologia das comunicações transformam as possibilidades para a construção da solidariedade social e para a mobilização das pessoas pelo globo nas sociedades em rede*" (UNDP,1999: 28). No entanto, os desequilíbrios no acesso à informação e na produção do conhecimento são apontados como grandes fatores de exclusão social, e já se alerta para o peso do dinheiro na definição de uma agenda de pesquisas científicas. Assim, as drogas cosméticas passam a ser mais valorizadas que o estudo de vacinas contra a

malária. O fechado controle das inovações pelas corporações multinacionais acaba por ignorar as necessidades de milhares de pessoas. Os mercados competitivos podem ser considerados garantias para a eficiência, mas não para a equidade social.

Tabela 1
Quadro mundial dos usuários da Internet

Regiões	População regional (% da população mundial)	Usuários da Internet (% da população regional)
EUA	4,7	26,3
OECD (Organização para Cooperação Econômica e Desenvolvimento) - excluindo EUA	14,1	6,9
América Latina e Caribe	6,8	0,8
Sudeste Asiático e Pacífico	8,6	0,5
Ásia Oriental	22,2	0,4
Europa Oriental e CIS (Comunidade de Estados Independentes)	5,8	0,4
Países Árabes	4,5	0,2
África Subsaariana	9,7	0,1
Sul da Ásia	23,5	0,04
Mundo	100	2,4

Fonte: (UNPD,1999)

Diante da face perversa da globalização, a Internet é vista como um dos principais fatores de polarização entre ricos e pobres, já que favorece ao acúmulo de informação destinada à elite econômica, e contribui para dividir o mundo entre os que têm e os que não têm conhecimento. Os Estados Unidos têm mais computadores que o resto do mundo, sendo que os norte-americanos representam apenas 4,7 % da população

mundial. Apesar de tudo, o relatório mostra que a grande rede é um caminho rápido para o desenvolvimento e aponta progressos, como no caso da significativa produção de *software* para exportação na Índia, e do desenvolvimento de serviços de processamento de dados na região leste do Caribe. Mas, em termos gerais, tal acesso não pode ainda ser obtido pela maior parte dos habitantes do planeta, o que separa os ricos dos pobres, os educados dos analfabetos, os homens das mulheres. O usuário típico da Internet é homem, urbano, com idade inferior a 35 anos, com educação universitária e alta renda. Assim, os pobres, desconectados, têm suas vozes e interesses deixados de fora da conversação global.

Os contatos e o intercâmbio cultural entre os povos nesta última década do século XX sofreram um aumento sem precedentes na história da humanidade. Porém, a atual circulação de produtos culturais é empreendida em uma só direção: dos países ricos para os pobres. A produção cultural nos nossos dias, dentro da lógica da globalização sob a batuta dos mercados, tem sido cada vez mais identificada como mercadoria, gerando negócios de alta rentabilidade, mas, muitas vezes, negligenciando comunidades, costumes e tradições em favor do lucro. Um estudo da Unesco, citado no relatório do UNDP, mostra que o comércio de bens culturais no mundo, incluindo materiais impressos, literatura, música, artes visuais, cinema e fotografia, equipamentos de rádio e televisão teve um crescimento de \$67 bilhões para \$200 bilhões entre 1980 e 1991. Ao que tudo indica esta tendência só tem aumentado. Nos Estados Unidos a maior faixa de produtos de exportação está relacionada ao entretenimento, aos filmes e programas de televisão. A crescente dominação dos produtos culturais norte-americanos determina que apenas 30% dos programas de televisão apresentados na América Latina sejam originários da própria região. Por outro lado, raramente filmes estrangeiros alcançam sucesso nos EUA, representando apenas 3% de seu mercado.

As novas tecnologias são os veículos por excelência do comércio de bens culturais. O uso dos satélites nas comunicações permite cada vez mais a expansão do alcance da televisão, efetivando as grandes redes de alcance global. Para cada 1000 pessoas no mundo, entre 1980 e 1995, o número de aparelhos aumentou de 121 para 235. Entretanto, o mercado de bens culturais torna-se, a cada dia, mais concentrado, ameaçando as produções locais com o definhamento.

Em relação à Internet, os desníveis provocados pela distribuição desigual da

tecnologia e da riqueza acabam por criar mundos paralelos: o daqueles que, possuindo a renda e a educação, acabam por ter acesso barato, rápido e instantâneo à informação, e o do restante dos cidadãos condenado à morosidade e aos altos custos das conexões. Entretanto, o relatório em questão aponta ações para mudanças deste quadro, referentes a aumento da conectividade, através da melhoria dos sistemas de telecomunicações e atualização dos computadores; da atenção voltada para os grupos de usuários (o que significa o incremento do uso nas escolas, bibliotecas públicas, entidades comunitárias etc.) ao invés de investimentos para um proprietário individual; de capacitação das pessoas, habilitando-as para a sociedade do conhecimento; de maior produção de conteúdos, através da colocação de pontos de vista locais, de notícias e cultura; de maior criatividade na adaptação tecnológica às necessidades e oportunidades locais; do desenvolvimento de processos de colaboração na implementação de uma governança da Internet que incorpore as diversidades nacionais e suas necessidades peculiares.

capítulo 3

EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA CULTURAL

“... o tipo de poder favorecido pela extensão do ciberespaço não é, evidentemente, o poder hierárquico, burocrático ou territorial à antiga... Cada vez mais, será um poder nascido da capacidade de aprender e de trabalhar de maneira cooperativa, relacionado com o grau de confiança e de reconhecimento recíprocos reinantes num contexto social”.

(LÉVY, 1999a:205)

Recorrendo aos argumentos de CANCLINI (1995) sobre o deslocamento do exercício da cidadania para a esfera do consumo, fica patente neste momento de transformações a degradação política e a descrença nas instituições, o que provoca a substituição do exercício político por outras formas de participação. Sendo assim, a sociedade, principalmente a juventude, passa a desacreditar nas respostas abstratas das regras democráticas, para confiar nas respostas concretas proporcionadas pelo consumo, que oferecem, inclusive, respostas a identificações e pertencimentos.

No mundo contemporâneo vêm-se os países periféricos acessarem rapidamente o consumo de bens caracterizados basicamente pela efemeridade e fugacidade. A lógica da produção impõe que os produtos traduzam sempre a novidade e demandem a rápida reposição, trazendo à tona os problemas da obsolescência. Esses bens são cada vez mais acessados por intermédio do dinheiro de plástico, pela TV, pelo telefone, por fax, via Internet, entre outras formas.

Na tentativa de explicitar as condições que levam os consumidores a ascenderem à condição de cidadãos, CANCLINI (1995) observa uma necessidade maior de conceber o mercado como parte de interações socioculturais mais complexas do que, simplesmente, pensá-lo enquanto um lugar de troca de mercadorias:

“ Nós homens intercambiamos objetos para satisfazer necessidades que fixamos culturalmente, para integrarmo-nos com outros e para nos distinguirmos de longe, para realizar desejos e para pensar nossa situação no mundo, para controlar o fluxo errático dos desejos e dar-lhe constância ou segurança em instituições ou rituais. ” (p.67)

Para o autor, consumidor-cidadão é aquele que reflete sobre os bens de consumo e exerce o direito “*de decidir como são produzidos, distribuídos e utilizados*” (p.30), decisão esta ainda restrita às elites. Ele parte da premissa de que a globalização é um processo irreversível, acreditando, entretanto, que pode ser realizada de outra maneira, sem as desigualdades produzidas pelo neo-liberalismo e sem anular o elemento local. Este pensamento traz a idéia de um novo modo de compartilhamento global da produção de bens materiais e simbólicos, realizada de maneira mais igualitária. Porém, o que se visualiza atualmente é um novo mapa do mundo, marcado pela indefinição dos limites territoriais do Estado-nação, configurado dentro da lógica

de um mercado regulador da sociedade, voltado para a liberalização e para as privatizações. Tem-se, então, um quadro de carências ou faltas a exemplo da redução do emprego gerada pelas políticas neo-liberais e, neste contexto, a Indústria Cultural, redimensionada mundialmente, segue essa mesma lógica.

Uma das conseqüências desta ditadura do mercado e da cultura produzida a partir de seu direcionamento reside no descrédito da atividade política: a ágora dos embates políticos transferiu-se para o espaço mediático e a mídia absorveu a esfera pública. Contrapondo-se a esta situação, CANCLINI (1995) defende a necessidade do exercício da cidadania ampliado à dimensão do consumo, já que reduzir a cidadania à esfera do voto seria condená-la a uma posição estática:

“ Para vincular o consumo com a cidadania, e vice-versa, é preciso desconstruir as concepções que julgam os comportamentos dos consumidores predominantemente irracionais e as que somente vêem os cidadãos atuando em função da racionalidade dos princípios ideológicos” (p.21)

Grande parte do problema apresentado pela globalização regida pelo mercado refere-se às questões dos direitos do cidadão, respondidas atualmente mais pelo consumo e pelos meios de comunicação de massa do que pelas instâncias tradicionais de participação política. No mundo contemporâneo as identidades são configuradas da seguinte maneira: o indivíduo afirma-se a partir do que ele possui ou daquilo que pode acessar, tanto em termos de bens materiais quanto simbólicos, dentro de um novo cenário onde torna-se difícil entender o que é local ou global porque “*os objetos perdem a relação de fidelidade com os territórios originários*” (CANCLINI,1995:17). No processo desenfreado de concorrência mercantil, a rapidez na produção e no alcance do consumidor aos bens importa mais que as bases geográficas onde a ação se corporifica. A marca da diminuição ou da quase supressão do tempo é uma constante na realização desses atos de trocas, circunscrevendo um outro tipo de carta dos limites mundiais que apresenta uma divisão radical entre aqueles que decidem o que produzir para o consumo e os excluídos desse processo de decisão que demarca países centrais e periféricos.

CANCLINI destaca o desenvolvimento avassalador da indústria cultural após a segunda metade do século XX, principalmente nas modalidades audiovisuais, pautadas

pelo critério empresarial do lucro. Assim, países centrais submetem sua produção cultural ao consumo dos países subdesenvolvidos. O controle norte-americano torna-se predominante e pode ser aferido na estética de seus produtos e nos estilos de recepção:

“... o controle econômico dos EUA se associa ao apogeu de certos traços estéticos e culturais que não são exclusivos deste país, mas que encontram nele um representante exemplar: o predomínio da ação espetacular sobre formas mais reflexivas e íntimas de narração, o fascínio por um presente sem memória e a redução das diferenças entre sociedades a um multiculturalismo padronizado onde os conflitos, quando são admitidos, se resolvem de maneira por demais ocidental e pragmática” (CANCLINI, 1995:40)

Os produtos culturais destinados à massa, difundidos através dos meios de comunicação, são avaliados a partir de critérios diferenciados em relação aos de difusão restrita, a exemplo de obras científicas de circulação apenas em meios acadêmicos. No primeiro caso os prêmios e as sanções são de ordem comercial, balizados por índices de consumo. Existe aí tanto pressão da oferta, para introduzir novos conceitos e determinar novas necessidades aos consumidores, quanto pressão da procura, que condiciona a oferta. Na verdade, são diferentes procuras, constituindo um enorme contingente de indivíduos, fragmentados no exercício de inúmeros papéis sociais, no pertencimento aos mais variados tipos de grupos e na realização de práticas culturais diversas, fatores típicos do modo de vida urbano.

As mudanças culturais contemporâneas podem ser observadas a partir de vários pontos: do novo lugar de exercício do público; de novas configurações do espaço e estilo urbano determinando novas formas de convivência social; de uma alteração da compreensão sobre o que é local, a partir do predomínio da globalização dos bens materiais e simbólicos; do aparecimento de identidades transterritoriais e multilingüísticas, bem como do surgimento do indivíduo que interessa-se somente pela fruição do espetáculo dos meios eletrônicos, numa postura destituída de reflexão sobre as mensagens.

O quadro gerado pela globalização do mercado pode ser interpretado a partir da verificação dos fenômenos da fugacidade e da obsolescência dos bens de consumo, estabelecendo uma “cultura do efêmero”, premida pela necessidade imperativa de inovação. No campo da comunicação de massa esta questão tem características

peculiares em relação aos bens materiais. Bens simbólicos e concretos constituem-se como mercadoria e ambos necessitam estabelecer estruturas estandardizadas para dar conta da produção em massa.

A oferta oligopolizada da produção de bens simbólicos, organizada a partir da concentração de capital e recursos, é extremamente sensível aos movimentos do mercado, que reflete a mudança tecnológica e as alterações socioculturais. Os meios de comunicação de massa (MCM), na qual poucos produtores distribuem as mensagens para grande número de destinatários, sofrem condicionamentos diante das necessidades de renovação e estandardização da produção, devendo mudar todos os dias o modelo da série (BURGELIN, 1970). A comercialização dos produtos acarreta problemas materiais referentes às formas de acondicionamento das mensagens e às formas de sua distribuição, e cada meio apresenta formas específicas²⁸. As determinações do mercado de bens físicos implicam na necessidade de manter a produção em função do desgaste e da reposição dos produtos, que devem adequar-se aos gostos e preferências dos consumidores, em constante mutação. Os bens simbólicos, produzidos pela Indústria Cultural, também devem adequar-se às tendências dos consumidores, porém não podem reproduzir mensagens análogas às já utilizadas. Os meios de massa devem “*produzir em série conteúdos e expressões aparentemente diferentes*” (ECO, 1989:120).

É justamente aí que a necessidade da estandardização, entendida como estruturação, molde, fôrma ou obediência a um mesmo traçado, faz-se presente para possibilitar a renovação. Os elementos estandardizados compõem um repertório limitado, em que cada mensagem resulta de uma combinação de sinais, também estandardizados. Esta condição padronizada da linguagem que estrutura as mensagens é o que permite construí-las e decifrá-las. A coesão social é definida pela participação dos indivíduos em um núcleo comum de símbolos, e os MCM são especializados na sua elaboração e difusão. Os meios eletrônicos, globalizados, preocupam-se sobremaneira com esse núcleo comum, propondo-se a um discurso universal, no intento de angariar mais consumidores de mensagens e de mercadorias materiais. As reações ao avanço da concorrência são imediatas e exigem reposicionamentos em busca do estar em dia com

²⁸ O jornal, o livro, o discos, as fitas magnéticas colocam à venda os suportes das mensagens; o cinema comercializa o direito de assistir à difusão de suas mensagens; a TV (excetuando a TV por assinatura) e o rádio, cuja natureza é mais volátil, vendem o tempo na programação aos patrocinadores.

as tendências apontadas pelo consumo. Os concorrentes produzem, mais ou menos, as mesmas coisas, em função de trabalharem com um núcleo comum de símbolos.

Os MCM, ao enfatizarem o estabelecimento comum dos sistemas de símbolos, refletem muito pouco as diferentes perspectivas culturais, que se realizam nas práticas culturais locais. Para isso, são limitados a trabalhar com a eliminação do complexo. Neste caminho, a ação dos meios de massa visualiza uma espécie de tipo ideal ou modelo de público ou audiência, identificado com o gosto médio, tendo em vista que se pautem os produtos a partir das expectativas dos consumidores.

ECO (1989) discute o valor artístico de produtos televisivos e de filmes da indústria cinematográfica, elaborando uma série de citações a obras contemporâneas, como forma de demonstrar a idéia de intertextualidade, processo inerente à produção simbólica que lida com a repetição e a série. Eco distingue alguns tipos de repetições e serialidades: o decalque ou a cópia que esconde a existência de um objeto referencial (o plágio); a retomada, uma espécie de *remake*, como a reelaboração de filmes antigos; a série, que apresenta um esquema narrativo e personagens constantes, como nos seriados televisivos e a saga, uma espécie de série caracterizada como “... *uma história de envelhecimentos*” (p.125) .

O semiólogo italiano fala de um diálogo entre os textos, onde a citação pode ser vista como uma repetição. Na pós-modernidade, este tem sido um recurso muito utilizado pelos meios de massa, através de uma “*citação irônica do topos*” (ECO,1989:127). Isso significa que, para a apreensão ou leitura da obra, o leitor deve conhecer o lugar original da citação. Em outras palavras: o leitor deve conhecer (ou reconhecer) os textos que deram origem às citações para entender do que se trata. Na perspectiva mercadológica, os meios de massa idealizam um leitor (público ou audiência) modelo, pressupondo o *background* de conhecimentos do leitor, inclusive o conhecimento dos textos que são citados no interior das produções.

Neste contexto, um leitor crítico “... *não só deve captar os conteúdos como deve captar o modo pelo qual a mensagem transmite aqueles conteúdos*”, sendo que “*todo texto pressupõe e constrói sempre um duplo leitor modelo*” (ECO,1989:129). Ou seja, há dois tipos de leitor que compõem o *duplo leitor modelo*. Assim, o primeiro tipo de leitor pode ser identificado com aquele que captura somente os conteúdos, e o segundo

tipo com um leitor crítico, aquele que identifica as características das mensagens esteticamente organizadas.

Cidadania cultural e leitores do segundo tipo

As práticas de leitura, entendidas, de maneira ampla, como decifração de códigos de linguagens inerentes aos bens simbólicos, situam-se numa dimensão sócio-histórica, remetendo, necessariamente, a relações sociais, a partir da interação entre autores (produtores de textos) e leitores (consumidores de textos). De acordo com BIRMAN (1994), o sentido produzido “... *implica a apropriação do texto pelo leitor, que imprime sua singularidade na experiência de leitura*” (p.104). Mas a chave da construção do sentido encontra-se na sociedade, que estrutura os códigos da linguagem e que tem o papel ético de introduzir os indivíduos na vida simbólica (KREMER-MARIETTI, 1982).

Com o mercado globalizado da informação, os meios de comunicação de massa, evidenciando-se, entre eles, a televisão, incumbem-se, cada vez mais, deste papel social de compartilhamento de linguagens. A ressalva a ser feita recai sobre a produção de um discurso único, padronizado, e que desconhece as diferenças do enorme contingente de leitores, que só faz consumir suas mensagens pautadas por critérios mercadológicos. Na condução oligopolizada dos meios, impulsionada pela velocidade da tecnologia, não há tempo para que o leitor/consumidor realize reflexões sobre as mensagens, como o leitor crítico descrito por ECO (1989). Na promoção da cidadania cultural, o novo mapa do mundo, marcado pela imposição do global sobre o local, pode ser pensado como um texto que requer um leitor do segundo tipo, o que pode vir a alterar o desenho do mapa. Para FERRARA (1992) “*trata-se de ler o local no parâmetro das diferenças que estabelecem particularidades, e, aí, alicerçam sua identificação*” (p.170).

Uma condição fundamental à cidadania cultural refere-se ao acesso aos bens simbólicos. O exercício desta cidadania diz respeito à participação dos indivíduos no processo de decisão sobre o que produzir, como produzir, como distribuir e utilizar os bens simbólicos, de modo que haja menos desigualdades e que este direito não seja privativo de uma elite. Até meados do século XX este acesso referia-se à produção escrita, destinada aos letrados. Os iletrados confundiam-se com os excluídos. Tem-se aí

uma referência explícita aos direitos sociais básicos, em que a educação surge como uma possibilidade de diminuição das desigualdades. BENDIX (1996), discorrendo sobre o direito à educação (de onde se pode derivar o direito à informação), destaca o seguinte:

“O direito e o dever de receber uma educação básica podem ser considerados outros modos de igualar a capacidade de todos os cidadãos de se utilizarem dos direitos a que estão habilitados” (p.136).

Assim, o exercício da cidadania cultural passa pelo direito de compartilhar da informação e do conhecimento, viabilizado pela capacidade de leitura dos consumidores de bens simbólicos. Entretanto, não só o direito à leitura é suficiente para tal exercício: é necessário também incorporar o direito à expressão, convertendo leitores em produtores de textos, a serem veiculados em canais de comunicação conquistados pela sociedade.

Mas é necessário que alguns cuidados sejam tomados, pois as forças de mercado são capazes de detectar o desejo de expressão dos indivíduos, apresentando uma interatividade incompleta, limitada e ilusória, para forçar a venda em massa de seus produtos simbólicos. Sem duvidar do fato de que as possibilidades interativas, características da “*nova mídia*”²⁹ descrita por DIZARD (1998), dão ao usuário/consumidor de informações a oportunidade de selecionar o conteúdo a ser lido e de escolher seu próprio momento para acessar determinadas informações, é preciso levar em conta que essas condições proporcionadas, por si só, não garantem a atuação democrática dos sistemas de comunicação. É preciso que os leitores, transformados em autores, interfiram na produção de mensagens.

É pertinente citar SENEAL (1995) em passagem onde relaciona as condições em que a interatividade pode conduzir à democratização da comunicação, que, por sua vez, pode promover uma nova forma de globalização, mais solidária:

“...reciprocidade imediata e completa dos intercâmbios, pluralidade dos pontos de vista, relações diretas entre interlocutores que atuam indistintamente como emissores e receptores, descentralização dos circuitos da informação e, por último, respeito à liberdade de expressão e à vida privada” (p.17).

²⁹ A nova mídia refere-se às novas tecnologias de informação e comunicação de base eletrônica e informática. Cf. DIZARD (1998)

Direitos de acesso e dimensão técnica dos filtros de informação

Embora seja predominante a idéia de que não tenha dono nem limites, a Internet é notadamente superpovoada de mensagens norte-americanas, o que, pelo volume, acaba por conferir aos Estados Unidos a hegemonia da rede. Lá também se concentra a indústria de *hardware* e *software*. O curioso é que, ao mesmo tempo em que assistimos a este predomínio, verificamos a expansão da rede para todos os cantos do mundo, onde existem muitos lugares virtuais que se destinam ao estudo e à reflexão sobre a própria Internet, apresentando críticas ao seu funcionamento e estabelecendo regras de convivência no ciberespaço. É oportuno lembrar que a *www* foi concebida em Genebra, por equipe do CERN, o Laboratório Europeu para Física de Partículas, coordenada pelo pesquisador Tim Berners Lee, visando o trabalho cooperativo em rede entre os físicos.

São vários os movimentos no interior da rede que se articulam contra o seu controle, contra a censura e na defesa da liberdade de expressão. As tentativas de legislar sobre a rede são várias, principalmente por parte do governo norte-americano. A Internet provoca a indefinição das fronteiras e isso acarreta novos problemas até mesmo dentro dos Estados Unidos (NEVES,1996). Essas ações dirigem-se principalmente ao combate do crime organizado e da divulgação da pornografia. Mas são os países de regime mais fechado que apresentam formas mais incisivas de controle do acesso. No advento da rede à China, por exemplo, o usuário era obrigado a cadastrar-se na polícia para entrar na rede.

A navegação na *www* constitui-se como recurso ímpar de acesso a um vasto mundo de informações, manifestas em palavras escritas, imagens, movimento e sons. Tal situação, repleta de possibilidades até então nunca experimentadas, acaba por significar riscos diante da impertinência de certas mensagens, muitas vezes inadequadas, perniciosas ou incentivadoras de preconceitos.

Os temas que abordam a ligação entre os jovens e a telemática muitas vezes revestem-se de encanto pelas suas imensas possibilidades, principalmente em relação aos aspectos educativos, como, por exemplo, as perspectivas de educação à distância e de produção cooperativa de conhecimento. Porém, não deixam, também, de denunciar perigos advindos do mau uso da tecnologia, como as questões do vício ou compulsão, da exposição à pornografia, à violência e ao racismo, além do desenvolvimento de atitudes danosas, tais como a invasão de sistemas de base de dados, alteração de

mensagens de *sites* institucionais³⁰, disseminação de vírus etc.

Observada pelo ângulo de veículo de informação nociva, a Internet abriga inúmeras manifestações que incluem ensinamentos e instruções para a realização de atos perniciosos, a exemplo da disponibilização de manuais de instrução para a confecção caseira de bombas. Em abril de 1999, a rede foi focalizada pelos meios de comunicação de massa dentro dos episódios da tragédia promovida por adolescentes na Columbine High School, nos EUA. Segmentos da sociedade norte-americana, no intuito de policiar a rede, questionaram o papel da Internet no massacre, já que os jovens responsáveis pela carnificina eram usuários da rede, fanáticos por *videogames* e tinham seus próprios *sites*. A discussão destacou o conflito entre a liberdade de expressão e os direitos de privacidade na Internet, exigindo ações por parte do Congresso e dos provedores de acesso, principalmente no que diz respeito a jogos violentos, troca de armas e grupos de ódio (POLICIANDO, 1999). Sobre este episódio, NEGROPONTE (1999:2) contesta as imputações à tecnologia:

“Os traficantes de drogas usam telefones celulares, os pornógrafos usam o vídeo. Mas nem por isso vou atribuir a culpa do que eles fazem à telefonia ou à televisão. Eu também questiono o valor dos videogames violentos, mas o fato de possuir um site ou usar microcomputadores não é algo negativo.

Pelo contrário; oferece à pessoa a oportunidade de ser tudo o que ela diz em sua primeira sentença. Vincular o mundo digital à violência equivaleria condenar as bibliotecas porque não gostamos de determinados livros.

Acho que a culpa cabe muito mais às famílias e às comunidades locais, que obviamente não procuraram dialogar com seus jovens e nem se deram conta da desesperança social que motivou esses massacres.

Tenho certeza de que eu também poderia documentar muitos casos em que a rede ampliou as opções de atendimento e aconselhamento para adolescentes problemáticos, ajudando a impedir esse sentimento de falta de sentido”.

³⁰ No Brasil, em junho de 1999, os *sites* do Palácio do Planalto, do Supremo Tribunal Federal e da Câmara dos Deputados foram invadidos por hackers autodenominados como "Resistência". Os *hackers* deixaram mensagens de repúdio às ações governamentais, mas não entraram nos sistemas de bases de dados das instituições. A ação empreendida pode ser comparada à pichação nos espaços urbanos.

Diante dos incontáveis *sites* de pornografia infantil, a exploração sexual de imagens de crianças e a utilização da rede para prática da pedofilia têm sido uma das maiores preocupações de pais e autoridades em várias partes do mundo. No Brasil, em outubro de 1999, foi realizado Fórum Brasileiro da Ética pela Infância e Juventude na Internet, visando discutir a criação de uma legislação sobre o assunto e coibir a ação de pedófilos. O encontro propôs a criação de um plano de ação que incorpore à legislação uma garantia de controle sobre esses *sites*, sem, entretanto, ferir o caráter democrático da rede. Dentre as iniciativas para a implementação das ações incluía-se a criação de um *site* de denúncias, bem como a realização de uma campanha para estimular a denúncia de usuários da rede, inclusive crianças e adolescentes, quando receberem mensagens³¹ anunciando os *sites* de pornografia infantil (GONZALEZ:1999)³².

Dessas preocupações, surge a idéia de filtros de informação. Pais, educadores, bibliotecários, entidades governamentais, entre outros, temendo a ação de vândalos do ciberespaço na corrupção de valores estabelecidos, são demandantes de mecanismos (*softwares*) capazes de selecionar e dar acesso somente a conteúdos que julguem respeitosos ou convenientes. Em vários aspectos e sob muitas orientações, as discussões sobre as questões de filtragem das informações na Internet são uma constante, dentro e fora da rede.

Mas as necessidades de filtrar informações não advêm somente desses motivos. Existem outras demandas de outras ordens. Assim, torna-se interessante agrupar os diversos tipos de *softwares* de filtragem em categorias específicas: filtros para proteção e segurança dos dados, filtros para a otimização da seleção de informações e filtros de conotação moral.

³¹ Dentro dos famigerados *spams*, (*e-mails*, com os mais variados tipos de propostas ou propaganda, enviados indiscriminadamente a usuários que não utilizam filtros para o barrar este tipo de mensagens, transmitidas sem a solicitação ou autorização do usuário) é comum aparecerem convites para visitas a *sites* pornográficos ou mesmo anúncios de CD-ROM contendo imagens organizadas por categorias. Os argumentos apresentam apelos de diversas ordens como os que se seguem: “*Novo CD DA GALERIA EROTICA - Vol 2 - 25.000 FOTOS !!! Que tal criar seu próprio website erótico e ganhar dinheiro com isso, uma coletânea de 25.000 fotos otimizadas para visualização na Internet cai como uma "luva" para seu sucesso. Calcule quanto tempo e dinheiro você gastaria baixando 25.000 fotos na Internet. Não perca mais tempo e dinheiro! Entregamos o CD GALERIA ERÓTICA em qualquer parte do Brasil por apenas R\$ 25,00. Não se preocupe, tanto o CD quanto a embalagem são absolutamente discretos, impossível saber que se trata de conteúdo erótico. Sigilo absoluto*”. Trecho de e-mail enviado por galeriaerotica@uol.com.br, em 06/ 10 / 1999

³² <http://www.oglobo.com.br/Rio/rio40.htm>

Os filtros também podem constituir-se como mecanismos para proteção de dados, criando dificuldades para o acesso irrestrito. Ao possibilitar a ocorrência de um ilimitado mercado virtual, torna-se necessário às empresas criar mecanismos de segurança que permitam transações com alto grau de confiabilidade. Podem ser caracterizados como filtros de proteção o chamado *firewall* e os que se utilizam do método de encriptação.

Disponibilizados na própria Internet para *download*, os *softwares* identificados como *firewall* propõem-se a permitir ou não a passagem de dados de um lado para outro, protegendo os sistemas ligados à Internet. Podem ser compreendidos a partir da analogia com as defesas dos castelos medievais: são programas que fornecem ou não autorização para que barreiras de acesso entre máquinas privadas e a Internet, lembrando um fosso protegido por muralhas e cheio de jacarés, sejam ultrapassadas. Essas autorizações são definidas a partir de uma política de acesso a dados, a exemplo de permissão somente para a leitura de arquivos, com impedimento para que se copiem os mesmos. Para criar as regras com as quais o *firewall* selecionará o tráfego dos dados, é necessário selecionar os serviços da Internet, os endereços IP e as estações para as quais o tráfego será permitido ou negado. Entretanto, os *firewalls* apresentam pontos negativos:

"...firewalls apresentam vários senões. Primeiro, a definição das políticas de acesso. Muitas vezes, políticas inadequadas acabam tornando recursos da máquina inacessíveis a quem precisa. É como se portas e janelas fossem retiradas de uma casa. Resultado: nem o dono consegue entrar. O segundo problema são as portas dos fundos. Se houver modems dentro da barreira, por exemplo, eles tornam inúteis todos os jacarés e muralhas. Basta ao cracker vencer o modem, uma cerca bem baixinha, para estar do lado de dentro. Portas e janelas estão bem trancadas, mas ele desce pela chaminé". (GUROVITZ, 1996:97)

Também como método de segurança e garantia de privacidade dos dados, principalmente no que se refere ao comércio na rede, observa-se em larga escala a utilização da criptografia. Por esse nome são conhecidos os métodos usados para embaralhar os dados, de modo que só quem tem um número determinado, chamado

chave, consegue desembaralhá-los. Quanto maior a chave, mais difícil decodificar a mensagem.

Mesmo com todas essas formas de promover a segurança dos sistemas, não existem antídotos totalmente eficazes. Todos os sistemas de segurança acabam por envelhecer, podendo tornar-se ineficazes. Ao mesmo tempo, parece que as preocupações com a proteção são, em muitos casos, exageradas, se pensamos na utilização cotidiana de cartões de crédito: muitas vezes o número do cartão é fornecido via telefone ou enviado para fornecedores de produtos através de fax . Sendo assim, quem garante que também, de uma maneira até mais fácil, não poderiam ser interceptados por elementos inescrupulosos?

Vários *softwares* de filtragem prestam-se a otimizar o uso de informações requeridas por diversos tipos de usuários. Sendo assim, através de filtros é possível que o usuário receba mensagens direcionadas especificamente aos seus interesses. É possível definir o assunto e restringir as fontes, proporcionando, entre outras facilidades, uma racionalização do tempo de consulta e atualização das informações. Podem ser considerados como filtros facilitadores da seleção de informações.

A explosão informacional decorrente da crescente utilização dos meios eletrônicos, entre os quais notavelmente se inclui a Internet, muitas vezes tem provocado confusão de idéias em lugar de conhecimento. Quais são os critérios que dão confiabilidade às informações da Web? Como checar a idoneidade de textos que são capturados *online*? Ao que parece, a utilização acadêmica da rede tem demonstrado que os critérios de confiabilidade da informação eletrônica estão passando pelos mesmos parâmetros de validação de trabalhos científicos - ou seja - os conteúdos são legitimados pela imagem e credibilidade da instituição/autor que apresenta os argumentos. Mas como lidar com o excesso de informações? Tendo em vista os processos de tomada de decisões, XIMENES (1997) destaca:

"Igor Ansoff, um dos mestres do planejamento estratégico, já dizia, décadas atrás, que o processo de decisão é feito sempre em situações de ignorância parcial. Além disso, existe um claro ponto de deflexão na curva das informações, a partir do qual o aumento das informações disponíveis provoca uma perda da qualidade das decisões ou até, em casos extremos, uma grande dificuldade para tomar decisões. É óbvio que precisamos de filtros compatíveis com a sociedade dos bits. Logo

surgirão dezenas de competidores oferecendo software e serviços para nos ajudar nessa tarefa" XIMENES (1997)³³.

Softwares como estes preconizados já são realidade. Alguns destes objetivam otimizar o uso de recursos de informação como e-mail, notícias, bases de dados locais ou remotas. Os textos de artigos são escaneados e avaliados de acordo com as palavras-chave escolhidas pelo usuário. A Fig. 2 apresenta a tela de um programa deste tipo (InfoScan), que faz uma analogia com uma tela de radar na captura das informações selecionadas.



Figura 2 – Interface de *software* de filtragem de informações na Internet

Fonte: <http://www.machinasapiens.com/english/products/infoscan/infoscanang.html>

Para Michael Dertouzos, chefe do Laboratório de Ciência da Computação do MIT, existe a necessidade de filtrar as informações para que se tornem valiosas. Para ele, o melhor trabalho de filtragem deve ser realizado por agentes humanos, já que “...*não sabemos como construir agentes antropomórficos com um milésimo da capacidade dos seres humanos em termos de inteligência geral.*” (FILTRANDO, 1997)

³³ <http://www2.uol.com.br/info/ie133/ximenes.html>

No que se refere a temas de conotação moral e ética, como sexo, pornografia e violência, as opiniões são divergentes: há quem julgue necessário um controle maior diante do material eletrônico e outros que acreditam que os critérios de acesso a esse tipo de material não difere do acesso aos livros e materiais convencionais de bibliotecas. Mas o que delimita a possibilidade ou não de acessar? A idade cronológica não parece ser um critério satisfatório para responder a essa questão. Para muitos, filtrar as informações é sinônimo de censura.

Em 1997, uma rede de bibliotecas nos Estados Unidos (Ohio Public Library Information Network - OPLIN) administrada por uma agência estatal que possibilita o acesso à Internet para 700 bibliotecas públicas de Ohio, tomou a decisão de utilizar filtros para evitar que crianças pudessem acessar *sites* obscenos. De acordo com os administradores da rede "a resolução aprovada pela diretoria da OPLIN promove um equilíbrio entre a necessidade de se fornecer acesso a esses recursos e nosso desejo de proteger crianças de material potencialmente prejudicial". (REDE ,1997)

A adoção de *softwares* de filtragem como proteção às crianças é uma questão que vem sendo colocada em vários países, mas é nos Estados Unidos que esses se tornam mais evidentes e numerosos, mesmo porque, apesar de a Internet ser mundialmente extensa, o predomínio americano na rede é uma constatação óbvia. Esses programas de filtragem de informações consideradas nocivas às crianças e aos adolescentes têm, geralmente, a propriedade de gerenciar o acesso dos usuários, podendo limitar o tempo de navegação e restringir a navegação em *sites* considerados inadequados. Através desses *softwares* é possível optar pelos temas a sofrerem restrição de acesso, compreendendo desde violência, profanação, nudez, textos que mencionem o ato sexual, cultos satânicos, militância política extremista, drogas, até educação sexual, artes, esportes e entretenimentos. A Fig. 3 mostra a tela do software Cyber Patrol, cujo slogan para venda às instituições escolares é: "*On-line safety for students, peace of mind for teachers*". O símbolo gráfico deste *software* identifica-se com um escudo de policial.

É nessa limitação de temas que se instalam algumas das controvérsias: até que ponto um *software* é capaz de distinguir entre a obra de arte e a pornografia? Dependendo daquilo que é filtrado, não estará existindo um controle político exagerado sobre o que as pessoas devem ou não acessar? Tais questões relacionam-se também às

colocações dos movimentos favoráveis à liberdade de expressão, como o Blue Ribbon - campanha pela liberdade de expressão, de imprensa e de associação na Internet, contando com simpatizantes em várias partes do mundo.



Figura 3 Tela de *software* de filtragem de *websites*

Fonte: <http://www.cyberpatrol.com/>

Dentre os vários tipos de filtros de informação na Internet, os *softwares* ligados a interdições de caráter moral e ético são os que geram maiores controvérsias. Ao confundirem-se com censura podem, ao invés de favorecer, prejudicar o desenvolvimento do conhecimento, na medida em que os parâmetros utilizados para a filtragem são carregados de ambigüidades. MEIRA (1995)³⁴ argumenta:

"Outro ponto que deve ser levado em conta é a própria definição do que é material "indecente e ofensivo". A Internet está repleta de informações de mérito científico que podem servir, inclusive, como fontes de informação valiosas para crianças e adolescentes. Há, por exemplo, páginas sobre doenças sexualmente transmissíveis que, normalmente, vêm acompanhadas de fotos de homens e mulheres nus. No caso do

³⁴ <http://www.cg.org.br/artigos/censura.html>

tema "puberdade", é comum haver fotografias de órgãos sexuais. Neste caso, como seria feita a diferenciação entre o que é ou não pornográfico? Os responsáveis por esta definição entrariam numa verdadeira caça às bruxas”.

O exercício de controle sobre a informação que circula na Internet, além de ir contra ao princípio do direito à liberdade de opinião e expressão, conforme o artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos, apresenta outras controvérsias, muito embora nesse campo existam abusos e a necessidade de coibi-los. Na rede, não existem fronteiras entre os países, que criam barreiras para uma pretensa preservação das culturas nacionais e para a aplicação de leis.

A peculiaridade da Internet de constituir-se ao mesmo tempo como meio de comunicação interpessoal e de massas , oferecendo novos limites entre o público e o privado, condiciona a necessidade de pensar uma melhor forma de convivência entre os milhões de usuários da rede. Não é possível desconhecer os avanços das tecnologias de comunicação, que permitiram a criação de um meio cujos usuários são também provedores de informação, o que coloca a questão dos direitos e deveres do participantes da rede. Seria viável pensar no *netcitizen* ou o cidadão da Net?

A tecnologia informática na escola

A resposta à pergunta anterior passa por compreender a escola como um espaço adequado à formação dos cidadãos, cujos direitos e deveres podem ser apreendidos através de processos pedagógicos. Todas as evidências demonstram que é necessário, cada vez mais, continuar pensando na educação como forma de superação dos grandes obstáculos que impedem um desenvolvimento de uma sociedade mais justa e equilibrada, já que o acesso ao computador e às redes telemáticas, se apropriado apenas por uma minoria, só aumentará o contingente de excluídos: os despossuídos de conhecimento.

A terceira onda descrita por TOFFLER (1980) torna-se claramente visível na passagem do milênio. A expansão da memória humana em máquinas informáticas demonstra que já é impossível viver dentro de um estilo de vida urbano sem estar afeto aos computadores. Entretanto, o turbilhão causado pela vaga indica a necessidade de

processos educativos que permitam aos indivíduos compartilharem linguagens e significados como forma de acesso à tecnologia. Esta questão remete necessariamente à leitura e à escrita em linguagens de base informática, sugerindo caminhos para uma espécie de "alfabetização digital".

A tecnologia, num sentido amplo, pode manifestar-se através de artefatos materiais ou constituir-se como sistemas de códigos, a exemplo das várias linguagens construídas ao longo do tempo pela humanidade. São tecnologias intelectuais, que participam ativamente da configuração dos processos do pensamento e da inteligência, constituindo ecologias cognitivas. No primeiro caso, em que se destacam os objetos técnicos, insere-se o computador, máquina que tende, cada vez mais, a ser absorvida como um eletrodoméstico. Entretanto, o melhor uso dessa máquina só advém quando os usuários conhecem e manipulam os sistemas lógicos inerentes a ela..

Esses pontos sugerem uma reflexão sobre mudanças dos processos pedagógicos nas organizações escolares, visando a atualização e capacitação de professores para lidarem com as inovações tecnológicas, tendo em vista a experiência de crianças, adolescentes e adultos jovens no uso de ferramentas informáticas. Torna-se, então, necessário promover a aprendizagem da tecnologia informática diante de um cenário que apresenta grandes mudanças nas interações locais e globais, possibilitando o desenvolvimento de novos ambientes cognitivos. A compreensão desses fenômenos remete a vários campos do conhecimento, sob a ótica do pensamento complexo, tal qual enuncia MORIN (1998b)³⁵:

"Compreender tudo isso exige uma nova aprendizagem, pois fomos formados em um sistema de ensino que privilegia a separação, a redução, a compartimentalização, o próprio corporativismo dos saberes, que fraciona e aliena nosso modo de pensar; em conseqüência, uma reforma do pensamento se impõe. Sua necessidade é vital, porque a degradação da aptidão para globalizar e para contextualizar os problemas, para estabelecer os elos em cadeia do local e do global, para compreender suas interações é tão mais grave quanto os problemas fundamentais que são globais e complexos. Tudo isso se encontra tecido junto"

³⁵ <http://www.jb.com.br/ideias.html>

De acordo com LÉVY (1998), a função primordial do educador em um novo ambiente cognitivo, diferente da simples "difusão de conhecimentos", deve ser a de incentivar o aluno a aprender e a pensar, atuando como uma espécie de animador. Docentes e alunos aprendem ao mesmo tempo. Ambos têm a ensinar uns aos outros, e a realização desta função pressupõe, antes de mais nada, diálogo entre ambos.

APARICI (1998a) avalia que a educação enfrenta “...uma nova encruzilhada diante de um projeto de índole planetária e cujo motor são as tecnologias de informação e comunicação”³⁶, devendo dar respostas às necessidades econômicas da sociedade, sem, entretanto, deixar de formar cidadãos críticos e educados para a convivência. Nesta direção, um projeto educativo que atenda a tais objetivos deve pautar-se pelo ideal de uma sociedade produtiva, mas, sobretudo, justa e coesa. Deve também formar para uma cidadania local e global.

A introdução do computador nas escolas brasileiras de ensino fundamental e médio, como forma de dar aos alunos acesso à tecnologia, bem como o treinamento para sua instrumentalização, tem apresentado barreiras de diversas ordens e ainda é bastante restrita. Na escola contemporânea não só os jovens são aprendizes, mas também os docentes necessitam capacitar-se. Nesse espectro, crianças e adolescentes apresentam um diferencial em relação a seus professores: como possuem um conhecimento implícito sobre linguagens digitais, boa parte dos alunos domina com maior facilidade o manuseio da máquina. Já os professores, muitas vezes, demonstram dificuldades diante do equipamento. São ecologias cognitivas diferenciadas.

A apreensão prática das máquinas informáticas pelos jovens pode ser compreendida através das idéias que definem a categoria tácita do conhecimento. Polanyi, em meados do século XX, desenvolveu a teoria do conhecimento tácito que incorpora um saber irrefletido, caracterizado por regras ou padrões que permitem a realização de ações, incluindo aí os atos de linguagem, destacados por Wittgenstein como jogos ou interações interpessoais. Neste modo de conhecimento o indivíduo constrói modelos mentais, paradigmas, perspectivas, crenças e pontos de vistas constituídos de elementos cognitivos, `a semelhança de ferramentas capazes de possibilitar interpretações ou realizar a leitura das situações enfrentadas. (SVEIBY,1998 e TAKEUCHI & NONAKA,1998).

Desde muito cedo, crianças e adolescentes foram (e continuam sendo) expostos a objetos tecnológicos não disponíveis a gerações anteriores. APARICI destaca:

“Os jovens são os que mais utilizam as novas tecnologias, mas esse uso tem, geralmente, um caráter mais lúdico do que reflexivo. Assim, é necessário que a escola ofereça elementos para que eles tenham acesso e possam expressar-se de maneira reflexiva, crítica e lúdica através das novas formas de comunicação: multimídia, realidade virtual, internet, etc.” (APARICI, 1998a)

As conseqüências desse estado de coisas na organização escolar revelam-se, no mínimo, inusitadas, já que indicam uma mudança de valores tradicionalmente estabelecidos, como a crença na figura do professor que detém o saber: no âmbito dos computadores é preciso aprender com os jovens sobre as linguagens e as máquinas digitais para ensiná-los a refletir sobre o sentido dos cenários em que a telemática se impõe.

Escolas em rede

Em fevereiro de 1996, o presidente dos Estados Unidos lançou o desafio às lideranças da educação e empresariais de conectar todas as escolas do país à Internet, até o ano 2000, de forma a possibilitar aos alunos o desenvolvimento da capacidade de compreender a tecnologia e expressar-se através de suas ferramentas. Nesse contexto, foi criada a organização norte-americana CEO FORUM ON EDUCATION & TECHNOLOGY (1999), uma parceria reunindo altos executivos de grandes empresas de negócios e lideranças educacionais, a exemplo da Apple Computer, Bell Atlantic Corporation, Compaq Computer Corporation, Discovery Communications, IBM, The Washington Post Company, National Education Association e National School Boards Association. Seus objetivos fundamentais consistem em avaliar e monitorar os avanços para a integração da tecnologia nas escolas públicas americanas, tendo em vista a elevação dos padrões acadêmicos e a capacitação dos estudantes para tornarem-se

³⁶ <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigo2.htm>

cidadãos colaboradores e trabalhadores produtivos, atuando como uma espécie de observatório sobre o sistema de ensino público norte-americano.

O cumprimento dessas metas vem sendo analisado em relatórios anuais, a partir de parâmetros referentes a acesso à tecnologia essencial, capacitação para o pensamento crítico e habilidades de comunicação que possibilitem aos alunos condições para competir no século XXI. Os pontos críticos para o processo de ensino-aprendizagem têm sido identificados em questões relativas ao que nomeiam “quatro pilares”: a conectividade à Internet, a adequação de *hardware*, a adequação de conteúdos e o desenvolvimento profissional, que assegure capacitação aos professores para que desenvolvam habilidades necessárias à integração da tecnologia aos currículos. Este último ponto foi o foco principal do documento de 1999 do CEO Forum.

Constatando que quase 80% das escolas possuíam conexões de Internet, o relatório destaca a necessidade de uma habilidade coletiva para preencher o vazio entre a presença da tecnologia e seu uso efetivo, com vistas à melhoria da qualidade da escola pública nos Estados Unidos. Os esforços para a construção desta habilidade passam pela transformação do ambiente de aprendizagem, no sentido de que favoreça a integração dos quatro pilares. O quadro abaixo informa sobre as mudanças necessárias para a realização desse objetivo:

Algumas mudanças do ambiente de aprendizagem

<u>Ambiente tradicional</u>	<u>Novo ambiente</u>
Estimulação de unisensorial	Estimulação multisensorial
Caminho único de progressão	Vários caminhos de progressão
Um só meio	Multimídia
Trabalho isolado	Trabalho cooperativo
Transferência de informação	Troca de informação
Aprendizagem passiva	Aprendizagem ativa /pesquisa
Resposta reativa	Atitude proativa /ação planejada
Contexto artificial	Contexto real

Fonte: International Society for Technology in Education (Iste) Nets Project, National Educational Technology Standards for Students, June 1998. (CEO FORUM ON EDUCATION & TECHNOLOGY, 1999)

Entendendo que o computador permite não só acesso a conteúdos, mas à própria produção de conteúdo pelos estudantes, as considerações contidas no referido relatório,

entretanto, indicam que é na combinação de computadores e “*networks*” que se alimenta a maior esperança educacional, marcada pelas possibilidades sem precedentes de comunicação e colaboração. Os investimentos em infra-estrutura, compreendendo o crescimento do número de máquinas conectadas à rede, apontaram, em 1998, para a tendência média de utilização de 1 computador multimídia para cada 12 estudantes das escolas públicas americanas. De acordo com o documento do CEO FORUM, é crescente o acesso das escolas às conexões para a Internet, contemplando, inclusive, as conexões a partir da sala de aula. Em três anos o percentual de escolas públicas conectadas cresceu de 35% em 1994 para 78% em 1998. Atualmente verifica-se um esforço para a implementação de outras formas de conexão como fibras óticas e cabo, além das linhas telefônicas.

Outra evidência apontada pelo relatório é o uso crescente da Internet pelos estudantes e professores. Em 1998, os alunos despenderam entre 1 a 5 horas semanais na Internet. Quanto aos professores, 23,1% usam a rede diariamente. Cerca de 2 em cada 5 escolas têm sua *homepage* na *www*. Apesar deste quadro, uma das grandes conclusões a que se chegou refere-se ao investimento no desenvolvimento profissional, que continua atrasado em relação ao investimento em infra-estrutura. A grande maioria dos professores vê como ainda insuficientes as ações de treinamento para uso da rede, o que é apreendido como uma barreira ao acesso.

No Brasil, ainda que em proporções significativamente menores, tanto em termos de espectro de abrangência como nos de montante de investimentos, as preocupações referentes à expansão do uso da rede encontram pontos em comum com o quadro norte-americano, destacando-se também os aspectos de capacitação dos professores, essencial para a realização das metas de informatização das escolas de ensino fundamental e médio. Como decorrência da crescente presença dos recursos da informática no cotidiano do cidadão brasileiro o governo viu-se na obrigação de propiciar a formação dos alunos da escola pública para a vida informatizada. Para conceber e gerir as políticas necessárias à implementação de ações desta natureza foi criado o Proinfo - Programa Nacional de Informática na Educação, vinculado à Secretaria de Educação à Distância do Ministério da Educação e do Desporto (MEC,1977). De acordo com as diretrizes do programa, o processo de disseminação do uso da informática na rede escolar pública dá ênfase a três pontos principais: em

primeiro lugar a capacitação de recursos humanos (com investimentos de 46% do custo total do programa), seguido da infra-estrutura necessária e da implementação descentralizada, de acordo com os contextos regionais.

Os objetivos do Proinfo destacam a melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem no alcance de novas formas para a produção de conhecimento; a construção do processo educativo direcionado para o desenvolvimento científico e tecnológico, na perspectiva de uma cidadania global e a possibilidade de construção de uma nova ecologia cognitiva, um novo meio composto “*pelas mentes humanas e as redes técnicas de armazenamento, transformação, produção e transmissão de informações*” (BRASIL,1977: 4). As condições para a criação deste novo ambiente ecológico determinam:

“...que o professor encare os elementos do contexto em que vive o aluno e as incorpore no cotidiano da escola, criando, assim, um novo ambiente semelhante à vida, ao que o aprendiz encontrará nas atividades sociais, nos serviços e nas organizações.

O desenvolvimento das estruturas mentais é influenciado pela cultura, pela linguagem usada pela coletividade e pelas técnicas de produção, armazenamento e transmissão das representações da informação e do saber. Por isto, as novas tecnologias da informação devem ser aproveitadas pela educação para preparar o novo cidadão, aquele que deverá colaborar na criação de um novo modelo de sociedade, em que os recursos tecnológicos sejam utilizados como auxiliares no processo de evolução humana”. (p.4)

Minas e Belo Horizonte

Em outubro de 1999 durante o seminário “Construindo a Política da Educação Pública em Minas Gerais”, promovido pela Assembléia Legislativa do Estado, computadores ocuparam os interesses de vários docentes participantes do evento:

“A maior novidade para os professores que participaram ontem da abertura do seminário não foi a discussão dos avanços e entraves da escola pública. No saguão da Assembléia, quatro computadores ligados à internet despertaram a curiosidade dos professores. Foi o lançamento do primeiro curso virtual de Educação para a Cidadania , elaborado pela Escola do Legislativo.

O curso já está sendo oferecido através da homepage da Assembléia (www.almg.gov.br/cedis). Para fazer o curso, basta acessar a rede. Tudo é gratuito.

A seriedade do programa, a linguagem simples e divertida e a possibilidade de fazer um curso de atualização sem nenhum custo encantou os professores. Ângela Maria Lopes de Oliveira e Reny Aparecida Batista, professoras da rede municipal de Ipatinga, ficaram maravilhadas com a proposta. Para colocá-la em prática, entretanto, falta o fundamental: um computador atrelado à internet.

Na escola de Ângela, o único computador é um 486, mas o acesso à internet ainda é um sonho. Assim mesmo ele serve só à secretaria, para cuidar dos diários de classe e das presenças, lamentou. A escola de Reny está um pouquinho à frente. No ano passado fizemos uma série de promoções e compramos um Pentium. Ele fica à disposição dos professores, mas não temos acesso à internet. O governo ainda não descobriu que tem que colocar a tecnologia à disposição do pedagógico, enfatiza.

Ricardo Quinteiro de Mattos, professor em Cataguases, passou quase uma hora se deliciando com o curso. É maravilhoso. A escola precisa seguir nesses moldes. Mesmo a criança de periferia tem em casa televisão, som e outras modernidades. É natural que uma aula expositiva, como acontecia há 50 anos, não chame sua atenção. Seria muito bom se eles tivessem acesso à internet. Com certeza o interesse pelo ensino crescerá, disse". (ARCE, 1999)³⁷

Os depoimentos dos professores na notícia acima dão uma noção da distância que ainda separa o cotidiano escolar da prática e uso da Internet, deixando claro um reconhecimento, por parte dos docentes, da importância do novo meio. Em 1997, 651 escolas da rede estadual de ensino de Minas Gerais, com 35 ou mais turmas, adquiriram bens e serviços destinados à informatização da administração escolar, compreendendo um conjunto de equipamentos ligados em rede, visando o atendimento da secretaria, da biblioteca e da sala dos professores. O valor do repasse para a compra foi de R\$ 17.000,00 para cada escola, verba também destinada a promover o treinamento para o uso das máquinas (MINAS GERAIS, 1997). À mesma época, os alunos das escolas maiores, ainda que precariamente, começaram a ser atendidos por outros programas de aquisição, na tentativa de montagem de laboratórios de informática nas escolas. Este quadro indica que as escolas estaduais grandes e médias da Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH) contam com computadores e com conexão à rede. Em outubro

³⁷ <http://www.estaminas.com.br/gerais/101906.htm>

de 1999, 53 escolas da rede pública municipal da cidade, do total de 173 unidades, possuía contas Internet.

Os computadores estão espalhados por toda a rede particular de ensino de Belo Horizonte³⁸, sendo que vários dos grandes colégios da cidade estão aparelhados com máquinas para uso dos alunos em laboratórios de informática, mas não necessariamente com acesso à Web. Algumas destas instituições oferecem serviços de Internet na biblioteca escolar (DUARTE & SILVA, 1997).

Sem o objetivo de fazer um detalhamento exaustivo da distribuição de equipamentos e das conexões, o que se deseja aqui demonstrar é que adolescentes estudantes de todas as partes da cidade têm, potencialmente, oportunidades para algum tipo de aproximação com os recursos informáticos, o que, entretanto, não significa seu uso efetivo pelos alunos, nem garantia de conexão. Os fatores que impedem a utilização, pelos jovens, desses recursos passam por variados motivos, desde a escassez de máquinas, até falta de linha telefônica, falta de capacitação dos professores e a ausência de um projeto pedagógico para a incorporação da cultura informática ao cotidiano escolar.

³⁸ A cidade, com mais de dois milhões de habitantes, contava em 1996 com 433.015 alunos no ensino fundamental e 103.961 no ensino médio, matriculados em 720 estabelecimentos público e privados de ensino, conforme aponta o Censo Educacional/ 1996. (IBGE,2000). <http://www.ibge.gov.br>

capítulo 3

EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA CULTURAL

“... o tipo de poder favorecido pela extensão do ciberespaço não é, evidentemente, o poder hierárquico, burocrático ou territorial à antiga... Cada vez mais, será um poder nascido da capacidade de aprender e de trabalhar de maneira cooperativa, relacionado com o grau de confiança e de reconhecimento recíprocos reinantes num contexto social”.

(LÉVY, 1999a:205)

A urbanização é um processo histórico que atinge dimensões globais, relacionando-se ao crescimento das cidades, à heterogeneidade de seus habitantes e à especialização no mundo do trabalho, entre outros fatores que ocasionaram seu surgimento e que continuam alimentando sua realização. O caráter urbano da cidade pode ser traduzido como o modo de vida de seus habitantes, marcado pela impessoalidade, pelo anonimato, pela liberdade e, enfim, por uma complexa rede de relações e pertencimentos. A fragmentação e a metamorfose do indivíduo apresentam-se como uma forte marca das pessoas na cidade.

Assim, o urbano, como já destacava WIRTH (1979:98), *“não é medido inteira ou precisamente pela proporção da população total que habita as cidades”*, porque se trata de um fenômeno que corresponde a uma mentalidade, um modo próprio de conceber e praticar as interações sociais, podendo impregnar, inclusive, o meio rural, de acordo com o grau de extensão da influência das cidades. Dentro deste espírito urbano, há uma espécie de reserva dos indivíduos em relação aos outros, como garantia de manutenção de um anonimato. “A metrópole e a vida mental” de SIMMEL (1979) detalha sua visão sobre a vida na cidade, que conduz para a impessoalidade mas, ao mesmo tempo, proporciona liberdade e oportunidade a seus habitantes. É esta mentalidade das grandes cidades que define o estilo urbano, apresentando a capacidade de moldar o caráter da vida social. A tecnologia e a comunicação proporcionam a extensão do modo de vida urbano para além da cidade, inscrevendo-o como um traço marcante da contemporaneidade.

A noção de urbano compreende uma perspectiva societária referente às grandes cidades, onde prevalece o signo da racionalidade em detrimento dos afetos, nas relações sociais, mais presentes numa ordem comunitária, própria das cidades pequenas. A moeda e o mercado, no espaço de trocas possibilitado pela cidade, participam das condutas racionais, tornando-se elementos essenciais para o estabelecimento de relações de troca mediadas, ao contrário daquilo que se desenrolava na vida comunitária, onde estas relações configuravam-se diretamente, através da troca de mercadorias. A cidade, centro da economia monetária, estabelece novos tipos de relações, apresentando maior racionalização das relações de produção e criando um estilo de vida moderno.

WIRTH (1979), ao desenvolver sua teoria do urbanismo, preocupou-se em apresentar uma metodologia que objetivasse formas de abordagem para a pesquisa empírica, contemplando variáveis referentes a número, densidade e grau de heterogeneidade da população urbana. Nessa direção, apontou três perspectivas inter-relacionadas de abordagem do urbanismo como modo de vida urbano, em que essas variáveis devem ser observadas: a primeira diz respeito à dimensão espacial que configura o meio ambiente físico. A segunda abordagem refere-se a formas das organizações sociais (instituições sociais como escola, meios de comunicação, família etc.). A outra perspectiva privilegia o sistema de valores que orienta o comportamento urbano como modo de vida, compreendendo as práticas comunicativas:

“...é nas tendências emergentes no sistema de comunicação e na tecnologia de produção e distribuição surgidas na civilização moderna que devemos procurar os sintomas que irão indicar o provável desenvolvimento futuro do urbanismo como modo de vida.” (p.121)

Uma das marcas constitutivas mais relevantes do urbano refere-se à fixação de estilos de vida peculiares, em que as experiências indiretas, mediadas pelos sistemas de comunicação, são altamente desenvolvidas e estimuladas. As condições do urbano determinam que a tecnologia dos transportes e a infra-estrutura viária proporcionem o deslocamento físico de pessoas e bens materiais. Já os sistemas de comunicação proporcionam o trânsito de informações, ou de bens simbólicos. A paisagem urbana pode, então, ser pensada como um entrelaçamento de malhas viárias físicas e virtuais.

O ambiente urbano, assinalado pelas trocas comerciais e onde a racionalidade se evidencia, serve de cenário à revolução informacional que assistimos às vésperas do novo milênio. Desenvolve-se aí uma cultura informática, que enquadra o mundo nas telas dos computadores e permite a realização de uma série de atos humanos que são, antes de mais nada, atos de linguagem. As imagens, nesse espaço, têm uma força avassaladora, concedendo legibilidade às mensagens, através da intuição no reconhecimento de ícones que traduzem possibilidades de “deslocamentos” no espaço virtual.

As analogias do espaço virtual das redes telemáticas com o espaço das cidades são constantes. Constituem-se em comparação com os lugares, ou seja, com espaços

apropriados e impregnados de significação, a exemplo da casa, da escola, da praça etc., embora muitas diferenças sejam encontradas, além das similitudes. A própria concepção de espaço geográfico, onde o corpo torna-se referência e medida das coisas, não encontra semelhança com o ciberespaço. A topologia do virtual não se referencia em noções como esquerda e direita, acima ou abaixo, mas diz respeito a uma topologia lógica, relacionada ao fluxo e aos caminhos das informações na rede. Os dois espaços, o da cidade de concreto e o da cidade de bytes, podem ser concebidos como redes de interações e intercâmbios. Ambos necessitam de *hardware* e *software* para se realizarem.

NEGROPONTE (1998) destaca que muitos dos conflitos que se manifestam no ciberespaço decorrem do fenômeno da falta de localidade. Ao contrário da cidade, que se define através da contigüidade ocupada no espaço, possibilitando a ocorrência de vizinhanças identificadas como lugares, as redes telemáticas não suportam este tipo de definição:

“No mundo digital, as vizinhanças deixam de ser lugares e se tornam grupos que evoluem em torno de interesses comuns como aqueles encontrados em listas de discussão, em newsgroups, ou em áreas organizadas por pessoas com afinidades. Uma família vastamente dispersa pode se tornar uma vizinhança virtual. Cada um de nós terá muitas maneiras de "ser local". [...] Ser local será determinado por: o que pensamos e dizemos, quando trabalhamos e relaxamos, onde ganhamos e pagamos ".³⁹

A juventude irradia-se na cidade

Os sistemas de comunicação revelam-se como formas culturais que contribuem para moldar nos indivíduos as maneiras de apreender o mundo, participando da estruturação da sociedade e sendo por ela estruturadas. A cultura urbana também apresenta tais propriedades e reveste-se dos caracteres da grande cidade expandida como modo de vida. Situam-se aí manifestações de diversas naturezas, que caracterizam o urbano como sistema de valores, marcado pela tensão constante entre o desejo da relação mais próxima, em que se inclui a perspectiva da sociabilidade, e o anonimato.

³⁹ <http://www.agemado.com.br/virtual/index.htm>

Designando um estilo de vida, o urbano imprime suas marcas nas mais diversas produções simbólicas, indicando tendências impregnadas pelo desenvolvimento de meios eletrônicos de comunicação, onde a imagem garante um lugar de destaque.

A cultura urbana transparece na profusão de imagens presentes no cotidiano, sejam elas veiculadas pelas telas de TV ou pelos gigantescos painéis e *outdoors* que se destacam nas ruas e avenidas das grandes cidades, entre as várias modalidades focalizadas por diversos meios de comunicação. Na condução das mensagens visuais encontra-se o espírito publicitário, interpelando os indivíduos para apresentar-lhes produtos para o consumo. Os códigos visuais, na contemporaneidade, reinam sobre outras linguagens, em que os produtos visuais são cada vez mais passíveis de reprodução por meios técnicos sofisticados. A inflação de imagens, neste início de milênio, acaba por moldar a ecologia cognitiva do homem urbano, como destaca WENDERS (1994):

“Os computadores, os jogos eletrônicos, os videofones, a realidade virtual não passam de componentes desta inflação. Os homens apreenderam a se adaptar a esta evolução. Eles “vêm mais rápido” e compreendem mais rápido as relações visuais. Em contrapartida, outros sentidos se atrofiam.” (p.183)

Caracterizar a cultura ocidental contemporânea, derivada do modo de vida urbano, significa, entre outras coisas, apontar princípios e evidências que orientam sua realização. Uma idéia síntese, que serve de base para uma infinidade de imagens, pode ser visualizada pela utopia da juventude perene, que alimenta grandes vertentes da cultura urbana contemporânea provocando o fenômeno da “teenagização”, isto é, a eleição de um período da vida como ideal de perfeição, obviamente regido pela ótica do mercado. Sobre uma certa imposição do caráter jovem, KHEL (1998:7) observa: “*Ser jovem virou slogan, virou clichê publicitário, virou imperativo categórico*”. Em torno desses conceitos ergue-se a indústria da moda, dos cosméticos, da música, das drogas e da sexualidade, entre outras modalidades de mercadorias, materiais ou simbólicas.

SARLO (1997) aponta a construção do mito do jovem como um fenômeno peculiar à atualidade, que remonta ao último quarto do século XX. Até então a imagem de ídolos do cinema ou da música expressavam semblantes que traduziam espíritos

maduros, a exemplo do jovem Frank Sinatra e ao contrário dos Beatles ou Rolling Stones:

“Hoje a juventude é mais prestigiosa que nunca [...] A infância já não proporciona uma base adequada para as ilusões de felicidade, suspensão tranquilizadora da sexualidade ou inocência. A categoria de “jovem”, por sua vez, garante outro *set de ilusões* com a vantagem de poder trazer à cena a sexualidade e, ao mesmo tempo, desvencilhar-se mais livremente de suas obrigações adultas, entre elas a definição taxativa do sexo. Assim, a juventude é um território onde todos querem viver indefinidamente”. (SARLO, 1997:39)

O jeans e a minissaia tornaram-se insígnias da revolução jovem dos anos 60. O rock, mais que apenas um gênero musical, evidenciou-se como estilo: “*O rock foi mais que uma música; moveu-se desde o início com o impulso de uma contracultura que espalhou-se pela vida cotidiana*” (SARLO,1997:35). Estas e outras formas que contaminam as grandes cidades e espalham o urbano, em grande parte, passaram a traduzir o que poderia ser chamado de uma “*estética adolescente*” (SARLO, 1997:23), caracterizada por uma mistura de estilos. Junto a isto, uma certa ditadura da novidade trouxe consigo a efemeridade e a perecibilidade quase que instantânea dos produtos oferecidos ao consumo.

As cidades transformaram-se em palcos para as manifestações culturais urbanas, oferecendo-se como espaços de comunicação capazes de promover interações sociais. São as interlocuções dos diversos tipos de atores no cotidiano que, em seus diferentes papéis, metamorfoseiam-se, para participarem dos mais heterogêneos grupos sociais. A cidade escreve o texto urbano, tecido de ruas, praças, avenidas, monumentos, edificações para fins diversos, automóveis, poluição, lixo, plantas, bichos, gente etc.

A cidade é local e única. Conta com uma história própria, expressa-se de maneira peculiar e aloja-se no espaço contíguo. Essa estrutura confunde-se com um sistema de comunicação apto a permitir as mais variadas formas de interações, apresentando-se como uma rede física, cuja topografia de caminhos e nós (espaços de cruzamento de caminhos) conduz a encontros, intercâmbios e interlocuções diversas. Assim BUARQUE DE HOLANDA (1998) descreve o fenômeno urbano:

“É o cenário da cidade que passa a ser o espaço privilegiado para as identificações culturais emergentes, para as representações das identidades. Hoje, é precisamente a cultura dos bairros, é através do encontro nos cafés, nos bares, nos espaços culturais que se produz, de forma contínua, a complexa sobrevivência das diferentes identidades e culturas ou, para usar um termo da moda, se produz a "etnificação da cultura", um fenômeno novo e fundamentalmente urbano”.⁴⁰

A complexidade que envolve o urbano dá-lhe, primeiramente, a tradução de sistema caótico. Mas as grandes cidades, vistas como signo e linguagem, podem revelar certas regularidades ou padrões, à maneira de formas fractais. Tais padrões podem ser observados pelo traçado das ruas e pelos estilos de arquitetura dos prédios, das casas, dos equipamentos urbanos, que lhe conferem uma identidade própria. Os traçados urbanos, como o desenho quadriculado de Belo Horizonte, ou como o de Brasília, cujo traçado configura-se na forma de um avião, são equivalentes a códigos de linguagens almejando alcançar alguma legibilidade sobre seus textos. Mesmo nas cidades onde os traçados não foram objeto de planejamento transparece um texto que se oferece à leitura, fruto de códigos fixados ao longo do tempo.

Também as tribos urbanas, forjadas no espaço das cidades, podem demonstrar certas regularidades nas interações sociais, a exemplo de formas estandardizadas de comportamento, de vestuário e adereços, como tatuagens e *body piercing*, significando marcas de pertencimento a redes de sociabilidade. Na verdade, os lugares são componentes dessas redes ao servirem de espaço às interações. Tendo sempre agregado a si o valor “jovem”, as tribos congregam seus membros a partir de identificações das mais variadas ordens. Assim aliam-se “clubbers”, funkeiros, “mauricinhos”, “patricinhas”, jovens evangélicos, jovens carismáticos e toda uma infinidade de grupos sociais, unidos por laços mais ou menos efêmeros, por coesões e solidariedades de variados graus, e pelo compartilhamento de estilos de comportamento e gosto estético, no qual se-evidenciam o vestuário, a música, além da frequência a determinados lugares da cidade - *Club dancing*, bailes na periferia, shopping centers, igrejas, bares, praças, esquinas, etc. São territórios, lugares apropriados e prenes de significação, constituindo-se como cenários para a realização do cotidiano.

⁴⁰ <http://www.ufrj.br/pacc/cidades.htm>

PERLONGHER (1995) acrescenta elementos à noção de território visto como lugar, incorporando os itinerários, que, por sua vez, abrangem percursos, circuitos, “*redes reais de funcionamento*” (p.93). Trata-se de uma noção que acrescenta ao território a dimensão de código, de linguagem que circunscreve os limites territoriais. Esta dimensão de configuração do território dá suporte a um conjunto de padrões éticos e estéticos, os quais possibilitam o compartilhamento de sentido, ou a legibilidade do tecido social urbano. Mesmo que a concepção de PERLONGHER tenha partido da observação de “uma territorialidade itinerante” própria de trajetórias marginais, como a dos *punks* ou dos maconheiros, a noção também serve de lupa para focalizar o nomadismo dos habitantes da cidade, sejam pedestres, motoristas ou usuários dos mais diversos tipos de transporte que se desdobram em representar múltiplos papéis no cotidiano.

O território visto como código pode prestar-se à análise tanto da cidade de malhas viárias materiais quanto da cibercidade perpassada ou constituída pelas redes telemáticas, já que o ciberespaço apresenta uma topologia apenas simbólica.

MAGNANI (1997), ao estabelecer, a partir de formas de uso e apropriação de espaços urbanos, categorias para a compreensão dos códigos da cidade, apresenta o pedaço, a mancha, o trajeto e o circuito como maneiras de verificar o cotidiano e as relações que aí são concretizadas. O pedaço caracteriza-se por preencher um lugar entre o privado e o público, ou entre a casa e a rua, local de práticas de sociabilidade e encontros face a face, “...*ponto de referência para distinguir determinado grupo de freqüentadores como pertencentes a uma rede de relações*” (p.32). A mancha destaca-se por compreender espaços destinados a determinadas funções aglutinadas no espaço contíguo, como centros comerciais e industriais. O trajeto liga pedaços, manchas e circuitos. Já o circuito não é determinado por contiguidade física e sim por uma ligação (*link*) temática, à maneira dos circuitos *gays*, dos bailes *funk* ou de dança de forró.

As categorias “pedaço” e “circuito” podem, de alguma forma, ser apropriadas como unidades de análise para uma antropologia da cibercidade, tomando-se o cuidado de observar a impropriedade da contiguidade espacial nas redes telemáticas, característica impossível num espaço de geografia virtual.

A cibercidade como espaço de comunicação

Ao mesmo tempo em que a cidade é, ela própria, local, espaço físico localizável e de realização, no qual as relações lhe conferem sentido, é também impregnada do mundo que a contém. Reside aí a capacidade dos sistemas de comunicação de produzirem a aldeia global, promovendo um intenso intercâmbio de produtos simbólicos e materiais, na maioria das vezes regido pela ótica neo-liberal de mercado. CARLOS(1996) assim descreve o fenômeno, a partir da constituição da sociedade urbana:

“A sociedade urbana que, hoje, se produz em parte de modo real e concreto, em parte virtual e possível, constitui-se enquanto mundialidade, apresentando tendência à homogeneização ao mesmo tempo em que permite a diferenciação. O lugar permite pensar a articulação do lugar com o espaço urbano que se manifesta como horizonte” (p.15).

As redes viárias e os meios de transporte ligam os lugares, espaços de realização do cotidiano. A essas redes, com todo seu fluxo de movimentação e deslocamentos, comparam-se as redes telemáticas, a exemplo da Internet. No ciberespaço, entretanto, os deslocamentos são virtuais e os lugares não são concretos, mas simbólicos e temáticos, ocupando uma dimensão que pode apenas simular o tato, muito embora possa dar vazão a outras modalidades da percepção sensorial. Na verdade, não são deslocamentos físicos, mas mudanças de sentidos de diversas expressões multimidiáticas e hipertextuais. Tem-se aí uma compressão do tempo visualizada na velocidade do tráfego de dados e acesso síncrono a informações remotas nas redes eletrônicas, configurando-se, aí, uma “*tendência à eliminação do tempo*” (CARLOS,1996:14). Se tal mudança na percepção da temporalidade parece possível, o velho espaço, concretizado fisicamente, este não se desvaneceu e manifesta sua existência nos lugares materiais, na casa, na rua, na cidade.

A cibercidade é uma metáfora que se manifesta através de combinações de códigos de linguagens. A analogia com os espaços de concreto da cidade pode compreender pedaços e circuitos compartilhados por diferentes freqüentadores. Ainda que os pedaços da cibercidade não admitam as interações presenciais, podem até simular relações face a face, com a presença das web câmeras, e promover conversações síncronas. Assim, no ciberespaço, há uma simulação de lugares e equipamentos

urbanos, tais como, livrarias, sex-shops, estabelecimentos de venda a varejo, videolocadoras, bancos, motéis, clubes *privés*, lojas de disco, escolas etc. A apropriação da categoria de análise identificada como trajeto, que reuniria esses diversos pontos, não pode ser trabalhada à semelhança de percurso de ruas e avenidas, porque na lógica das redes telemáticas, a passagem de um ponto ao outro é uma questão de conexões a endereços digitais. Na Internet o acesso aos *sites* é viabilizado pelo URL⁴¹ - localizador uniformizado de recursos- método de solicitação de algum recurso que compartilha protocolos ou linguagens, como http⁴², que permite o acesso à www, o espaço das *homepages*, ou de transferência de arquivos (ftp⁴³), entre outros. Mesmo assim, a idéia de percurso é presente para os usuários que freqüentam determinados caminhos (endereços eletrônicos) que dão passagem a outros lugares, a exemplo dos *sites* que disponibilizam ferramentas de busca de lugares virtuais, conhecidas como *search engines*, ciberportos para acesso às informações desejadas.

ARANHA FILHO (1998), ao refletir sobre os usos e costumes das tribos eletrônicas, descreve o modo de apropriação do espaço concreto pelo espaço virtual:

“Assistimos assim a uma grande operação de retranscrições de hábitos e instituições do mundo off-line para dentro do novo meio, a busca por metáforas orientadoras, organizadoras desse novo espaço. Todos reencontrariam seu lugar, seu rosto no seio da grande mãe.

Espaço é justo uma dessas metáforas orientadoras, talvez a mais basal, e hoje quase ubíqua: constrói-se a interface de tal modo que a rede é percebida pelo usuário como um espaço topográfico (ciberespaço, virtual), com lugares (*sites*) onde estão reunidos as atrações e serviços, e-vias de conexão (a Internet seria o esboço de uma info-highway, info-bahn), "caminhos" ...”⁴⁴

Essas idéias indicam a existência de dois mundos - um *offline* e outro *online*, tal como ROCHA (1995) concebeu a idéia de duas sociedades - a “sociedade dentro” e a “sociedade fora” dos meios de comunicação de massa, em que uma molda a outra e vice versa. A “sociedade dentro”, além de condicionar e ser condicionada pela “sociedade fora”, constitui-se como material simbólico da mesma forma que as informações

⁴¹ URL - Uniform Resource Locator.

⁴² http - Hypertext Transfer Protocol.

⁴³ ftp - File Transfer Protocol.

⁴⁴ <http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>

disponibilizadas pelas redes telemáticas. Mas, diferente de outros veículos de comunicação de massa como a televisão e os jornais impressos, a Internet não se configura à maneira dos oligopólios da Indústria Cultural, já que permite a veiculação mundial de textos, em diferentes linguagens, produzidos por sujeitos individuais, atores sociais que interagem com outros sujeitos.

A cibercidade irradia juventude. A paisagem urbana também se manifesta na Internet, mais precisamente nos *sites* da *www*, onde a linguagem da imagem encontra espaço para a expressão tridimensional e para simular movimento. Na cibercidade, *outdoors* das cidades de concreto convertem-se em “tijolos” ou “*banners*”, anunciando produtos e serviços, veiculados em páginas de *search engines*, de jornais eletrônicos e até em *homepages* pessoais. Na cibercidade pratica-se o *e-business*, negócios eletrônicos, protegidos por esquemas de segurança, às vezes vulnerável pela ação de algum “*cracker*” - indivíduo que consegue acessar e danificar sistemas informáticos alheios, furando esquemas de proteção. Os *crackers* enquadram-se entre os “ciber-rebeldes” apontados por LEMOS (1996)⁴⁵, e são uma categoria que também inclui os “*hackers*”, temidos enquanto conhecedores de sistemas informáticos e, às vezes, respeitados como “*solver problems*”, os “*ravers*” que encontram uma correspondência clara e direta com os jovens que freqüentam as festas “*rave*”, eventos itinerantes, embalados pela música *techno*, e os “*zippies*”, uma espécie de hippies cibernéticos.

A rebeldia da juventude, agregada ao valor “jovem” da cultura urbana, reflete-se nas cibercidades, que não apresentam contiguidade física, mas associações hipertextuais que remetem a vários pedaços, ocupados não só por piratas do ciberespaço, mas por uma infinidade de tribos, com correspondentes no espaço material, que utilizam a Internet como meio de comunicação⁴⁶.

Muitas vezes mais adaptados às linguagens informáticas que os adultos, os jovens compartilham códigos de base digital com bastante facilidade. Não é de se estranhar que a ligação dos jovens com os computadores seja, em muitos casos, uma relação bastante naturalizada. Progressivamente no Brasil, ao longo das três últimas

⁴⁵ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/rebelde.html>

⁴⁶ Sobre os grupos sociais na rede, Pierre Lévy fala sobre a existência de uma vontade de formação de comunidades virtuais que “*depara-se com um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre*”. LÉVY (1997a)

décadas, as gerações mais novas, cada vez mais, familiarizam-se com as tecnologias de informação e comunicação. Através do contato com a programação televisiva e com jogos eletrônicos (que migraram dos consoles acoplados às telas de TV para os monitores do computador) muitos jovens, pertencentes principalmente aos segmentos médios da população, acabaram por incorporar os códigos desses aparatos tecnológicos, que lhes possibilitam algum tipo de leitura do conteúdo desses suportes e, em certas situações, propiciam-lhes ferramentas de linguagem para a construção de suas próprias mensagens. Embora a grande maioria da população não possua computadores em seus domicílios, é significativo o crescimento da demanda pela tecnologia.

A valorização da novidade, qualidade do novo, parece ser mais forte na Internet que na realidade física. Sob o signo da velocidade das mudanças tecnológicas, *softwares* e *hardwares* tornam-se superados em pequenos intervalos de tempo e a competição manifesta-se cada vez mais acirrada. O bombardeio dos apelos de vendas no mercado virtual captura os internautas ávidos de consumo de bens materiais ou simbólicos. Com o grande afluxo de jovens à rede, a idéia de que são um *target* privilegiado do mercado de consumo não produz estranhamento. Os apelos, então, usam e abusam da mesma estética adolescente observada na realidade material, que também conduz a sedução de outros segmentos. Mas, além da perversidade já experimentada do condicionamento do mercado sobre os consumidores, abre-se um brecha para a manifestação individual, para o encontro com o outro. É nessa direção que os jovens parecem construir seus “locus” de interação, seja ocupando páginas-casas ou participando de conversas síncronas nas salas de bate papo. Nesses espaços sobressaem estilos de narrativas próprios de grupos sociais jovens, repleto de cores, sons e movimentos, recursos também verificados nos diversos *shopping centers* virtuais.

Tal qual na cidade material, onde a fragmentação é uma característica essencial do modo de vida urbano, os jovens podem ter experiências similares no ciberespaço, participando de diferentes mundos culturais. Muitos se utilizam de apelidos ou codinomes, facilmente reconhecidos nos quadros de referência cultural da juventude, principalmente os provenientes da cultura pop (VIANNA,1997), para participarem das redes de conversações através deste processo de identificação.

É possível concluir, a partir dessas reflexões, que o ciberespaço guarda correspondência clara entre o que é usualmente chamado de Real Life (RL) e a Virtual

Life (VL), modalidades de vida perpassadas pelo espírito urbano. Sobre essas duas realidades, que podem ser observadas como uma única, cabe aqui capturar as idéias de VIANNA (1997), ao remeter-se a Simmel. Para o intelectual alemão a atitude *blasé* dos habitantes da cidade constitui-se como falta de reação diante do bombardeio de estímulos que ocorrem no meio urbano. Para VIANNA, o ciberespaço pode ser um lugar de aprendizado de luta dos jovens contra o tédio, a partir das experiências de metamorfoses dos indivíduos no exercício de vários papéis.

capítulo 5

A CONSTRUÇÃO DE DISCURSOS NA REDE

“Todo texto quer alguém que o ajude a funcionar”.

(ECO, 1986:37)

Observa-se que a leitura, na sociedade informatizada, impregnada da cultura urbana própria do século XX, remete à interpretação de códigos multimidiáticos, incorporando vários tipos de linguagens. Entretanto, o acesso às tecnologias ainda é proibitivo aos segmentos econômicos mais desfavorecidos da população, o que acaba por aumentar as distâncias entre os que detêm a produção e a leitura da informação e um novo tipo de iletrados. Dentre estas linguagens, os códigos visuais, na contemporaneidade, parecem reinar no universo das mensagens, onde os produtos visuais são cada vez mais passíveis de reprodução diante de meios técnicos sofisticados. A inflação de imagens neste final de século acaba por moldar a ecologia cognitiva do homem contemporâneo, proporcionando maior rapidez no estabelecimento de relações visuais.

Um ponto passível de observação, com relação a uma estratégia que se está configurando é a tendência de novos códigos criados para facilitar o acesso de usuários à informação, especialmente os que se apóiam em bases informáticas, de aproximarem-se das linguagens naturais, aquelas utilizadas no cotidiano dos diferentes atores sociais, levando-se em conta as referências do universo cultural de cada um.

A representação do conhecimento, materializado em diferentes linguagens e conteúdos, tende a “*encontrar um termo de equivalência nos códigos homológicos das linguagens digitais*” (GONZÁLEZ DE GOMEZ, 1993:221), observando-se a capacidade de *softwares* e de *hardwares* transformarem imagens, sons e palavras em bytes. Sem julgar que esta destinação possa ser traduzida como um confinamento à lógica da informática, é possível observar que, ao contrário, este caminho facilita o acesso à informação, o que pode aconselhar, inclusive, a construção de linguagens de documentação híbridas, mais intuitivas, que aproveitem a capacidade expressiva de ícones codificados em grafias que reproduzem os objetos concretos, como nas interfaces amigáveis dos computadores, de forma a facilitar o acesso à informação e à comunicação dos usuários. A avaliação do potencial expressivo da imagem nos meios infográficos requer, entre outros caminhos, uma análise da retórica dos discursos dos atores que se expressam a partir da linguagem digital.

Desenvolve-se, aqui, uma tentativa de identificar elementos que possam auxiliar no processo de leitura de mensagens publicadas na Internet. Diante da diversidade de significação que envolve o conceito de leitura, opta-se por enfocá-la como um processo

de atribuição de sentidos às mensagens materializadas por intermédio de variadas linguagens, identificando-a como interpretação e compreensão de textos multimidiáticos, marcada pelo contexto histórico-social que abriga a sua produção, articulando a intertextualidade de discursos lingüísticos com outros códigos que suportam as mensagens.

Diante da imensidão do tecido (teia, texto) telemático, tornou-se necessário fazer um recorte, tomando como objeto específico de análise uma unidade cujas propriedades expressam a ocupação do espaço por diversos tipos de atores, que reinventam o cotidiano através da inauguração de novas práticas das redes. Tal unidade refere-se aos "sites", sítios, territórios dominados, posse de terra virtual no ciberespaço. Trata-se, também, da *homepage*, ou a casa de um eventual morador que sempre está disposto a estabelecer contatos. É, portanto, uma unidade de natureza topológica. As tentativas de contato dos diversos tipos de atores significam uma busca de interlocução e manifestam-se através de vários códigos de linguagem, atualizados para criar novas formas de comunicação. As mensagens dos atos comunicativos são expressas através de vários objetos/signos, visuais ou sonoros, que, aos poucos, vão inaugurando novas e recriando velhas formas de expressão.

A grande marca comum dos discursos que trafegam pelas ondas da www é apropriação do hipertexto, como forma de apresentar caminhos para o trânsito no universo virtual das informações. Entendendo que o hipertexto não é uma qualidade somente do texto eletrônico, tecido em bits, vale recorrer a autores que, de alguma forma, se identificam com as práticas das redes, sejam estas corpóreas ou não, para descrever alguns elementos que colaboram na construção da retórica, ou das várias retóricas, dos habitantes do ciberespaço.

Os atores do ciberespaço

"A desterritorialização da biblioteca a que assistimos hoje talvez seja apenas um prelúdio à aparição de um quarto tipo de relação cognitiva. Por uma espécie de retorno em espiral à oralidade das origens, o saber poderia ser novamente sustentado pelas coletividades humanas vivas e não pelos suportes separados, fornecido por intérpretes ou sábios. Só que, desta vez, ao contrário da oralidade arcaica, o depositário direto do saber não seria mais a comunidade física e a sua memória carnal, mas o ciberespaço, a

região dos mundos virtuais por intermédio da qual as comunidades descobrem e reconhecem a si mesmas como coletividades inteligentes." (LEVY, 1998a:3)

A citação anterior apresenta uma visão otimista das possibilidades que podem realizar-se para a sociedade através das redes telemáticas, reconhecendo-as como espaços políticos de construção de uma tecnodemocracia. Entretanto, o autor formula uma advertência: "*cada ecologia cognitiva favorece certos atores, localizados no centro do processo de acumulação e de exploração do saber*" (LEVY, 1998a:3). Assim, os indivíduos impedidos de participar do processo coletivo de construção do conhecimento, principalmente por questões de acesso à tecnologia, serão, ou já começam a ser, os excluídos do milênio que começa. Este acesso corresponde, entre outras coisas, a uma habilidade de produzir e interpretar a escritura cibernética.

Identificando formas hipertextuais desde suas mais remotas origens, LÉVY (1993,1996 e 1999) estabelece relações entre linguagens, escrituras e tecnologias com o surgimento de ecologias cognitivas, datadas historicamente, abrigando formas peculiares de perceber, interpretar e intervir no mundo. Nesses meio-ambientes são gerados e disseminados valores e critérios de julgamento da sociedade. O ambiente cognitivo, visualizado no período que compreende a invenção da imprensa até hoje, incorpora à noção de conhecimento a idéia de biblioteca, onde o saber se estrutura enciclopedicamente, através de redes associativas, de alusões, identificadas com os hipertextos.

No estabelecimento da analogia que vê o ciberespaço como uma gigantesca biblioteca virtual, uma construção digitalizada, cuja capacidade de disseminação de informações é ímpar, coloca-se o potencial da tecnologia, que permite, cada vez mais, a participação de cada indivíduo, desde que, entre outros requisitos, seja alfabetizado na nova linguagem.

No universo do ciberespaço é possível distinguir dois conjuntos de atores (produtores/leitores de textos⁴⁷) que tecem a grande rede. Um primeiro tipo é formado por instituições/ organizações das mais diversas espécies, como as empresas, desde as

⁴⁷ "Texto quer dizer tecido; mas enquanto até aqui esse tecido foi sempre tomado por um produto, por um véu todo acabado, por trás do qual se mantém, mais ou menos oculto, o sentido (a verdade), nós acentuamos agora, no tecido, a idéia gerativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo;" (BARTHES, 1987: 82)

pequenas até os conglomerados multinacionais; como religiões, passando das mais extremistas até as mais conservadoras; como governos e movimentos sociais, entre outras.

Caracterizam-se, na maioria das vezes, por apresentarem tais organizações numa perspectiva mercadológica de inserção de seus produtos (concretos ou simbólicos), oferecendo-os ao consumo. Suas mensagens prestam-se ao convencimento dos consumidores. São persuasivas por natureza e dizem respeito, portanto, a uma retórica. Como a apreensão das mensagens deve ser capitalizada sob a forma de vendas ou aceitação de idéias, quanto mais forte for a importância da organização que se mostra em "*sites*" da Web, mais racional, planejada e calculada nos mínimos detalhes será sua *homepage*. Em suma, são práticas que recorrem às estratégias, entendidas a partir do pensamento de CERTEAU (1994:46):

"Chamo de "estratégia" o cálculo das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um "ambiente". Ela postula um lugar capaz de ser circunscrito como um próprio e portanto capaz de servir de base a uma gestão de suas relações com uma exterioridade distinta."

O outro conjunto de atores, composto por indivíduos, homens e mulheres, das mais variadas idades, das mais diversas línguas, credos, raças e categorias profissionais, tem razões diferentes para estabelecer contatos nas redes. Na maioria das vezes, a comunicação que aí ocorre não pretende capitalizar, de maneira objetiva, os resultados. Pretende, porém, conquistar o outro (o leitor de palavras escritas, imagens e sons) na construção de relações.

Imbuído desta pretensão, o discurso deste segundo tipo de atores, também, se apoia em elementos de linguagem de efeito retórico. Mas o que se coloca em jogo neste espaço de sociabilidade não são as validações quantitativas sobre a adesão às compras ou às idéias (ainda que muitos apresentem dispositivos de registro e exibição do número de acessos que a página recebeu). Ao contrário, são os sentimentos de sujeitos que pretendem compartilhar os significados que lhe são caros.

As ações de escrever (registrar), cujo autor pressupõe alguns dos possíveis significados a serem atribuídos às mensagens por possíveis interlocutores, empregam

instrumentos estratégicos, de cálculo e de planejamento, muitas vezes, extremamente facilitados pelo próprio *software*. Mas, também, utilizam recursos táticos, no sentido das investidas necessárias à sobrevivência no ciberespaço. De acordo com as idéias de CERTEAU (1994:102):

"As táticas são procedimentos que valem pela pertinência que dão ao tempo - às circunstâncias que o instante preciso de uma intervenção transforma em situação favorável, à rapidez dos movimentos que mudam a organização do espaço..."

Um evento que ilustra o uso de táticas e estratégias pelos construtores de *homepages* é a utilização de imagens na composição da tela/página. Os atores institucionais referentes a organizações competitivas, pertencentes ao primeiro tipo, contratam os mais criativos profissionais das grandes agências de publicidade, embasados em cuidadosos planos de marketing, para a criação de logomarcas e programação visual especiais. Já os atores do segundo tipo ou geram suas próprias imagens e sons, ou a capturam de outros *sites* (os arquivos correspondentes às imagens apresentadas neste estudo foram recolhidos desta maneira). A capacidade de copiar arquivos de máquinas remotas através da Internet é algo que ainda desperta perplexidade diante da rapidez do processo de transferência de informações.

O discurso desses dois tipos de atores é suportado por uma complexidade de combinações matemáticas incrustadas nos programas de computador, com códigos próprios que permitem, entre outras possibilidades, e de maneira cada vez mais facilitada, a apresentação de recursos de linguagem como imagens animadas e sons. Toda essa racionalidade de base, relativa à execução dos algoritmos dos programas, é que torna possível ao usuário enriquecer a decoração de sua casa (*homepage*). Uma demonstração disso pode ser observada na utilização das linguagens digitais como HTML⁴⁸, que apresenta uma espécie de roteiro de comandos e ações que permitem apresentar textos, efeitos de cor, movimento e som. É justamente esta programação de caráter exato que permite, muitas vezes, introduzir nos textos o lúdico, o onírico e o

⁴⁸ Muitos programas de edição para a WWW utilizam-se de HTML - Hyper Text Markup Language ou Linguagem de Formatação de Hipertexto). Vários desses softwares trabalham com o modo de edição WYSIWYG (What-You-See-Is-What-You-Get -o que se vê é o que será obtido), possibilitando a criação de páginas (e também sua publicação na Internet) de modo fácil e intuitivo, através de procedimentos e comandos muito próximos aos dos editores de texto, bem conhecidos dos usuários de computadores.

imaginário - elementos indicadores de uma retórica da vida social que se demonstra pela sociabilidade. Os produtores não institucionais de textos (atores do 2o. tipo) usam táticas e estratégias na elaboração e apresentação de seu discurso.

A palavra texto está aqui sendo utilizada em sentido amplo, ou seja, o texto oral (fala), texto escrito, gráficos, ideogramas, diagramas, mapas, esquemas, simulações, mensagens iconográficas ou filmicas, etc., estão na mesma dimensão. Os diversos textos dos produtores em geral, que reinventam e recriam novos códigos na www, não podem, na maioria das vezes, prescindir das imagens, que, combinadas ou não com elementos sonoros, vão dar materialidade às informações. Aí, até mesmo os elementos gráficos da escrita alfabética são apreendidos como elementos visuais (a exemplo dos diversos tipos de letras que fazem parte do texto do produtor).

Os textos ocupam as telas ou ecoam nos alto-falantes dos sistemas multimídia dos computadores. São projetos em realização que se apóiam numa sintaxe mutante e apresentam propostas semânticas. Desde a sua geração já supõem o outro, previsto pela necessidade do ator / autor de compartilhar significações com um possível leitor (BRETAS&MARQUES NETO, 1997)⁴⁹.

Essas idéias dizem respeito a uma nova perspectiva de interatividade que possibilita o contato direto com o autor, com a transmissão imediata de mensagens, através de correio eletrônico, ou de algum *software* de comunicação síncrona. Essa interatividade, ao realizar-se (ao ser da ordem do acontecimento, ao passar do plano virtual para o atual) manifesta um desejo de diálogo. A linguagem icônica toma para si parte da tarefa de promover a comunicação.

Ícones transvestem-se, metamorfoseiam-se em *links*, a exemplo de uma série de figuras facilmente encontradas em páginas pessoais, na *web*, indicando conexão para correio eletrônico: são imagens de cartas que entram e saem de caixas de correio, sinais de arroba (@) que giram em torno de seu eixo, e muitas outras formas. Ao serem acionados, apresentam um formulário semi-preenchido, já endereçado ao endereço eletrônico daquele que se apresenta na *homepage*, bastando que a mensagem seja digitada. Depois é só acionar o comando para o envio de informações. Os ícones apelam para que sejam interpelados; apresentando movimento, atraem a atenção do

⁴⁹ <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigos.htm>

leitor/navegador do *site* e o convidam a estabelecer contato. Tornam-se signos vivos, animados.

A comunicação no terceiro milênio

As propostas de CALVINO (1990a) para a literatura no próximo milênio prestam-se à leitura de vários outros campos, como os do conhecimento científico e da arte de modo geral. Da mesma maneira, podem facilitar a compreensão dos vários textos que já se encontram no ciberespaço. Todas as suas propostas para a literatura no próximo milênio - a leveza, a rapidez, a exatidão, a multiplicidade e a visibilidade - podem ser vistas como características do hipertexto.

Cada "*link*" pode ser considerado como um ponto de informação, um nó da imensa e múltipla rede. E o que conduz o caminho do leitor/ator é o leve toque no mouse. É este aspecto da leveza da informação, escrita em dígitos binários, que aparece no texto de CALVINO (1990a:20):

"A segunda revolução industrial, diferentemente da primeira, não oferece imagens esmagadoras como prensas de laminadores ou corridas de aço, mas se apresenta como bits de um fluxo de informação que corre pelos circuitos sob a forma de impulsos eletrônicos".

A leveza da informação que transita no ciberespaço admite, também, que se imprima peso à linguagem. A observação de um recurso visual, utilizado na composição de textos na *www*, pode indicar aspectos que se traduzem como manifestações retóricas dos internautas, na tentativa de captar o outro. Trata-se de um objeto-signo, que pode ser denominado como barra decorativa e que assume variadas formas, como faixas de néon, ornatos de folhas ou de flores, corações que pulsam etc. etc. Muitas vezes, a barra tem a função de fazer uma saudação visual, uma comunicação do tipo fático, que pode sintetizar várias idéias e fornecer informações a respeito do produtor de textos eletrônicos: "*Em torno de cada imagem escondem-se outras, forma-se um campo de analogias, simetrias e contraposições.*" (CALVINO,1990a:104)

A rapidez, que lembra a velocidade do pensamento, é uma das marcas mais evidentes determinadas pelos hipertextos eletrônicos. O rompimento de barreiras

geográficas em questão de segundos acaba por significar uma economia do tempo. As palavras de CALVINO (1990a: 59) sobre o significado dessa compressão de tempo são instigantes: "...a economia do tempo é uma coisa boa, porque quanto mais tempo economizamos, mais tempo poderemos perder".

Para o escritor a exatidão quer dizer três coisas:

- “1) um projeto de obra bem definido e calculado;
- 2) a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis;
- 3) uma linguagem que seja a mais precisa possível como léxico e em sua capacidade de traduzir as nuances do pensamento". (p.72)

Discorrendo num vôo panorâmico sobre estes atributos da exatidão, é possível verificar, nas formas expressivas das páginas da Web, os apelos apresentados pelas imagens que, através de signos visuais, interpelam à ocorrência da comunicação. Aqui não se trata apenas de evocar as imagens, mas de apresentá-las da maneira mais figurativa possível, para que a proposta do autor seja apreendida de maneira intuitiva.

Nesta perspectiva de compartilhar significados, os autores do ciberespaço, cada vez mais, exploram a visualização de objetos que apresentam a ilusão da tridimensionalidade. São efeitos de sombra, jogos de claro e escuro, que causam a sensação corpórea da realidade tridimensional. Possibilita-se a idéia da concretude que sugere um apelo tátil, uma chamada ao toque. Sob os efeitos de animação, tais objetos, que muitas vezes são metáforas da vida cotidiana, adquirem vida.

Para CALVINO, as metáforas da literatura apresentam um conteúdo visual. As palavras evocam, então, as figuras visivas, que são, estas, produzidas pela imaginação. Partindo dessa idéia, ele distingue dois modos de processos imaginativos, da palavra à imagem visiva e desta para a palavra:

"O primeiro processo é o que ocorre normalmente na leitura: lemos por exemplo uma cena de romance ou a reportagem de um acontecimento no jornal, e conforme a maior ou menor eficácia do texto somos levados a ver a cena como se esta se desenrolasse diante de nossos olhos, se não toda a cena, pelo menos fragmentos e detalhes que emergem do indistinto". (p.99)

O outro processo pode ser pensado através da experiência literária do próprio autor, que partia sempre de figurações, imagens que já traziam potencialmente dentro de si as histórias para escrever seus contos:

"A primeira coisa que me vem à mente ... é , pois, uma imagem que por uma razão qualquer apresenta-se a mim carregada de significado, mesmo que eu não o saiba formular em termos discursivos ou conceituais". (CALVINO,1990a:104)

Esses argumentos podem auxiliar na descrição dos territórios da Internet, já que demonstram a capacidade de síntese das imagens. Estas, acrescidas de movimento, indicam uma disposição para a síntese, pois em segundos podem contar muitas histórias, que, se verbalizadas, ocupariam, talvez, muitas páginas com caracteres alfabéticos.

Dispostas através desses e de outros inúmeros recursos retóricos, as mensagens veiculadas no modo gráfico da Internet fazem estripulias para alcançar o outro. Abre-se, aí, um infinito manancial, que se oferece à decifração e à leitura. Mas vale aqui registrar uma preocupação do escritor diante dos perigos da inflação de palavras e imagens, que, despidas de significado, nos bombardeiam incessantemente pelos meios de comunicação, servindo para problematizar a produção dos hipertextos eletrônicos. Essa preocupação refere-se à perda da faculdade de imaginação, saturada pelo excesso de informações, que acabam por banalizá-las, esvaziando-lhes o sentido:

"...estamos correndo o risco de perder uma faculdade humana fundamental: a capacidade de por em foco visões de olhos fechados, de fazer brotar cores e formas de um alinhamento de caracteres alfabéticos negros sobre uma página branca, de pensar por imagens". (CALVINO,1990a:107)

Em síntese, a escritura cibernética produzida por atores institucionais e individuais encontra nas linguagens da multimídia os significantes para a apresentação dos mais variadas mensagens. Entretanto, a saraivada de informações metralhadas hipertextualmente nas telas dos aparatos informáticos pode levar à ausência do sentido. Uma situação dessa natureza conduz os leitores à banalização do texto e ao entorpecimento da capacidade de leitura. Escapar deste tiroteio, desvendando estratégias

e táticas inerentes ao discursos do ciberespaço, pode ser uma forma de recusa à imposição midiática deste fim de século.

Arquitetura de textos eletrônicos

Homepage, site, e-mail. Talvez sejam estas as palavras iniciais para a orientação espacial de muitos navegadores das grandes redes telemáticas. Fazem remissão direta ao espaço e ao lugar, em analogia clara aos espaços e lugares onde os sentidos mais diretos e passivos podem se exercitar. É no lar (*home*) que as pessoas encontram abrigo e segurança contra as ameaças de um espaço que, mesmo oferecendo horizontes e caminhos, também se torna ameaçador por apresentar o novo, o desconhecido, aquilo que não foi ainda objeto da experiência. A casa pode ser tratada como uma primeira referência de lugar - cenário de vivências diretas e íntimas, aquelas intensamente carregadas de sentimento, aconchego e segurança.

De acordo com TUAN (1983), a experiência

"... abrange as diferentes maneiras através das quais uma pessoa conhece e constrói a realidade. Estas maneiras variam desde os sentidos mais diretos e passivos como o olfato, paladar e tato, até a percepção visual ativa e a maneira indireta de simbolização". (p.9)

Uma página-casa (*homepage*), um lugar (*site*), um endereço postal eletrônico (*e-mail*), e muitos outros termos reconhecidos na navegação telemática têm uma natureza topológica. Referem-se a espaços e lugares, rotas e portos de ancoragem no ciberespaço. Tais termos são frutos de uma simbolização de correspondência clara com os objetos concretos. O sentido topológico desses termos, ao evocar o espaço e o lugar, busca a idéia de distâncias e de formas de ligação entre estas, o que também expressa a idéia de comunicação. Os percursos dessas distâncias são maneiras indiretas e conceituais de experimentar o mundo, assim como o que foi e o que vem sendo possibilitado pelos livros e jornais, pela televisão e por outros meios de comunicação presentes na contemporaneidade, os quais colaboram para a constituição de várias visões de mundo, das formas de estar no mundo e de conviver com o outro. A grande diferença proporcionada pelas redes telemáticas, principalmente a Internet, é a possibilidade de redimensionar o caráter massivo dos meios de comunicação, proporcionando a

interatividade síncrona. Isto é, as chances de ocorrência do diálogo são consideravelmente aumentadas, permitindo um exercício de interlocução, o que dá aos participantes das várias formas de conversa no espaço virtual a oportunidade de receber e produzir mensagens.

O ciberespaço, por mais infinito que pareça, é menos ameaçador que o espaço físico, por não prender-se às interações face a face, podendo, mesmo assim, proporcionar práticas dialogais e dialógicas⁵⁰. Na *web* a materialidade das relações é sempre simbólica, sem, entretanto, deixarem estas de constituir-se como atos⁵¹. PARKS & FLOYD (1996)⁵² evidenciam que nos relacionamentos *online*, as convergências na rede podem implicar em algo mais que a apresentação de um indivíduo ao outro, sendo capazes de introduzir as pessoas nas redes sociais da vida real (RL). Assim, as redes telemáticas, além do potencial para transformarem-se efetivamente em cenário para a construção da inteligência coletiva, podem favorecer a ampliação e o aprofundamento de relações sociais.

Como meio de comunicação, em que a linguagem é o elemento significante da mensagem, os *sites* são lugares construídos, onde, através de várias falas, é possível expressar e compartilhar visões de mundo e estabelecer relacionamentos. São lugares cuja arquitetura/*layout* se oferece à leitura e têm muito a informar. A legibilidade desse *layout* constitui-se como fator primordial para a facilidade da apreensão dos mecanismos de navegação/vivência demarcados por várias necessidades, entre estas a da convivência social.

De acordo com PALÁCIOS (1996):

“As comunidades virtuais e a vivência telemática vão constituindo formas inusitadas do existir humano. Há toda uma nova Sociologia por ser inventada; uma nova Sociologia inextricavelmente ligada às novas tecnologias de Comunicação neste final de milênio. Ignorar as novas formas de Comunicação e seus efeitos equívale a abdicar da compreensão das formas do existir social contemporâneo”⁵³.

⁵⁰ RODRIGUES (1999) estabelece diferenças entre discursos dialogais e dialógicos. No primeiro caso existe uma alternância de fala entre os interlocutores; o segundo caso se dá sempre que o enunciado de um locutor responder ao discurso de um outro locutor, ou, em outras palavras, dá-se em todas as situações onde o enunciado produza efeito ou sentido.

⁵¹ Atos que podem muitas vezes identificam-se como ações solidárias e cooperativas, ou como crimes informáticos, a exemplo da invasão de sistemas e da distribuição de pornografia infantil.

⁵² <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/parks.html>

⁵³ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/modens.html>

A experiência do espaço físico, da vida fora das telas, pode ser compreendida pelas formas de referenciar determinados locais e pela caracterização de distâncias entre os lugares. A arquitetura, ou o meio ambiente concretamente construído, define vários tipos de sensações, estabelecendo as diferenças entre o aberto e o fechado, o público e o privado, as funções sociais e as relações. É, portanto, dotada de uma função pedagógica: a arquitetura tem a capacidade de ensinar, podendo, da mesma maneira que o meio ambiente e a linguagem, proporcionar a reflexão sobre normas, valores e comportamentos. Seu traçado pode provocar suposições sobre o estilo de vida de quem a habita. Uma casa com uma só entrada pode transmitir a idéia de acesso limitado. Já a presença de várias entradas ou saídas (portas ou passagens) pode transmitir o contrário. Entretanto, o excesso de passagens acaba por traduzir a idéia de labirinto.

A *homepage* também tem entradas e saídas. A apresentação de muitos *links* pode indicar uma disposição solidária de dar acesso ao outro a lugares que o dono da casa (produtor de mensagens) deseja compartilhar. A casa digital, no entanto, é capaz de dar passagem para outras casas, num trajeto de configuração inusitada. É possível que incautos navegantes caiam nos labirintos da teia, porém, estes não oferecem os mesmos riscos dos labirintos da teia urbana física e do emaranhado de suas redes de relações sociais. Se os navegadores souberem manejar o leme (*browse*), a *www* torna-se um convite à leitura, à experiência indireta e conceitual, apoiada na lógica do hipertexto.

RADFAHRER (1999) estabelece a diferença entre *homepage* e *site*, palavras muitas vezes compreendidas como equivalentes, identificando a primeira com a entrada do *site*, que, por sua vez, seria o conjunto de páginas associadas, ambas produzidas pelo mesmo autor/autores: “*Muitos chamam um Website de Home Page. Outros chamam cada tela de Home Page. Na verdade, “home” é o nome dado à primeira tela de endereço de endereços digitais*” (p.67). Porém, os atores não institucionais, quando apresentam suas mensagens de boas-vindas à suas *homepages*, convidam o visitante/leitor a incursionar pelo *site*, caso existam páginas associadas. Em muitos casos a *homepage* resume-se somente a uma tela inicial. Neste caso o *site* é a *homepage*.

O estabelecimento de tipologias das *homepages* e dos *sites* pode seguir vários parâmetros, quer se observem questões técnicas como acessibilidade, rapidez no carregamento de recursos multimídia etc., até a qualidade e confiabilidade das

informações apresentadas. Portanto, o que se apreende desta constatação é a possibilidade da existência de muitas maneiras de classificar estes espaços virtuais, dependendo do objetivo que se tem em vista. No Brasil, a classificação mais popular refere-se à idealizada pelo “iBest”⁵⁴, uma premiação dos melhores *websites*, que os julga a partir das seguintes categorias: ações sociais, agências de arte/cultura, associações profissionais, bancos, bebidas/alimentos, comércio eletrônico, *design*, educação/treinamento, esportes, governo, indústria/comércio, infantil, informática, lazer/entretenimento, meios de transporte, mulher, música, notícias, personalidades, pessoais, portal, provedores de acesso, radio, religião e esoterismo, revistas e jornais, saúde, serviços corporativos, serviços financeiros, serviços *online*, serviços públicos, telecomunicações, televisão, turismo.

Tal classificação, ainda que insuficiente para dar conta de todas as ocorrências da web, pode ser ordenada pelo tipo de produtores das mensagens, ou seja: atores institucionais e individuais. À categoria dos produtores institucionais se agrupariam todos os tipos, exceto os pessoais. A categoria dos produtores individuais incorporaria os *websites* pessoais, que, por sua vez, se subdividiriam em biográfico, entretenimento, esportes, serviços internet, temas e variedades, como propõe o iBest. De qualquer forma, os websites pessoais conferem uma identidade ao autor. Segundo ARANHA FILHO (1996), os elementos de uma página pessoal apresentam o indivíduo da seguinte forma:

“Reúne material pessoal, afirmado na 1ª pessoa, e ponteiros para material de terceiros, digamos, enunciados na 3ª pessoa — mas se os primeiros visavam estabelecer explicitamente uma apresentação do eu, os últimos igualmente obtêm um efeito indireto de individuação, afirmam elípticamente também o eu. Dize-me com quem andas...”⁵⁵

Um tipo especial de atores/autores: adolescentes na rede

As representações são produtos de significação elaborados pelos sujeitos, compreendendo desde a percepção do mundo até a produção de significados para a

⁵⁴ Promoção anual da Ibest Company, empresa do Grupo Mantel.

⁵⁵ <http://www.ifcs.ufrj.br/~jaranha/doc/pp2.html>

realidade externa. O sentido é produzido socialmente e, portanto, dependente do contexto⁵⁶, onde os agentes efetivos são indivíduos situados no tempo e no espaço. A estruturação do pensamento, ou seja, das formas mentais de perceber e significar as coisas, é produto de uma combinação de elementos de diversas ordens, tais como informação, componentes cognitivos, valores e atitudes que, articulados, expressam a realidade dos sujeitos. À expressão cabe, então, sua leitura - a leitura das representações que se manifestam em variadas formas. Tais representações podem ser veiculadas em vários suportes e linguagens. Mas sempre necessitam de um código e de um meio para sua realização. Sendo assim, as representações podem fornecer definições sobre o objeto que representam.

A expressão dessas representações de mundo por um determinado grupo social acaba por construir uma visão comum, compartilhada, da realidade. Através das suas representações podemos conhecer as particularidades de segmentos sociais, pois, elas possibilitam uma compreensão sobre as atitudes destes no cotidiano.

Muitos trabalhos sobre adolescentes brasileiros tomam como ponto principal o posicionamento destes jovens perante si próprios e a sociedade, destacando o lugar crucial da relação familiar, do sexo, das drogas, da violência e das perspectivas para o futuro. Em 1996, de acordo com o relatório do instituto Retrato Consultoria e Marketing, que cruzou várias pesquisas feitas com cerca de dois mil jovens das classes média e média alta de São Paulo e do Rio de Janeiro, o conceito de felicidade estava ligado primeiramente a “estar com quem a gente ama”, seguido de “realização profissional” (MARINI, 1996). O que mais amedrontava a estes jovens era o “medo da AIDS”, seguido do “medo do estupro”. Quanto ao *hobby* mais citado, “ouvir música” figurou em primeiro lugar. O aparelho de som, seguido da televisão, foi indicado como um equipamento inseparável; o computador também foi citado, mas ocupava o 6º lugar entre outros itens do *ranking*, sendo indicado por apenas 5% dos entrevistados. No mesmo ano, em Belo Horizonte, o Colégio Promove realizou uma pesquisa entre adolescentes de várias escolas da cidade, principalmente as particulares, para conhecer o perfil de comportamento dos jovens de 12 a 18 anos. Para os entrevistados, o conceito de felicidade estava ligado ao amor, à família e à amizade. Os maiores problemas

⁵⁶ Para LÉVY (1993: 21) “.. o contexto é o próprio alvo dos atos de comunicação.”

enfrentados diziam respeito, em primeiro lugar, às drogas e, depois, aos atritos familiares, à violência, ao alcoolismo, à gravidez na adolescência e ao relacionamento com os colegas (JOGOS, 1996)⁵⁷.

O mérito de levantamentos e pesquisas desta natureza é o de transformar o adolescente em interlocutor, dando-lhe espaço para seu posicionamento, ao invés de simplesmente descrever seu comportamento com base na observação. Trata-se de uma qualificação do jovem como sujeito dos processos sociais, apto a participar do diálogo social. Isso tem como conseqüência, criar-se espaço para conhecê-los a partir de suas representações, prioridades e sentimentos.

O número de adolescentes de Belo Horizonte que já freqüentam a Internet, por enquanto, permanece como uma incógnita. Certamente ainda é muito reduzido, em relação ao tamanho deste contingente etário, mas, de acordo com as projeções, tende a aumentar. O número geral de usuários na rede ainda é difícil de ser calculado em termos exatos, mas é expressivo, no conjunto dos estados brasileiros. A expansão da rede é realmente vertiginosa e o Brasil apresentou o crescimento de 133% no número de servidores somente no primeiro semestre de 1996 - de 20.113 servidores em janeiro para 46.854 em julho - (DVORAK, 1996). O ranking dos países com maior número de servidores, em julho de 1998, era encabeçado pelos EUA, com 25.739.702 servidores, seguido pelo Japão (1.352.200), Reino Unido (1.190.663), Alemanha (1.154.340) e Canadá (1.027.571) nas primeiras posições⁵⁸. Marcando a liderança na América Latina com 163.890 servidores, o Brasil ocupava o 18º lugar nesta lista mundial. Um ano depois, em julho de 1999, o Brasil saltava para a 14ª posição, com 310.138 *hosts*; os Estados Unidos, que continuaram mantendo a liderança mundial, aumentaram o número deles para 40.970.347. Estes números demonstram a rapidez da evolução das cifras, nesse terreno, o que significa a incorporação, em curto espaço de tempo, de milhões de usuários à Internet, entre eles os adolescentes.

Nos Estados Unidos, com o crescimento da rede, os adolescentes começam a constituir um segmento do mercado de trabalho, empregando-se em provedores locais como técnicos de manutenção (MORAES, 1996). Apesar de não serem profissionais, a facilidade que apresentam ao lidar com as linguagens de computação acaba por deixá-

⁵⁷ <http://www.estaminas.com.br/>

⁵⁸ Fonte: Network Wizards Julho/98 e Julho/99. Dados disponíveis no site do Comitê Gestor Internet Brasil <http://www.cg.org.br/PosicBRMundohtm>

los mais preparados que o trabalhador médio dessa área⁵⁹.

No Brasil, ainda que em proporções significativamente menores, a situação também é semelhante. A presença de adolescentes no mundo do trabalho informático tornou-se visível com a popularização, entre os jovens, dos BBS (Bulletin Board System), pequenas redes de computadores acessadas através de linhas telefônicas para troca de mensagens e arquivos, onde, no início da década de 90, alguns passaram a atuar como *sysops* (operadores de sistemas). Atualmente, muitos trabalham como "suporte" em empresas de acesso à Internet, solucionando problemas de usuários, além de atuar nas operações de rotina destas e de outras organizações.

A pesquisa "O jovem, a sociedade e a mídia do próximo milênio" realizada pelo INSTITUTO DE PESQUISAS DATAFOLHA (1997)⁶⁰, durante os meses de junho e agosto deste ano, teve seus dados coletados através de questionários respondidos através da Internet por jovens de várias partes do mundo, na sua grande maioria estudantes, e fornece um interessante painel sobre o posicionamento dos jovens diante da comunicação. Dos respondentes, 84% eram do Brasil, 5% dos EUA, e o restante de vários países, principalmente da Europa. Os jovens brasileiros, em sua grande maioria, responderam ao questionário disponibilizado *online* a partir de suas residências (88% responderam de casa, 4% da escola e 12% de outro lugar), sendo que 95% tinham computador em casa.

Entre outras questões da pesquisa, a listagem estimulada das atividades preferidas dá um esboço do perfil do respondente. Entre os jovens brasileiros pesquisados, o ranking das preferências para utilização do tempo livre aponta primeiramente para ouvir música, ficar com os amigos e usar o computador, conforme pode ser observado na Tab. 2.

⁵⁹ A notícia veiculada pelo jornal USA Today de 30 de Abril de 1999 destacava: "Milhares de adolescentes estão ingressando no ramo da alta tecnologia, trabalhando como funcionários ou mesmo iniciando seus próprios negócios. As empresas de computadores e de processamento de dados empregaram no ano passado 29.000 pessoas com idades entre 16 e 19 anos, número muito superior aos 5.000 de 1994, conforme estimativas do Departamento de Trabalho dos EUA. Estes adolescentes estão sendo contratados como consultores para páginas na Internet, administradores de redes e programadores dos computadores. Vários fatores contribuem para esta tendência - um destes fatores é a escassez de funcionários qualificados, fazendo com que as empresas e clientes fiquem ansiosos por contratar pessoas com as habilidades necessárias. Outra causa desta tendência é o aumento do número de computadores domésticos, permitindo que muitos adolescentes de hoje comecem a lidar com computadores desde pequenos". (HABILIDADES, 1999).

⁶⁰ Os dados foram tabulados no Brasil e disponibilizados em setembro de 1997, no endereço <http://www2.uol.com.br/survey/>. A pesquisa foi solicitada pela Associação Mundial de Jornais (Fiej), com o apoio da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco)

Tabela 2
Preferências de jovens brasileiros para utilização do tempo livre

Atividades	Brasil	Outros países
• praticar esportes	54%	56%
• cantar ou tocar instrumentos musicais	22%	37%
• ler	30%	35%
• ouvir música	65%	41%
• passar o tempo com amigos	65%	40%
• assistir televisão	36%	42%
• usar computador	56%	41%
• atividades artísticas (pintura, teatro etc.)	12%	21%
• trabalho voluntário	10%	12%
• passar o tempo ao ar livre	17%	20%

Fonte: INSTITUTO DE PESQUISAS DATAFOLHA (1997)

Os jovens brasileiros pesquisados destacaram a pobreza, o desemprego, a corrupção e a violência como os principais problemas vividos pelo país. Para eles as fontes de informação mais importantes sobre o que acontece no mundo compreendem, em primeiro lugar, a família⁶¹, seguida da televisão e dos professores. A referência à Internet apareceu precedida pelos jornais diários e amigos (com o mesmo percentual) e pelas revistas.

Pesquisas para o conhecimento dos hábitos dos internautas brasileiros em relação ao uso da rede vêm sendo realizadas por instituições universitárias, por organismos internacionais e empresas de pesquisa de opinião, a exemplo do Ibope, que elabora levantamentos desde o início da expansão da rede para fora do circuito acadêmico, tendo em vista, principalmente, o potencial de comércio eletrônico a ser desenvolvido. Nos meses de junho e julho de 1998, numa tentativa de ampliar o conhecimento sobre o segmento de usuários, foram coletados os dados da pesquisa Internautas do Brasil (PESQUISA, 1998)⁶² incluindo-se nela, também, informações

⁶¹ Os jovens eram provenientes de famílias cujos pais, em sua maioria, tinham formação superior.

⁶² Trabalho idealizado pelo estudante Hélder Soares de Souza, sob orientação do prof. Virgílio Augusto F. Almeida, no Mestrado em Ciência da Computação da UFMG. Também participaram da formulação de

sobre os usuários de programas de conversação via rede, como *chat* e IRC (*Internet Relay Chat*), além de outros usos da rede. De acordo com os resultados, os usuários da faixa de 16 a 20 anos ocupam o 2º lugar no ranking das faixas etárias, liderado pela faixa de 21 a 25 anos, notando-se o aumento do número de pessoas mais jovens e com menor renda entre os internautas: de 1997 para 1998 o percentual dos que tinham até 20 anos de idade foi alterado de 20% para 30%.

As estatísticas sobre o uso da Internet no país revelam a atração que os computadores exercem sobre os jovens. Os resultados da 3ª edição da pesquisa CADÊ?IBOPE (1998) sobre o perfil do internauta brasileiro apontaram um crescimento de usuários estudantes que conectam a rede nas escolas, entre outras constatações e tendências. Realizada junto a 47.566 usuários, a pesquisa revelou uma concentração de 79,2% deles entre a faixa de 15 a 39 anos, embora outros segmentos etários também estejam presentes na rede. Os jovens de até 19 anos representa 26,5%. A massa de estudantes que frequenta a Internet é altamente significativa: 61%. A Tab. 3 demonstra a evolução do número de acessos a partir das escolas:

Tabela 3

Locais de acesso à Internet –1996 a 1998

Local de acesso	1996	1997	1998
De casa	82%	79%	79%
Do trabalho	37%	41%	45%
Da escola	3%	11%	19%
De outro lugar	1%	4%	7%

Fonte: CADÊ?IBOPE (1998)

Minas Gerais apareceu em 3º lugar no ranking de maior número de internautas, precedido por São Paulo e Rio de Janeiro em 1º e 2º lugares. Cerca de 79% dos usuários estavam concentrados na região Sudeste, Sul e Distrito Federal. Os dados indicaram um aumento da participação feminina, num universo predominantemente masculino, indicando a passagem de 17% em 1996 para 29% em 1998.

Algumas circunstâncias podem ajudar a explicar o posicionamento de Minas Gerais referente ao contingente de internautas no ranking brasileiro: o sistema de telecomunicações existente em Minas é um dos mais avançados do País, embora ainda deixe a desejar; todos os municípios dispõem de serviços de telefonia e, em grande maioria, contam com serviços automáticos de discagem direta nacional e internacional e de transmissão de dados, em que pese o alto custo dos serviços telefônicos para o consumidor da classe média. Em Belo Horizonte está um dos 8 *backbones* regionais, a Rede Internet Minas (MG), com estrutura de rede capaz de manipular grandes volumes de informação, possibilitando a capilarização da rede. Em Minas Gerais a existência de pólos de indústria eletrônica propicia boas condições para a instalação de projetos eletrônicos e de suporte a esse ramo de atividade. A projeção de crescimento da demanda para esse setor contempla o desenvolvimento da micro-eletrônica e das telecomunicações. A capital do estado é hoje um dos núcleos do Softex 2000, projeto do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq - destinado a conquistar 1% do mercado mundial de *software*, com recursos da ordem de US\$ 2 bilhões.

capítulo 6

UMA LEITURA DE PÁGINAS ELETRÔNICAS

“...um texto só existe se houver um leitor para lhe dar um significado”.

(CHARTIER, 1998:11)

Este estudo destaca um tipo especial de atores, localizados, fisicamente, no território da cidade de Belo Horizonte e, virtualmente, no ciberespaço. São jovens estudantes pertencentes a segmentos de classe alta e média, localizados principalmente em seus extratos médios e altos, entre outros atributos. Uma característica peculiar a esses jovens é o fato de possuírem um endereço na www, onde já construíram suas homepages. São lugares de expressão, espaços comunicativos apropriados para estabelecer contato com o outro. A leitura das mensagens aí veiculadas tornou-se uma tentativa de evidenciar a fala desses jovens.

Esta aproximação consistiu na captura e análise de 30 *homepages* com características autobiográficas desses adolescentes, cuja idade variou entre 13 e 20 anos, a grande maioria do sexo masculino, no total de 25 indivíduos (GRAF. 1 e 2). Através de descrições dos textos apresentados, incluindo imagens e outros recursos retóricos utilizados para a comunicação, objetivou-se identificar (ou não) a presença de padrões nas mensagens construídas pelos adolescentes. O caráter autobiográfico, utilizado como critério de seleção das páginas, foi definido pela apresentação do autor, incluindo sua idade, e pela referência à cidade de Belo Horizonte como lugar de moradia, variáveis que deveriam aparecer expressas nas *homepages*. Dentre as páginas capturadas, no entanto, é possível encontrar algumas de caráter essencialmente temático, ao qual, também, se agregam os elementos autobiográficos.

Ainda que se destaque a existência de uma grande diversidade entre os internautas adolescentes, foi possível, desde o princípio da investigação, observar a existência de temas recorrentes, que freqüentam os diferentes discursos. É importante observar que alguns dos procedimentos padronizados encontrados são provenientes de instruções fornecidas pelos próprios programas destinados à edição de páginas para a Web. Tais programas incluem assistentes que orientam a construção da página, o que não impede ao autor fazer sua escolha na criação da sua própria *homepage*. Assim, alguns desses editores sugerem uma estrutura básica para a apresentação de conteúdos, disponibilizando ilustrações e outros recursos, como inclusão de CGI (*Common Gateway Interface*), tecnologia “que fornece a interação entre os servidores www, bancos de dados externos e fontes de informação” (TITTEL et al, 1997: 110).

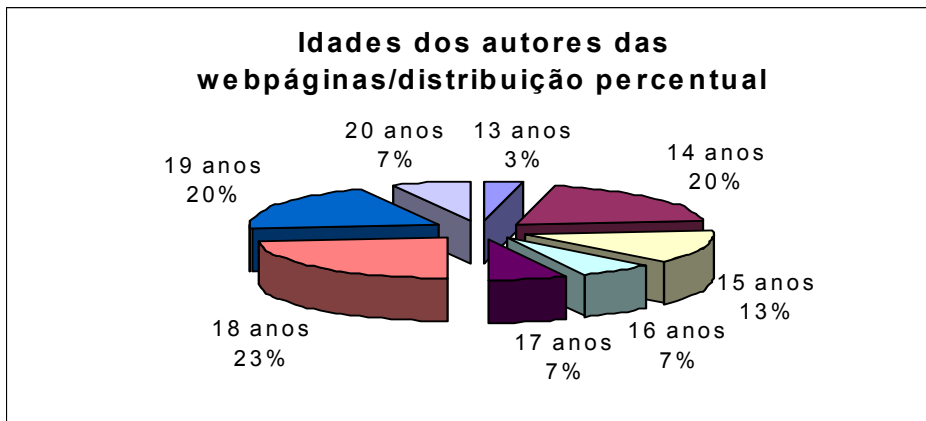


GRÁFICO 1

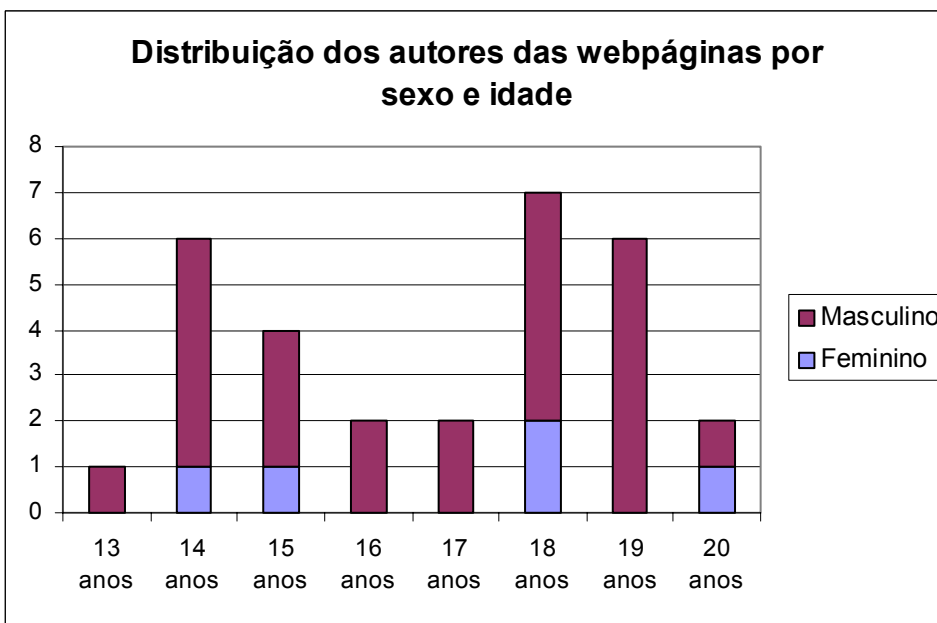


GRÁFICO 2

Uma primeira busca para encontrar *homepages* de jovens de Belo Horizonte ocorreu em provedores locais, a partir de catálogos *online* de *homepages* pessoais. A partir das próprias páginas encontradas foi possível identificar outras, já que uma característica comum entre as *homepages* é a apresentação de links para páginas de amigos. Além disso, alguns endereços foram encontrados a partir de indicações de certos jovens que, tomando conhecimento da pesquisa, solicitaram comentários sobre

suas produções. Também foram utilizados *search engines* parametrizados pelos critérios de seleção.

O procedimento inicial para a o registro destes *sites* consistiu na gravação dos endereços das *homepages* em registros de *bookmark* do *software* de navegação. Tal conduta revelou-se precária, já que dos 40 registros iniciais, apenas 10 foram resgatados para utilização neste estudo. Este fato, já no começo da pesquisa, evidenciou uma característica de migração de provedores pelos usuários, ou mesmo de supressão das mensagens na *Web* em determinados provedores de conteúdo. Com a inadequação deste procedimento de coleta, foi necessário registrar o material através da gravação do *site* em suas páginas principais.

Na tentativa de organizar a observação de elementos dos discursos, foram destacados os seguintes eixos temáticos recorrentes, definidos a partir de um estudo piloto de 7 casos: a relação dos adolescentes com a linguagem; as referências à escola; a relação com os amigos; a relação com a família; manifestações da sexualidade; a presença da música e os jogos eletrônicos. Para a sistematização da observação, utilizou-se o *software* Microsoft Access 97 para a estruturação de banco de dados, no qual foram criados os seguintes campos de registros: nome, apelido (*nickname*), sexo, idade, URL, *e-mail*, endereço, escola; links para amigos; foto do autor, foto de amigos, foto da família, outras fotos; referências a amigos, sexo, música, Belo Horizonte, *softwares*, jogos eletrônicos, esportes, drogas; disponibilização de *software* para download; presença de formas interativas; presença de animações e observações.

O autor e o lugar de fala

Uma primeira constatação no conjunto observado é a centralidade que o autor ocupa no espaço da *homepage*. Muitas vezes destaca seu nome e sobrenome, sendo comum encontrar dados que permitem sua identificação e localização, como *e-mail*, número do ICQ⁶³, salas de *chat* e canais de IRC freqüentados. Em muitos casos fazem

⁶³ ICQ (pronuncia-se “*I seek you*” - eu procuro você) é uma ferramenta para Internet bastante popular, de uso amigável e gratuito, que informa ao usuário sobre outros usuários que estão *online*, possibilitando-lhes um contato facilitado. O ICQ permite conversações síncronas, jogos, envio de mensagens e transferência de arquivos, dando suporte a aplicações populares na Internet. Essas funções encontram-se consolidadas num programa visualizado no desktop do computador do usuário. Quando o usuário instala o programa, recebe um número de registro, normalmente referenciado pelos internautas como UIN (Universal Internet Number). Através do *site* da ICQ Inc. (<http://www.icq.com/>) é possível criar

referências aos bairros onde residem, mas não disponibilizam endereços físicos nem número de telefone. Destacam também gostos e preferências, como uma forma de aproximação e indicação de sinais de pertencimento a grupos sociais:

"Meu nome é Paulo César mas sou também conhecido como EDDIE. A origem do meu Nick, pra quem não sabe, vem do mascote da minha banda preferida, o IRON MAIDEN. Mas também pode ser uma referência a um de meus ídolos, o Eddie Van Halen". (Eddie)

"O pessoal do BrasNET me conhece como Floyd_BH. Fico sempre no canal #_ do servidor irc.horizontes.com.br. Me Procurem para podermos conversar!" (Floyd_BH)

"Sou conhecida em vários chats como PRIMAVERA. Uso esse nick porque adoro flores e nasci em setembro, início da estação". (Primavera)

Para GOFFMAN (1975), a expressividade do indivíduo significa sua “capacidade de dar impressão” (p.12), inculcando no outro aquilo que se deseja projetar. Como num jogo de cena, estes autores de *homepages* podem ser considerados personagens que atuam com outros personagens (leitores/internautas), que também exercem o papel de platéia. Assim, os autores recorrem a vários recursos de linguagem para impressionar os outros personagens/ platéia. Entretanto, GOFFMAN adverte que existem aspectos governáveis e não governáveis no envio de informações, sendo que estes últimos podem ser utilizados pelos outros para comprovarem a validade das emissões governáveis. Desta forma é possível encontrar conotações não previstas pelos autores às mensagens, abrindo o leque dos sentidos à leitura.

comunidades virtuais, organizadas por assuntos (uma lista de pessoas com interesses comuns), ou somente participar das já existentes. O ICQ, desenvolvido inicialmente pela empresa israelense Mirabilis, foi adquirido pela América Online (AOL).

Uma das *homepages*, cujo recorte é apresentado a seguir (FIG. 4), ilustra o lugar que o adolescente assume no seu próprio espaço virtual, apresentando um mapa iconográfico para acesso aos caminhos hipertextuais disponibilizados pelo autor⁶⁴. Sua imagem é, literalmente, central no conjunto das outras representações, evidenciando, desde já, suas características e preferências, dando-o a conhecer aos outros. A fotografia em primeiro plano (enquadramento da pessoa do ombro para cima) permite a interiorização do personagem e imprime uma carga de subjetividade (APARICI & MATILLA, 1989). O ícone no alto da página, à direita, ao ser acionado pelo mouse, dá acesso a um arquivo de som contendo uma saudação sonora ao visitante com a presumível voz do autor.



FIGURA 4: Tela de *homepage*.

FONTE: <http://www.geocities.com/SoHo/9611/>. Tela reproduzida com a permissão do autor.

⁶⁴ Esta página foi capturada em agosto de 1998. Na ocasião, o autor, segundo suas palavras, preparava-se para o vestibular. Em outubro de 1999 verificou-se que o *site* não estava mais localizado no provedor Geocities. Entretanto, numa nova busca, a partir dos dados referenciais do jovem, foi possível encontrar seu novo *site*, completamente remodelado, localizado em provedor de acesso da cidade. Atualmente estudante de computação na PUC-MG, o autor conserva sua logomarca (a mesma que aparece na *homepage* anterior) mas destaca outros signos de pertencimento.

Uma interpretação deste mapa de ícones/*links* remete aos possíveis sentidos do conjunto de mensagens apresentadas, possibilitando uma aproximação com o autor. Algumas ligações entre significado e o objeto referente são óbvias, a exemplo da figura de um carro esportivo vermelho e a associação com a palavra carros. Outras são menos explícitas como a que une a imagem da Mona Lisa e a palavra “Mídia”. A falta de uma aparente ligação lógica acaba por identificar-se a uma tática para prender a atenção do leitor que tenta compreender e fazer suposições sobre a falta de analogia entre imagem e palavra. Tem-se aí uma ativação de hipertextos pertencentes ao *background* do leitor antes mesmo do clique do mouse sobre a figura ou a palavra sensíveis. O recorte do mapa do Brasil, encabeçando os ícones e palavras dispostos circularmente, indica, de imediato, a identidade brasileira do jovem. De alguma forma, estes ícones, que parecem demonstrar preferências do autor, podem ser interpretados como signos de pertencimento a variadas comunidades de sentimentos.

A maior parte das páginas destaca tópicos especiais sobre o autor, seja através de texto em que se apresenta introdutoriamente seja por intermédio de links internos, que remetem a uma página associada específica para descrever, muitas vezes de maneira pormenorizada, sua trajetória de vida, sua inserção na família e na sociedade (FIG. 5). Tais páginas são arquivos em HTML que, coincidentemente, muitas vezes recebem o nome de "eu.html", num total de 12 ocorrências.

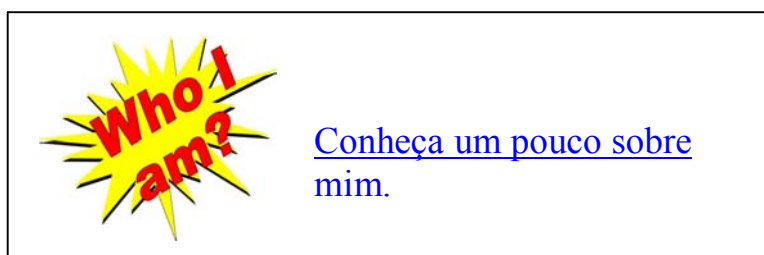


FIGURA 5 - Recorte de uma *homepage*. A figura e a frase em azul são pontos sensíveis ao mouse, dando passagem à página associada sobre o autor. O balão, típico de cartoons, e as cores utilizadas, anunciam o perfil

Esta situação pode ser analisada em termos do enunciado entendido como unidade do discurso, de acordo com RODRIGUES (1999). O enunciado é o que resulta da enunciação (ato que produz sentido). A enunciação apresenta um caráter peculiar e único, diferente do enunciado, que pode ser repetido. O enunciado não necessariamente refere-se a uma unidade verbal e pode traduzir-se até pelo silêncio. A noção de quadro enunciativo designa uma série de componentes utilizados para conferir significação aos enunciados, sendo formado por evidências que permitem aos interlocutores compartilharem os sentidos, intervindo na constituição das suas fronteiras de sociabilidade. Este quadro pode ser comparado à moldura que circunda a tela de um pintor ou ao palco onde se desenrola a representação teatral, constituindo-se como um fundo que delimita o mundo do discurso: "*Um quadro enunciativo corresponde ao que Michel Foucault designou por formação discursiva e o conjunto dos enunciados possíveis dentro de uma formação discursiva corresponde ao que ele designou por arquivo*" (RODRIGUES, 1999: 9).

A partir dessa compreensão sobre quadro enunciativo, observa-se a impossibilidade de enumerar todos os seus componentes, o que, por sua vez, permite a possibilidade de releituras de um mesmo texto, ou novas atribuições de sentido ao mesmo texto. Entretanto, alguns destes elementos são óbvios, como a identificação daquele que fala, assim como o lugar de onde se fala e quais os motivos da locução. No caso das *homepages*, à maneira de uma comunicação epistolar ou de uma conversa telefônica em que os interlocutores encontram-se fisicamente separados, é necessário que o locutor identifique-se e situe o lugar de onde fala⁶⁵.

RODRIGUES (1999) destaca que o locutor pode valer-se de expressões verbais já disponíveis, designadas como unidades díticas, que incluem vocábulos importantes como os pronomes pessoais e os pronomes demonstrativos. Sua principal característica é a de apontar para um particular, uma especificidade:

"O jogo dos pronomes pessoais é habitualmente utilizado para referenciar os locutores que intervêm na relação interlocutiva. A primeira pessoa do singular do pronome pessoal é usada diticamente pelo locutor para se referir a si próprio, ao passo que a segunda pessoa do singular ou uma unidade

⁶⁵ Uma expressão utilizada nos *search engines* para encontrar *homepages* dos adolescentes de Belo Horizonte alojadas em provedores de conteúdos foi "tenho x anos; moro em Belo Horizonte".

equivalente (*você, o senhor*) é utilizada dicitivamente pelo locutor para se referir ao alocutário. Deste modo, ao tomar a palavra, o locutor institui-se a si próprio como *eu*, mas ao mesmo tempo institui o seu interlocutor como *tu*.

Estas duas componentes do quadro enunciativo têm duas características específicas fundamentais: a reciprocidade e a transitividade. A reciprocidade consiste no facto de *eu* ser para o alocutário um *tu*, ao passo que o *tu* é para si próprio um eu, sendo identificado como *ele* ou *ela* tudo aquilo a que *eu* e *tu* se referem em comum. Nesta reciprocidade, desdobra-se todo o leque das manifestações da sociabilidade, caracterizadas pelo reconhecimento recíproco da qualidade de parceiro de interlocução e de interacção na constituição de um mundo comum".(p.11)

Assim, os arquivos "eu.html" constituem partes importantes de quadros referenciais para os enunciados dos adolescentes, manifestando o desejo de interlocução, já que a presença do "eu" define a existência do "tu", configurando uma perspectiva dialógica e conferindo ao discurso a mesma lógica que orienta a sociabilidade. O "outro" é sempre interpelado à resposta do interlocutor, principalmente pela via do correio eletrónico. Todas as páginas analisadas disponibilizam o *e-mail* do autor e várias apresentam um livro de visitas para assinaturas (*guestbook*) dos navegadores que transitam pelo *site*. Os convites à conversação apelam para alguma resposta do interlocutor:

"Caso vc queira me falar algo sobre a Hp ou sobre outras coisa me mande um e-mail!!!" (Bernardo2)"

"Ah, deixe registrada sua visita a esse espaço meu! Assine meu guestbook, pode falar o que achou de mim, que me amou, que me odiou, o que quiser! Mas não deixe de assinar, ok? É só clicar aqui mesmo!!"
(Mariana)

Família e amigos

São constantes as referências à família através da apresentação de seus membros, apontando, entre outras coisas, a profissão dos pais e a idade dos irmãos.

“Trabalho na empresa do meu pai ... Tenho dois irmãos e duas irmãs, de casamentos diferentes dos meus pais”. (Eduardo)

“... minha mãe chama-se Denisse ..., é dentista formada pela UFMG e tem um consultório ali na Praça da Assembléia, num prédio do lado do Bemge, se vocês precisarem, só falar com ela! :) Meu pai se chama Marcos ..., é engenheiro civil formado pela UFMG também.... Minha maninha se chama Raquel ... está na Sexta Série. Tem 12 anos e é bunitinha paaacaas :) Às vezes eu tenho ki dar umas porrada nela mas gostu dema-a-ais dela, né Quelzinha :) (Guizão)

“Moro em um apartamento com minha família e nossa cachorrinha. Minha mãe é médica pediatra, meu pai é engenheiro. Tenho duas irmãs, uma de 16 e outra de 11 anos. A cachorrinha é uma poddle toy muito lindinha de 6 aninhos. Amo todos eles”. (Mariana)

As referências ao grupo familiar ajudam a compor o perfil do autor da *homepage*, posicionando-o na escala social; a categoria profissional dos pais, que exercem atividades de status reconhecido, dimensiona o quadro cultural e sócio econômico do segmento ao qual pertence o jovem. A inserção da família na *homepage* também pode ser vista como uma demonstração de afeto e orgulho. Autores como STENGEL (1996) e ZAGURY (1996) confirmam a importância da família, ainda que se considere o processo dos jovens de autonomização na construção da identidade adulta. De fato, a independência dos adolescentes dos segmentos médios e altos da sociedade tem sido adiada em função de mudanças, a exemplo do alongamento do tempo de estudo, da falta de empregos e da vivência sexual desassociada do casamento, o que acaba por manter moças e rapazes já adultos vivendo na casa dos pais⁶⁶.

⁶⁶ O fenômeno do alongamento da adolescência não é uma particularidade do Brasil. Há registros de pesquisas na França, Espanha e Alemanha que demonstram um aumento do tempo de permanência dos filhos morando na casa dos pais, marcando a existência de uma já chamada “geração canguru”. No Brasil, embora não existam pesquisas quantitativas para avaliar o fenômeno, há dados fornecidos pela Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios realizada pelo IBGE em 1997, que apontam para um aumento do número de adolescentes que dependem dos pais. Há também uma constatação de aumento do nível de escolaridade da geração dos filhos em relação a dos pais, demonstrada tanto pela Pnad, como pela pesquisa do Núcleo de Estudos de População da Universidade de Campinas. o que acaba por determinar mais tempo na escola e alongamento da permanência na casa dos pais, até mesmo depois do término da faculdade. Juntem-se a isto às dificuldades de acesso ao mercado de trabalho, contribuindo para a maior permanência dos jovens na casa dos pais. (ADOLESCENTES,1998) . <http://www.oglobo.com.br/delas/delas991.htm>.

Mas, de um modo geral, os amigos predominam nas citações dos autores das *homepages*. Demonstrando necessidade de dar-se a conhecer, ser identificado e interpelado pelo outro, os adolescentes afirmam-se através do seu grupo (OLIVEIRA:1998). De uma certa forma, o grupo de amigos passa a exercer um papel preponderante na vida dos jovens. No mundo *offline*, os amigos são decisivos no processo de construção da identidade adulta, o que também pode ser verificado no mundo *online*. Em alguns casos, os amigos apresentados nas fotos ou nos links se conheceram por intermédio da Internet. Um dos jovens chega a criar uma página com links para outras páginas associadas, dentro do próprio *site*, cada uma contendo um recado para um amigo cujos contatos iniciaram-se na rede. O trecho seguinte refere-se a uma destas mensagens:

E aí Tocha vey! Tudo bão ? Vê se para de fumar seu mané! Cê vai morrer 9872430364597306497565 vezes mais cedo e esse tanto de vez aí mais dolorosamente, bem eu sei que você não vai me escutar mas : FODAS! Já te dei o recado :) []`s (Thyago)

A maneira de falar com o amigo é extremamente informal, como se espelhasse a conversa coloquial que se pratica na turma, fora da rede. As gírias são próprias do segmento; não se atenta, na maioria dos casos, para a expressão numa linguagem culta e há até mesmo a ênfase em erros de concordância ou uso de palavras chulas que almejam dar um tom despojado à conversa. O uso dos “emoticons”, símbolos gráficos usados para expressar emoções nas conversas na Internet, é vastamente apropriado na redação das mensagens das páginas. Também demonstram uma habilidade do autor em exprimir-se nas linguagens de base digital. Tudo isso pode ser visto como fatores proxêmicos (HALL: 1989), ou formas de tornar mais próximas as relações que podem ter continuidade, tanto no ciberespaço como na realidade física.

Dar link para o site do amigo ou incluí-lo na sua galeria de fotos na Web significa compartilhar o espaço midiático, no caso, o ciberespaço. Significa também que o autor tem orgulho em apresentar seus amigos para outros leitores. O fato de ter muitos

amigos indica que o autor é sociável, tem um considerável círculo de relações e, portanto, não está isolado no mundo como um nerd⁶⁷. Em alguns casos vê-se o leitor solicitando ao visitante que deixe seu URL para ser linkado nas próximas atualizações da página. Também há casos em que o autor pede ao leitor que divulgue o endereço de sua homepage e muitas vezes convida-o a retornar, prometendo novidades na próxima visita.

O uso de apelidos

Mais da metade dos autores apresentaram seus apelidos, embora tivessem mencionado em primeiro lugar o nome (muitas vezes nome e sobrenome). Usualmente os apelidos, no mundo fora das telas dos computadores, são dados por outros. Compartilhar um apelido, ao apresentar-se enunciando-o, traduz intimidade e informalidade no contato com o visitante da página. Nas salas de conversação síncrona o indivíduo pode escolher seu apelido, cuja significação (ou mesmo *non sense*) possibilita-lhe sintetizar alguma imagem, numa tentativa de canalizar como espera ser visto ou compreendido pelos outros. Em várias páginas foram apresentados *nicknames* que identificam a presença dos autores em determinadas salas de *chat*.

Em alguns casos, quando os adolescentes justificam a origem de seus apelidos, é possível perceber a intenção de traduzir uma história de vida ou, pelo menos a de dar a conhecer os componentes principais para que se projetem alguns conceitos que poderão ser chaves para a elucidação da identidade daquele que se apresenta, demonstrando querer ser reconhecido, mais do que ficar escondido pela máscara produzida pelo *nick*. É comum o uso de mais de um apelido, principalmente para a participação nos *chats*. “Zorze”, um jovem autor que relaciona nomes já utilizados por ele, indica um antigo *nick* seu, correspondente à denominação de jovens pertencentes à maçonaria⁶⁸:

“O nome DeMolay: Devido a alguns desentendimentos e outras coisas na Ordem DeMolay, parei di usar esse nick, e ate

⁶⁷ O vocábulo *nerd* é uma gíria popularizada pelo cinema e significa *chato*, pessoa rechaçada pela sociedade. Também diz respeito a jovens aficionados por computadores.

⁶⁸ A Ordem DeMolay, originária dos Estados Unidos, é patrocinada pela maçonaria e congrega jovens do sexo masculino de 13 a 21 anos. É organizada em Capítulos, cujas estruturas hierárquicas correspondem a postos militares. Destina-se a formar lideranças, com objetivos filantrópicos, e fundamenta-se em princípios morais que regem a conduta de seus membros, tais como patriotismo e zelo no cumprimento das leis.

me afastei da Ordem. Entao, somente usarei o nick ZORZE a partir de oji. Mas se mesmo assim ainda quiser saber o q significa DeMolay , va em: www.demolay.org” . (Zorze)

Conforme o estudo de BECHAR-ISRAELI (1995) sobre o uso de *nicknames* dentro das práticas dos chamados IRC, os participantes escolhem nomes originais de modo que possam ser identificados como uma mesma pessoa na conversação, sendo experienciados como uma extensão do “eu” ou um “eu eletrônico”, ainda que possam garantir o anonimato. Em muitos casos, estes apelidos remetem a associações e conotações.⁶⁹ Os apelidos servem, de uma certa maneira, para chamar a atenção do interlocutor para a peculiaridade do indivíduo que o apresenta, portando-o como uma marca única. Entretanto, de acordo com o referido estudo, podem também servir para esconder a identidade, tal qual a camuflagem do camaleão

No caso das *homepages* dos adolescentes, a indicação de *nicknames* que poderão posteriormente ser encontrados nas salas de bate-papo não parece querer afirmar uma identidade contrária àquilo que se é, como nos casos de mudança de gênero, quando um participante homem apresenta-se com um nome de mulher, ou vice-versa. Aí não parece haver apego ao anonimato, já que nas páginas a maioria também divulga seus nomes oficiais. No caso destes adolescentes o que se apreende é o desejo de fixar uma identidade através de elementos que sirvam de passaporte a determinadas comunidades de sentimentos. Assim, os apelidos *Eddie* (referência ao mascote da banda Iron Maiden), *Jethro* (referente à banda Jethro Tull), *Floyd-BH* (Pink Floyd associado a cidade)⁷⁰ remetem ao mundo do rock e conectam o titular do “*nickname*” a um espaço onde valores particulares são expressos através da linguagem musical, da atmosfera dos grandes espetáculos, das indumentárias, de gestuais e comportamento peculiares etc. A justificativa para a escolha do apelido *Spoon* (colher) apresenta os seguintes argumentos:

"Spoonman" é o nome de uma música da minha banda

⁶⁹ Segundo BECHAR-ISRAELI (1995), os *hackers* orgulham-se de seus apelidos, muitas vezes identificados com os anti-heróis da ficção científica ou histórias de aventuras. Muitos jovens *hackers* escolhem seus “*nicks*” a partir das letras de músicas de grupos de rock "Heavy Metal".

⁷⁰ De acordo com a pesquisa de BECHAR-ISRAELI (1995), nos canais de IRC, a patente utilização do *nickname* em inglês é uma tentativa de ver seu significado apreendido em interações internacionais, já que esta é a língua mais utilizada na Net.

preferida: Soundgarden. Essa música tá nos álbuns "SuperUnknown" e no "A-sides". Não chega a ser a minha música preferida (aliás eu não tenho uma música preferida do soundgarden), mas é simplesmente uma das melhores músicas deles". (Spoon)

Imagens em profusão

A utilização de elementos visuais na composição das mensagens é uma constante e contribui para a configuração do quadro enunciativo. Os recursos de cores em contraste e figuras animadas também são evidentes. Além disto, até a tipologia das letras utilizadas compõe um quadro de natureza visual, determinando que títulos, e mesmo o corpo dos textos, apresentem uma dimensão de imagem no layout da página. Os próprios *emoticons* já traduzem essa tentativa de comunicação através da combinação cifrada que indica performances visuais e até figurativas.⁷¹

Muitos jovens (no total de 11) apresentam seus retratos fotográficos e alguns chegaram a disponibilizar um verdadeiro álbum, onde os personagens podem ser membros da família (pais, irmãos e primos), a namorada, os amigos ou registros de viagens de férias. A exibição da própria fotografia proporciona a concretude e a confirmação dos enunciados que descrevem o autor da página, complementando descrições discursivas:

"Ah, se depois de ler isso tudo vc ficou um pouquinho curioso de saber como eu sou fisicamente, clique aqui pra ver algumas fotos..." (Mariana)

Os planos de enquadramento das fotografias também revelam indícios: “*A imagem seleciona sempre uma determinada realidade. Dentro de uma gramática audiovisual, o plano é fundamental, pois serve para estruturar a mensagem que se pretende comunicar*” (APARICI&MATILLA, 1989:94). Nas fotografias dos autores

⁷¹ Os *emoticons* e *smiles* (expressões faciais sorridentes) tentam preencher as lacunas inerentes à falta da comunicação corporal, possibilitada nas situações face-a-face, constituindo –se como códigos que simulam as relações presenciais. Vários *sites* da Internet disponibilizam listas de *emoticons* utilizados na linguagem dos internautas. Cf. <http://www.br500.futuro.usp.br/chat/help/emoticons.html>; <http://www.eagora.com.br/editoria/computer/emoticon/>; <http://www.windweaver.com/emoticon.htm>; <http://galway.informatik.uni-kl.de/rec/smilies.html>

predominam enquadramentos em planos americano e médio⁷², conotando que, de um modo geral, os autores/atores não desejam expor-se através de detalhes visuais, mas preferem apresentar-se ao outro através da delimitação de uma distância que permita a individualização e a identificação do personagem, correspondendo às distâncias experienciadas nas relações pessoais e sociais cotidianas. A relação proxêmica que se estabelece a partir deste tipo de enunciação, apesar da informalidade da linguagem utilizada no texto escrito, é a de uma apresentação com limites de exposição da intimidade (Hall:1989).

"Esse ae sou eu, vou fazer biografia naum, qualquer coisa pergunta pra mim.." (Bruno, 14 anos). Esta fala é a fotolegenda do retrato do autor e anuncia sua disposição de ser econômico na redação de um texto biográfico. A foto em questão enquadra a imagem em plano médio, individualizando o personagem e configurando-lhe uma personalidade própria. No momento em que foi fotografado, o jovem colocou-se em semi perfil e olhou de maneira interpeladora para a câmara; como resultado, têm-se uma convergência de olhares do fotografado e do leitor. Pela própria postura e pelo olhar provocativo do fotografado percebe-se a intenção de transmitir uma identidade particular, uma subjetividade única que chama pelo outro, ou o alocutário, a decifrá-la.

As imagens dão veracidade aos atributos já destacados nos textos de apresentação do autor, a exemplo da fotografia de um jovem em plano geral, inclinada em relação ao eixo vertical, que apresenta o autor/personagem por inteiro, tendo nas mãos uma latinha de cerveja. O texto que acompanha a foto é o seguinte: *"Eu gosto muito de dançar...beber e me divertir."* (Zorze, 17 anos).

É possível inferir que a ação dos adolescentes de colocar seus próprios retratos fotográficos nas páginas tem a intenção de passar informações aos leitores/ visitantes, apresentando sua identidade através dos trajés e acessórios, do corte de cabelo, da postura, ou seja, elementos que constituem-se como signos de linguagens não-verbais, podendo indicar faixa etária, condição sócio-econômica, traços de personalidade, entre outros atributos.

⁷² O plano americano caracteriza-se por apresentar a pessoa fotografada até a altura dos joelhos. O plano médio enquadra a personagem até a altura da cintura. (APARICI&MATILLA, 1989)

As fotografias são, por proeminência, signos indiciais⁷³ e destacam a figura como registro, promovendo uma conexão dinâmica com o objeto fotografado (SANTAELLA, 1989). No caso das *homepages* em que estes objetos são os próprios autores, amigos ou familiares, a indexicalidade do signo aponta para uma existência material das pessoas fotografadas. Outra evidência encontrada é a colocação de legendas nas fotos apresentadas, identificando e descrevendo os personagens. Trata-se de, através da nomeação, afirmar a autenticidade da cena, que representa pessoas de carne e osso. São fatores que imprimem uma correspondência clara entre o mundo fora das telas dos computadores e as proposições apresentadas pelo autor. A legenda abaixo corresponde a uma fotografia de um grupo de jovens que se conheceram nos canais de IRC e tornaram-se amigos; prevalecem aí os *nicknames* dos chats. O autor é “EU!” :

*“Meus amigos de IRC. Cogumelo, EU!, Pingusso (acima)
e Ana”.* (Tocha)

Dentre as formas visuais, os fundos das páginas, de um modo geral, são escolhidos entre os disponíveis nos próprios editores de webpáginas: fundos pretos, brancos, espaço sideral com estrelas, muros de tijolos ou pedras. Muitos utilizam-se dos recursos de edição que proporcionam imagens intermitentes, funcionando como os painéis eletrônicos luminosos nos centros comerciais das grandes cidades. Os motivos dessas imagens são variados, incorporando desde corações vermelhos que piscam em volta do nome da *homepage*, monstros que simulam um movimento de ataque, caixas de correio que engolem cartas etc. O movimento das imagens parece traduzir a intenção do autor, de atrair o leitor, ocupando-lhe a visão com efeitos que podem ser surpreendentes.

As mensagens visuais de boas-vindas, como a que aparece na FIG. 6, são uma constante. Referem-se a um convite ao leitor/navegador para percorrer a *homepage*. São, muitas vezes, imagens em movimento e, de uma certa forma, prometem um ambiente animado, tal qual o espírito do autor das mensagens, demonstrando sua disposição para receber visitantes. Estes ícones, na maioria das vezes, são arquivos capturados de outros *sites*.

⁷³ SANTAELLA (1989), a partir das categorias fenomenológicas de Peirce, classifica a linguagem visual em três tipos de formas: as não representativas, as figurativas e as representativas. A aplicação das categorias peirceanas destaca estas três formas como ícones, índices e símbolos, respectivamente.

Welcome

FIGURA 6 – Elemento de função fática. Os termos lingüísticos, de função fática, manifestam-se plasticamente, através de cores, simulação de texturas e movimento, configurando-se também como elementos visuais que facilitam à leitura do leitor/navegador e demonstram a receptividade do autor .

As mensagens introdutórias para receber os visitantes da *homepage* também podem ser aplicativos em linguagem "java"⁷⁴. Em alguns casos, o visitante é convidado a interagir com o autor digitando seu nome, para que possa ser recebido de maneira mais pessoal na *homepage*. Observa-se aí uma tentativa de nomeação do interlocutor, com o intuito de ampliar a interação autor/ leitor através da simulação de um ato dialogal. O texto abaixo ilustra a situação. Nele o programa detecta a hora da visita e mostra uma mensagem personalizada:

"Boa Noite! E ai, Bia. Como foi o seu dia? Eu me chamo Christiano, tenho 16 anos, moro em Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil e estou cursando o 3º ano de Informática, no Colégio Cotemig". (Chris)

Lugares urbanos: espaços de experiências sociais

A exemplo do texto anterior, em 20 *homepages* surgiram referências à escola onde estudam os responsáveis pelas *homepages*. Isso dá a entender o tipo de relação que estabelecem com a instituição, que muitas vezes, aparece como um *link*. A referência à instituição escolar a que se vinculam parece ser um elemento que possibilita a identificação de pertencimento a grupos, tribos ou segmentos sociais da cidade. Ao que tudo indica, a escola é um dos lugares mais privilegiados para as relações face a face dos adolescentes e aponta para “pedaços”, tal qual os referenciados por MAGNANI (1997), funcionando como indicador para a distinção de seus usuários

Seis dos jovens produtores dos *sites* já haviam ingressado no ensino superior, principalmente em cursos de instituições particulares, com apenas uma referência para

⁷⁴ Uma grande quantidade de rotinas Java Script pode ser capturada de vários *sites* que as disponibilizam para o uso. São *scripts* executados diretamente no computador do usuário.

a universidade pública⁷⁵. Os mais jovens, alunos do ensino fundamental e médio, eram todos estudantes de escolas da rede privada de Belo Horizonte, colégios que abrangem alunos das classes média (segmentos médio e alto) e alta, sendo que a de maior incidência foi uma instituição voltada para a formação técnica na área de informática gerencial⁷⁶. De acordo com as várias manifestações, a escola é, de alguma forma, um espaço importante no cotidiano destes jovens:

"Meu nome é Samuel e estudo no Colégio Santo Agostinho, tenho 17 anos e moro em BH". (Samuca)

"Deixe-me apresentar: Sou o super WebMaster desse treco páia, estudo no SanTãO SuX (Colégio Santa Maria - Cidade Nova, pros menos íntimos), tenho 14 anos, faço 15 em Outubro e moro, por enquanto, na Cidade Nova." (Guizão)

"Estudo na Faculdade de Direito Milton Campos e pretendo ser um grande juiz algum dia e por isso to levando a sério meus estudos". (Eddie)

"Em 1996 me mudei para o Colégio Pitágoras unidade Cidade Jardim. O Santa Dorotéia deixou saudade. Tive uma turminha durante 4 anos seguidos. Era amizade mesmo. (Alexandre, Carlos, Thiago, Denise, Cláudia, Larissa, Kelly, Fernanda, Nicole, Camila). No Pitágoras, fiquei horrorizado no começo com a mulherada! Meu Deus do céu! Quê que é aquilo! Só carne de primeira! Mas com a rotina a gente acostuma. Todo mundo fala que lá é colégio de play-boy mas não é assim não. Tem muita gente boa lá. Além do que o Pitágoras Cidade Jardim é o melhor lugar para você arranjar mulher bonita de BH!" (Alexandre)

"Gostava muito lá do Pitágoras, sei lá, pra falar verdade eu num acho que o colégio seja muito bom em relação ao ensino não, mas não me arrependo nem um pouco de ter estudado lá a vida inteira. Foi lá que eu conquistei meus maiores amigos". (Mariana)

⁷⁵ Os cursos referenciados são os seguintes: Direito, Arquitetura, Comércio Exterior, Relações Internacionais, Ciência da Computação e Engenharia Metalúrgica. As instituições de ensino são: Faculdade Milton Campos, PUC, Newton Paiva e UFMG.

⁷⁶ As escolas citadas, onde os alunos estudavam no momento da coleta de dados, são as seguintes: Pitágoras, Promove, Santo Antônio, Santo Agostinho, Cotemig, Santa Maria, Sagrado Coração de Maria e Loyola. Com exceção das 3 últimas, todas apresentavam seus sites na Internet. Ao traçarem um perfil

Além da escola, são citados outros espaços da cidade apropriados pelos jovens, indicando “circuitos” e “pedaços” (MAGNANI,1997), sendo que metade das *homepages* examinadas faz alguma referência explícita a lugares de sociabilidade de Belo Horizonte, peculiares dos jovens pertencentes aos segmentos sócio-econômicos indicados pelas instituições de ensino a que se vinculam.

“Minhas diversões aqui em BH, são: cinema (filmes de ação, comédias e aventuras), gosto também de dar um rolê pelo shopping, festas, etc” (Dudu)

“A minha formatura da oitava série foi na BonaParte (hoje Coliseu)... Acabo de passar as férias de julho fazendo esta homepage, indo ao Minas Tênis e viajando para a Lapa (BA).” (Alexandre)

“Bem pessoal, aqui vai as foto do meu aniversário de 17 anos. Foi no Afrodick, um barzim que tem na Savassi” (Zorze)

“Gosto de ir ao Mc Donald's, gosto de jogar futebol com os amigos, de escutar música e de ir no cinema domingo a tarde quando não tem jogo no Mineirão. Gosto de sair para bater papo com os colegas de faculdade...” (Eduardo)

De um modo geral, entre os mais jovens, a maneira como referenciam os lugares indica a idealização feita pelo autor em relação ao leitor/navegador que visita a página e que, de maneira pressuposta pelo locutor, sabe o que é o Bonaparte (uma já extinta boate na região da Savassi, zona nobre de Belo Horizonte) e outros locais conhecidos pelos habitantes que freqüentam os mesmos circuitos. Ao que parece, muitas vezes o interlocutor idealizado mora na cidade e pode, eventualmente, materializar-se num contato face a face em algum espaço físico de sociabilidade.

Em outro site, a Savassi também aparece como cenário para a fotografia do encontro de amigos na cafeteria “Café Três Corações”, localizada no coração da região. CASTRO (1997) identifica a Savassi como espaço de “pedaços” já no início da década de 70: O território passa a abrigar uma das expressões mais claras da sociabilidade dos belo-horizontinos: os bares, que transformam-se em “barzins”:

autobiográfico, vários adolescentes fizeram menção, também, a outras escolas onde estudaram anteriormente.

“...verifica-se que o Centro tradicional perde, também neste período, a quase exclusividade de localização dos barzinhos. Eles se espalham pelos diferentes bairros da periferia da Avenida do Contorno, com alta concentração dos tipos sofisticados na região da Savassi” (CASTRO,1997:41)

Mas não só conterrâneos são os leitores idealizados. A citação genérica da lanchonete MC Donalds, cujo significado é mundialmente compartilhado, entretanto, agrega uma outra característica importante à cidade, incorporando como leitores, também, os não habitantes. Belo Horizonte tem várias lojas da lanchonete. Cada uma apresenta peculiaridades no perfil de seus freqüentadores assíduos. Porém, na citação em tela, o autor não explicita qual é a unidade que costuma freqüentar. Ao apontar um fast-food da conhecida cadeia, o autor inclui Belo Horizonte como uma cidade que apresenta os atributos da globalização e se torna facilmente identificável enquanto estrutura urbana. Da mesma forma, a estudante de Relações Internacionais Cris, 20 anos, parece querer apresentar a cidade para os estrangeiros, ainda que se engane sobre a autoria da frase que disponibiliza:

Belo Horizonte... como já dizia Drummond "Minha vida é descer Floresta e subir Bahia". Frase que explica nossas montanhas... uma cidade grande com cerca de 2,5 milhões de habitantes com ares de interior". (Cris)

Para clarear o quadro de produção das webpáginas (composto de signos lingüísticos, icônicos, plásticos e sonoros) é necessário lançar mão da idéia de contexto como espaço de produção do sentido. Ao mesmo tempo em que a cidade se conecta ao mundo, desconhecendo fronteiras ou limites geográficos, marca espaços sociais de convivência de seus moradores, estabelecendo zonas nobres, intermediárias e periféricas. Desta maneira, a Savassi, no contexto da cidade, evoca a tradição do espaço urbano que, mesmo modificado pelas intervenções ao longo de décadas, suporta um sentido de pertencimento às classes de condição sócio-econômica mais abastadas. Freqüentar algum lugar deste espaço conota, para o outro conterrâneo, pistas sobre o produtor das mensagens, ainda que a região abrigue tribos urbanas de diferentes identidades.

De um modo geral, os adolescentes parecem gostar da cidade e dos espaços de convivência proporcionados. Numa das *homepages*, um dos jovens apresenta um link para uma webcâmera de determinado provedor de acesso local, proporcionando, de maneira síncrona, uma vista panorâmica da cidade. O ato de disponibilizar a imagem pode ser interpretado como uma apresentação visual da cidade a um estrangeiro ou a quem está longe.

JOLY (1996:55) destaca que “*uma das precauções necessárias para compreender da melhor forma uma imagem visual é buscar para quem ela foi produzida*”, o que também pode ser aplicado às mensagens escritas. Entretanto, reconhecer um possível interlocutor, entre os vários navegadores que potencialmente aportam nas páginas dos jovens de Belo Horizonte, não é tarefa fácil. Ao mesmo tempo em que o outro pode encontrar-se em várias partes do planeta, pode também residir a poucos quarteirões do autor. Nesta direção assenta-se o caráter “glocal” da Internet. Mesmo nas várias *homepages* que apresentam versão em inglês, abrindo-se ao mundo, é possível perceber que há um certo esforço de conversação dirigido ao interlocutor que compartilha a língua do autor.

Os jovens ocupantes dos *sites*, habitantes de Belo Horizonte, num determinado momento histórico, vivem as contingências demarcadas pela cidade e inserem-se num mundo de símbolos compartilhados por outros adolescentes do local. Dentre estes situam-se os clubes de futebol da cidade: declarar amor ao clube do coração é uma constante. Algumas vezes os clubes aparecem como links às páginas oficiais, ou como páginas associadas, que podem conter os símbolos e a história da agremiação, o hino do time (letra e música), a relação dos títulos conquistados e flagrantes da torcida, entre outros assuntos. A citação de práticas esportivas também é constante na apresentação dos autores:

“Sou CRUZEIRO de corpo e alma. Eu já fiz muitos anos de natação. Eu também já fiz Capoeira durante 2 anos, eu fazia parte do Grupo Artes das Gerais”.(Floyd_BH)

“Sou atleticano fanático e adoro o meu time !”(Ignácio)

“O mais importante na minha vida é: Minha família, meus amigos, minha cachorra e meu time de futebol. Hehehe”.
(Mariana)

“Gosto também de jogar futebol. Vou sempre ao campo torcer pelo meu clube do coração, o América –MG”. (Dudu)

“Copa do Mundo 1998: Pensava que o Brasil não pudesse chegar até as semi-finais, mas depois que ganhou da Holanda, eu comemorei o Penta! Gritava pela Afonso Pena, comemorava, pulava, sacudia e enfim, tinha certeza que na final o Brasil iria ganhar. Perdeu, fomos vice-campeões mas muita coisa ainda será revelada no futuro, não acho que a história sobre o Ronaldo seja o único fator que desequilibrou a Seleção..” (Alexandre)

A admiração por alguma modalidade esportiva ou a sua prática também pode ser um índice para que se construa a identidade do autor. A indicação do esporte é capaz de apontar os circuitos freqüentados e, portanto, facilita ao alocutário traçar um perfil do o enunciador. Mas a falta dessa prática também pode revelar traços, destacando um diferencial do autor em relação a outros jovens: *“Eu sou ruim pacaray em qualquer esporte...” (Guizão)*

Sexo, drogas e rock and roll

“Ainda me mantenho íntegro na minha filosofia de "Geração Saúde". Não bebo, não fumo e não transo sem camisinha :)” (Alexandre)

A apresentação de referências explícitas à temática "sexo" ocorreu como uma particularidade dos internautas do sexo masculino, sendo que 13 jovens aludiram ao tema⁷⁷. Tal situação não chega a surpreender, já que a curiosidade sexual é uma evidência clara durante a adolescência e, de acordo com STENGEL(1996), manifesta-se *“no interesse por revistas pornográficas, literatura sobre o tema sexual ou atitudes voyeuristas (olhar alguém pela janela do quarto ou fechadura do banheiro, por*

⁷⁷ Em fins de 1997, a imprensa local e nacional noticiou a exclusão, pela justiça mineira, de um site produzido por um estudante de 16 anos, de Belo Horizonte, com fotos de crianças e adolescentes em poses eróticas e de sexo explícito. De acordo com as informações, o Juizado da Infância e da Juventude de Belo Horizonte iria abrir processo contra o adolescente. Se fosse comprovada sua responsabilidade, ele deveria prestar serviços à comunidade ou ser internado. Os pais e o provedor de acesso também seriam responsabilizados.

exemplo)” (p.49). Num período em que a sexualidade tem visibilidade clara a partir das transformações do corpo do jovem, a expressão libidinal é destacada no interior desses diversos discursos eletrônicos, seja através do relato das experiências, do uso de expressões que evocam o tema ou da disponibilização de *links* para *sites* eróticos ou pornográficos. As palavras de FERREIRA (1995:140) dão suporte a essas constatações:

“...é na adolescência que o indivíduo, somando as experiências atuais às anteriores, fará uma tentativa consciente de transformar o futuro em parte integrante do seu plano de vida. A aceitação de mudanças físicas, os sentimentos libidinais, como sendo parte de si mesmo, e o restabelecimento da identidade do Ego à luz das experiências anteriores, são o ponto mais importante desta etapa.”.

Na maioria das vezes os links para a temática sexo são externos ao *site* e remetem, em muitos casos, a revistas populares cujos títulos são facilmente encontrados em bancas de jornais e a *sites* não oficiais de celebridades do *show-business* nacional e internacional, entre outros. Algumas *homepages* são ilustradas com figuras ou fotografias animadas (*gifs*), que são capazes de apresentar, por exemplo, uma encenação de strip-tease ou uma seqüência de ato sexual.

Ao que parece, abordar o assunto “sexo” é uma afirmação sobre a própria sexualidade, capaz de inserir o locutor no terreno da masculinidade e fazê-lo adentrar o universo adulto. STENGEL (1996) observou que o modelo de comportamento masculino tradicionalmente difundido é “*introjetado pelo homem e percebido posteriormente como um atributo biológico e, conseqüentemente, inerente*”. (p.27) Assim, tal modelo compreende a necessidade de enfatizar o sexo como forma de reprodução dos valores masculinos determinados pelo padrão majoritário:

“*Além de ficar em chats, passo muito tempo pegando programas e entrando em algumas páginas proibidas para menores. Se você gosta dessas páginas proibidas, entre na Gostosa Home Page*”.
(Chris)

É curioso observar uma situação em que o próprio autor da *homepage*, de 15 anos, faz um alerta sobre a inconveniência do acesso de menores aos *links* disponibilizados, ainda que ele próprio seja menor:

“Você já deve imaginar que aqui você encontra fotos de mulheres, e tudo mais. Mas atenção! Não entre aqui se você é menor de 18 anos!” (Thyago,)

Em algumas *homepages* há indicações objetivas sobre drogas, específica e predominantemente sobre o álcool, mas, também, sobre o cigarro e a maconha. Não houve casos de menção a outras drogas. Da mesma forma que as referências a sexo, a indicação do uso de bebidas alcoólicas conota uma idealização de pertencimento ao universo adulto, o que aparece também nos relatos sobre o desejo ou a conquista da carteira de motorista.

“Gosto pra caramba de ler, de tocar guitarra, de torcer pelo GALO, de beber tequila, de baterpapo, de assistir filmes, de filosofar, de cerveja e da Luana Piovanni e Sandra Bullock.” (Eddie)

“Estou muito feliz por ter completado 18 anos, posso tirar carteira de motorista, entrar em tudo quanto é lugar, beber sem encheção de saco, etc.... Gosto de beber com os amigos, gosto especialmente de beber caipivodka e tequila.” (Mariana)

Entretanto, esta mesma autora inclui ao final da *homepage* uma mensagem contra uso de drogas, utilizando um *banner* animado que apresenta em seqüência as seguintes frases:

“As maiores mentiras da humanidade:
A energia nuclear só será usada para fins pacíficos.
Nem Deus afunda Titanic.
Maconha não é droga.
Drogas nem morto!”

Outro jovem, cuja página apresenta, ao fundo, imagens sem visibilidade figurativa, na cor verde, aproveita a pouca definição visual para também incorporar mensagem contra o uso de maconha:

“P.S. : Esse fundo cheio de ervas não faz NENHUMA alusão ao uso de maconha. Mesmo porque DROGAS SuX! :PPPPP PoDeS CrEr! Apenas otários, retardados, idiotas, mongóis, imbecis e outros dessa categoria pagam para morrer! (Guizão)”

Ainda que poucos, há também quem faça apologia das drogas – no caso, maconha. Três jovens se arvoraram em apresentar a temática dentro deste posicionamento. Um deles destaca, em aplicativo java script, a disponibilização para *download* de um jogo alusivo à liberação da maconha – Ganja Farm - cuja meta é a “defesa de uma plantação de *Canabis*”.

Se os dois primeiros temas do emblema da juventude dos anos 70 “sexo, drogas e *rock and roll*” aparecem de maneira diferenciada entre os gêneros (referências explícitas a sexo somente pelos adolescentes homens) ou de maneira contraditória, ou velada (como nas referências a drogas), as indicações à música aparecem na maioria das *homepages*. As alusões são feitas de maneiras diferentes, seja pela indicação de gêneros musicais preferidos, pela sonorização do *site* com alguma melodia em background, de links para páginas de artistas, bandas, gravadoras, lojas de CD, pela apresentação de cifras e tablaturas ou até mesmo pela disponibilização de arquivos para download, na maioria das vezes em formato MP3 ou midi. Alguns apresentam-se como músicos e descrevem minuciosamente os instrumentos, sendo que um deles dá link para sua própria banda. A indicação das preferências musicais está presente em todas as *homepages* analisadas.

“Amo música, principalmente Rock e Blues, e sou um pretenso guitarrista (Se quiser ver a foto da minha Guitarra clique [AQUI](#)). Tenho uma quase banda chamada DIB 666, em alusão ao número da besta e aquela outra banda que anda rondando por ai. Meus amigos nataS, Tecno e Henrique também estão nessa banda.” (Eddie)

Os gêneros musicais referenciados são extremamente variados, incluindo desde rock, pop, reggae, até axé, pagode, e MPB. Em vários textos a indicação das preferências musicais, ou as confissões de amor à música, aparecem na composição de trechos auto-biográficos, traduzindo o autor para o leitor de modo que se permita

verificar rapidamente uma relação de pertencimento a grupos on line ou off line. As opções musicais dos adolescentes colaboram efetivamente para a apresentação do “eu”:

Q q eu posso dizer?? Hummmm xo ver. Adoro música ouço pelo menos 8 horas por dia. Desde Aerosmith (a melhor banda do mundo) , Smashing Pumpkins , U2 , Red Hot Chilli Peppers , Sublime , Led Zeppelin, Stones , Savage Garden , Bush , Green Day... Passando por Cidade Negra, Biquini Cavado...Prodigy... Até Mozart...”. (Bruno)

“ ... gosto de jogar futebol, tocar guitarra e varias outras coisas.(Esta e apenas uma apresentação pessoal para que vcs fiquem sabendo um pouco sobre mim).Em musica vc ficara sabendo um pouco sobre bandas que eu gosto como Led, Stones, Pearl Jam, Kiss e varias outras.” (Bernardo)

“Adoro ouvir música, ler um bom livro, andar à cavalo, acessar a Net e fazer amizades além de nadar é claro! Adoro Cyndi Lauper, Alanis Morissette, Phil Collins, etc... Curto todo tipo de música, menos funk e rock pesado.:)” (Fernanda)

“Curto música DANCE, como Shakira, Angelina, Los Locos, Suzann Rye, Alexia, Spice Girls, Hanson; REGGAE, como Cidade Negra, Skank, Chico César; além de Legião Urbana, Engenheiros do Hawai, Carlinhos Brown e Cazuza, dentre outros”. (Primavera)

“Gosto de tudo que é bem tocado, tanto de Heavy Metal quanto de Blues, mas também gosto de Nirvana e aquela onda de Seattle, só que costumo falar mal pra encher o saco de umas amigas, a Ursulla e Babita”. (Eddie)

“Eu curto PINK FLOYD, é sem dúvida nenhuma a melhor banda do planeta..., mas hoje em dia eu também curto Led Zeppelin, The Doors, Janis Joplin, Creedence, The police, Rush, e outras bandas das épocas de 60, 70 e 80”.(Floyd_BH)

É interessante notar que entre muitas das escolhas musicais estão grupos que despontaram no fim dos anos 60 e atingiram o apogeu na década posterior. Entretanto, há bastante ecletismo na demonstração das preferências e elas não se restringem a um determinado período como referência. O *heavy metal*, um dos gêneros do rock mais citados (a exemplo das referências a Led Zeppelin e Iron Maiden), manifestou-se na década de setenta como uma das respostas à perda de referenciais aglutinadores da juventude experienciados na década anterior. Nos anos 80, reafirma seu vigor, gerando

subgêneros e demonstrando suas propriedades de constituição de sociabilidades peculiares, vivenciadas pelos admiradores pertencentes a comunidades de sentimentos identificáveis por vários sinais (JANOTTI, 1999).

Junto a outros aparatos da indústria cultural, a Internet tornou-se um veículo de divulgação de músicos e bandas. Entretanto, para serem veiculados nos tradicionais sistemas de comunicação broadcasting, dos quais a MTV é um dos maiores expoentes, é necessária toda uma articulação mercadológica que defina cuidadosamente o “*target*” a ser alcançado. A Internet, além de incorporar emissoras de TV e rádio, revistas e jornais, e de contar com novos veículos informativos a exemplo dos portais (sejam eles de search engines, provedores de conteúdo ou de acesso, entre outros), das gravadoras e lojas de CDs, também vem possibilitando a ocorrência de comunicação direta de um artista ou de uma banda. Qualquer grupo musical que se preze já pode ser encontrado em algum endereço na web, podendo oferecer fotos, videoclips, letras e *samples* de suas músicas para *download*. A Internet tornou-se um celeiro de músicas, um dos itens mais procurados, segundo estatísticas dos *search engines*. Com a disponibilização de arquivos MP3, o formato mais popular de áudio, que apresenta boa qualidade sonora e tamanho reduzido, capturar músicas na rede tornou-se uma das atividades mais frequentes entre os jovens usuários da Internet. Esta evidência encontra eco nas *homepages* observadas, já que os jovens apresentam extensas listas de músicas para serem baixadas pelo visitante. As músicas parecem funcionar como iscas para atrair outros internautas ao *site*.

Relação com a linguagem informática

A relação destes jovens com a informática é, muitas vezes, motivo de orgulho, tornando-se, para eles, um elemento distintivo, um atributo de valor. Essa relação é materializada, entre outras formas, pela referência aos “games”, pela potência da configuração do *hardware* ou pelo trabalho em empresas de informática, em setores de informática de organizações, em provedores de acesso à Internet e até em uma espécie de trabalho autônomo na prestação de serviços, para desenvolver *homepages*. Os trechos seguintes clareiam essas considerações:

“...e também presto assessoria em informática a Quantum Avaliação e Consultoria Ltda.” (Digo)

"Trabalho na Telemig, onde sou estagiario. Lá eu dou suporte, instalo e configuro redes." (Chris)

"Eu trabaiu atualmenti na HORIZONTES Internet, como Suporte Técnico. Por isso se vc tiver alguma duvida, nao ligue para mim! Comecei a trabaia la, em Junho de 1997!!!" (Zorze)

O fato de trabalhar com informática já confere ao autor um conhecimento que o torna peculiar, diante dos leitores. Um atributo dessa natureza é capaz de destacá-lo numa hierarquia de competências, identificando-o como uma referência. A explicitação de tal trabalho pode construir uma espécie de *gatekeeper*, apto a ser acionado na busca de informações sobre o assunto. Além do mais, espera-se que um *gatekeeper* possa apresentar maior performance técnica no desenvolvimento de sua *homepage*. Tudo isso se confirma diante dos *sites* apresentados pelos jovens que enunciam grande experiência com os computadores; aí situam-se, na maioria dos casos, o uso de aplicativos java script, applets⁷⁸, arquivos sonoros em *background* e referências a sistemas operacionais alternativos. O relato das experiências, também incorporado à auto-biografia, chega a destacar cronologias do desenvolvimento pessoal na arte informática, através da evolução das máquinas utilizadas. Assim, é comum encontrar jovens que fazem referências aos antigos modelos como veículo de iniciação no mundo digital, passando pelos 286 até os Pentium mais sofisticados:

"Meu primeiro contato como computador foi quando eu tinha 10 anos, eu ganhei um MSX Expert Plus. Meu primeiro PC foi um 486 sx 33, 4mb RAM e um HD de 170! Bom, voce tem que considerar que em 1993 isso era uma ultra-maquina!! :) Agora ja tenho outra maquina (felizmente)!!" (Lamas)

"Gosto de informática desde de os meus 8 anos de idade, a partir dos 12 ganhei o meu primeiro computador. Desde então venho me dedicando a ele". (Ignácio)

"Adoro computador (tenho 3 em casa).. " (Samuel)

Outra manifestação de familiaridade com a linguagem informática encontra-se

⁷⁸ *Applet* é um pequeno programa escrito em linguagem java para ser inserido em página da web.

presente nos discursos dos jovens que se identificam como *hackers*. Se no mundo real a experiência do adolescente é subestimada diante do conhecimento dos mais velhos, no mundo virtual a experiência dos jovens com o computador pode conferir-lhes poder, inclusive, de transitar em espaços proibidos e, por isso mesmo, cercados de *firewall* e com estratégias de encriptação. É a inviolabilidade dos sistemas que motiva a ação dos *hackers*, também encontrados entre os jovens internautas de Belo Horizonte. É possível falar de comunidades/tribos de *hackers*, que acabam por constituir várias redes de relacionamento no ciberespaço e no mundo concreto. Chegam até a construir um estatuto ético, que define a boa conduta do verdadeiro *hacker*. Os *hackers*, em suas manifestações públicas, esclarecem que em nada se igualam aos *crackers*, tidos como ladrões do ciberespaço. Nas *homepages* dos adolescentes de BH, foi possível encontrar jovens (somente do sexo masculino) compartilhando informações sobre como tornar-se um *hacker*, o que inclui a necessidade de conhecimento sobre sistemas operacionais e sobre linguagens de programação, sobre o funcionamento de redes e de protocolos utilizados. Em um caso foi detectada uma espécie de manual destinado à instrução de processo de invasão de servidores de FTP e sobre entrada “invisível” nos sistemas. Entre tais instruções, uma nota fundamental em uma das páginas recomenda: estudar bastante, por que um *hacker* se faz após anos de muita leitura, sendo que conteúdo necessário para tal propósito já está disponível na rede. Outro conselho importante, grafado em maiúsculas, adverte quem deseja iniciar-se na arte *hacker*: as normas da netiqueta prescrevem que escrever com letras maiúsculas significa gritar. Assim, é possível ler a mensagem do jovem *hacker* como uma advertência, soando em altos brados:

“NÃO FIQUE MAIS DO QUE 5 MINUTOS EM UM SERVIDOR, POIS SENÃO ELE CAÇARÁ SEU IP E SEU LOGIN E PODE DAR CADEIA!!! NÃO ME RESPONSABILIZO POR ATOS COMETIDOS NOS SERVIDORES... O PROBLEMA É DE QUEM HACKEIA... E NUNCA! NUNCA MESMO APAGUE NADA....” (Bernard)

Entre as jovens autoras de *homepage*, apenas uma evidencia maior familiaridade com a linguagem informática. Em texto de auto-apresentação ressalta seu propósito de vir a estudar Ciência da Computação e disponibiliza links para download de programas

como mIRC e Winzip, além de vários outros. Sua página apresenta música suave em background e o design recorre a figuras animadas. De um modo geral, as *homepages* das autoras demonstram menor intimidade com os recursos informáticos do que a dos adolescentes do sexo masculino. Em nenhum momento as meninas destacaram características ou performance das máquinas que utilizam. Ao contrário de vários meninos, não desenvolvem *frames* no desenho da página, nem apresentam recursos que permitam maiores efeitos visuais ou sonoros, além dos possibilitados pelos *plugins*⁷⁹ mais convencionais. Mas há, também entre os meninos, aqueles que não se interessam pela máquina em si, mas que, entretanto, valorizam a capacidade das redes em promover a interação entre as pessoas. O recorte do texto a seguir clareia esta relação:

"Odeio computadores e odeio a informática, mas apesar disso fiz muitos amigos por meio de BBS's e Internet, por isso me rendi ao progresso e até página na Internet eu to fazendo".(Eddie)

Ressaltando que não há referência ao assunto “jogos”, nas páginas das meninas, os "games" na rede, citados com frequência pelos meninos, são capazes de organizar grupos de jogadores, algumas vezes auto-identificados como “clãs”. São algumas vezes apresentados por ícones que promovem links a *sites* relacionados, como este do "Diablo" (FIG. 7):



FIGURA 7 – “Diablo”. A figura/link apresenta movimentos de ataque, sugerindo tridimensionalidade da imagem.

Vários outros jogos são citados pelos autores das *homepages*, como emuladores

⁷⁹ São módulos ou extensões dos programas de navegação ou *softwares* de empresas parceiras para fornecimento de recursos adicionais de multimídia.

que simulam os games jogados a partir de consoles. O Quake, que pode ser jogado individualmente (*offline*) e *online* com a participação de outros jogadores conectados à Internet via modem, é um dos jogos de ação mais populares na rede, sendo um dos mais citados pelos adolescentes, que podem aí exercitar suas interações com outros⁸⁰:

"Em Novembro também, fundei o Os Mosqueteiros Quake Clã! É um clã exclusivamente de amigos. Eu, Quinho, Garrido e Americano compomos o hábil clã, que já está sendo muito conhecido! Estou virando uma espécie de viciado em Quake, jogando quase todo fim de semana." (Alexandre)

A temática que orienta a maior parte dos jogos citados não foge aos clichês dos já convencionais games eletrônicos presentes nos domicílios, nos shopping centers e até nas periferias da cidade, carregando muita ação, que pode ser traduzida por sucessão de golpes mortais, explosões espetaculares, ritmo de *videoclip* e movimentação tridimensional. Ao que tudo indica, arrumar parceiros de jogos *online* é um motivo de interação dos jovens:

"Se você joga Nascar, Duke3D ou The Need For Speed SE, me envie um e-mail juntamente com seu telefone e entrarei em contato assim que possível..." (Chris)

A forma como os jovens apresentam suas mensagens é sempre bem humorada, funcionando como uma tática para capturar o leitor para a navegação no *site*. Uma das *homepages* examinadas apresenta um link com o sugestivo nome "BOMBAS". Ao clicar o mouse sobre a palavra sensível surge uma mensagem para que o navegador retroceda, o que, às avessas, acaba funcionando como um apelo ao acesso. Caso avance sofrerá o efeito da abertura sucessiva de janelas do programa de navegação. A irreverência é, em várias ocasiões, a tônica das mensagens, manifesta na forma descontraída de escrever, muitas vezes contrariando as normas cultas de redação, ou, mesmo, na disponibilização de *gags* visuais, a exemplo da FIG. 8, que mostra um contador do número de visitantes ao *site* claramente "ensandecido". Esse mecanismo de contagem é visto com ironia, já que pode ser manipulado pelo próprio administrador do

⁸⁰ O *website* Universo Online, que disponibiliza um servidor de Quake, sugere aos jogadores que agendem jogos com hora marcada através do fórum e da sala de *chat* específicos para conversas sobre jogos, de modo que possam escolher parceiros e estabelecer desafios.

site, criando a ilusão de alta frequência de visitantes:



FIGURA 8 - O contador avariado

Os diferentes *sites* dos adolescentes estão localizados em provedores de acesso e de conteúdo e, muitas vezes, adquirem características nômades, já que a migração é uma característica passível de ser observada, tanto pelo desaparecimento de algum *site*, bem como de seu ressurgimento em outro espaço. Os *sites*, entendidos como posições topológicas que delimitam o lugar onde se alojam os arquivos disponibilizados na www por algum usuário, definem a ocupação de um espaço. No mundo virtual não há *homeless*, mesmo quando não é possível dispendir a quantia necessária para pagar provedores de acesso, que disponibilizam o alojamento de *homepages* pessoais. São várias as empresas virtuais que oferecem espaço gratuito para a localização dos *sites*, em troca da inclusão de mensagens como a visualização constante de logomarca e/ ou anúncio de patrocinadores, além de, algumas vezes, capturar informações sobre usuários que podem ser úteis em projetos de *e-commerce*. Dentre estes o *website* Geocities⁸¹ era o de maior evidência, na utilização por alguns adolescentes de Belo Horizonte.

A verve de comunicação desses jovens autores pode ser verificada, entre outras possibilidades, pelo destaque dado aos endereços postais eletrônicos, sendo que muitos utilizam o recurso de ícones em movimento para disponibilizarem o *e-mail*. O movimento confere aos ícones um apelo ao click do mouse, interpelando a resposta do interlocutor. A indicação de *chats*⁸² frequentados pelo autor revelam pontos de encontro

⁸¹ Em agosto de 1998, o jornal Washington Post noticiou que o Geocities assegurou falsamente a seus assinantes a garantia de não exposição de suas informações pessoais. Diante desta constatação a empresa foi acusada pela Comissão Federal do Comércio dos Estados Unidos (Federal Trade Commission - FTC) e viu-se obrigada a publicar *online* seu estatuto de políticas de privacidade, além de não encorajar crianças com menos de 13 anos a utilizar o *site* sem a permissão expressa dos pais. (FTC,1998)

⁸² Em fins de setembro de 1999, o jornal Los Angeles Times ressaltava o crescimento do uso de viva-voz e outras tecnologias de multimídia nos bate-papos via Internet: a indicação de novas configurações para a experiência de conversação *online* aponta para o declínio das mensagens escritas, de acordo com a especialista em comunicações pela Internet Brenda Danet, da Universidade Hebraica de Jerusalem. Já o especialista em comunidades do ciberespaço Barry Wellman, da Universidade de Toronto, destaca que conversas em viva-voz geram uma maior confiança entre os participantes do que os bate-papos com troca sincrônica de mensagens escritas. (AMIZADES,1999)

possíveis dentro da grande teia, espaços de interação e comunicação em ambiente digital, que, em alguns casos, utilizam também a transmissão da voz e da própria imagem através de webcâmeras, ainda que tais recursos não sejam referenciados pela maioria.. O *software* “CU-SeeMe” (*See you – see me*) é um dos que permitem a transmissão e recepção destas imagens:

"Gosto muito de ficar em Chats, e se você for assim também, dê um pulo na Leo's Chat Page que foi feita pelo meu irmão. Lá você irá encontrar áreas para download dos melhores Chats, desde os mais comuns até os mais sofisticados como o CU-SeeMe e o Alpha World". (Chris)

São muitas as referências às salas de chat mais frequentadas, incluindo as disponibilizadas pelos maiores provedores locais e vários canais de IRC. Os ícones da FIG. 9 , presentes na “Leo's Chat Page”, dão passagem para programas de comunicação síncrona: O Netmeeting, por exemplo, permite o compartilhamento de aplicativos entre os interlocutores, além de possibilitar transmissão de voz e imagem. De maneira bastante lúdica, The Palace permite a simulação de encontros em ambientes originais, sendo que o usuário escolhe seu próprio nome e seleciona o tipo (suporte, avatar) que reflita sua personalidade *online*. O Comic Chat, por sua vez, proporciona conversação dos avatares em balões, como nas histórias em quadrinhos. O ICQ é *software* que tem maior número de referências nas *homepages* estudadas:



FIGURA 9 - Ícones/*links* de programas de comunicação síncrona
Fonte: “Leo's Chat Page”. <http://www.gold.com.br/~leo.htm> .

Alguns destaques sobre a análise das páginas

É fundamental ressaltar o espaço ocupado pela escola na configuração da sociabilidade dos jovens. Em contraponto, examinando os *sites* das escolas nomeadas pelos autores, no âmbito do ensino fundamental e médio, observa-se que a maioria preocupa-se, basicamente, em transmitir seus objetivos institucionais, em apresentar coordenadas didático-pedagógicas e, algumas vezes, em disponibilizar *e-mail* dos alunos ou links para suas *homepages*, entre outras performances. Ocasionalmente dão acesso aos boletins de avaliação dos estudantes e anunciam salas de conversação *online* entre alunos e professores. Ao que parece, os interlocutores alvos destas escola são os pais, já que prevalece uma ênfase mercadológica, ao destacarem seus produtos educacionais. Como exceção, apenas um *site*, do Colégio Pítágoras, apresentava um espaço bem realçado, tratando de questões sobre sexualidade e saúde dos adolescentes, possibilitando a interação de jovens com especialistas na resposta *online* a suas questões. Uma das seções deste espaço disponibiliza um documento de FAQ (*Frequently Asked Questions*), comum em muitos *sites* da Internet, contendo perguntas e respostas sobre os assuntos mais inquiridos por adolescentes de ambos os sexos, na faixa etária de 14 a 17 anos, após uma palestra sobre sexualidade e saúde ministrada no colégio. Os assuntos abrangem uso de preservativo, masturbação, gravidez, homossexualismo etc., informando sobre conceitos, preconceitos, mitos, temores e fantasias. A linguagem utilizada é direta e adequada ao segmento jovem.

A observação mais importante a ser feita a partir da leitura das *homepages* refere-se à autonomia permitida ao jovem para se expressar. A ocupação de um sítio no ciberespaço equívale à possibilidade de elaborar seu próprio meio de comunicação, onde várias linguagens, assimiladas com facilidade, podem ser utilizadas para configurar mensagens em suporte informático, de natureza multimídia. As possibilidades de veiculação dessas mensagens são ímpares, podendo alcançar o outro lado do mundo ou a esquina mais próxima da cidade. Isto significa perspectivas para ampliação de contatos sociais. A construção do *site* em si já demonstra o desejo dos adolescentes de tornarem públicas suas aspirações e potencialidades, configurando um espaço de encontro na VL (a vida virtual) a exemplo de outros lugares concretamente existentes na RL (a vida real).

A análise das *homepages* leva a visualizar algumas tendências e padrões, ainda que pouco delineados, mas significativos para mostrar as temáticas mais enfocadas, conectando-as ao mundo fora da rede digital. Porém, a diversidade é igualmente interessante, e deve ser ressaltada.

Todos os jovens apresentam-se de forma que possam ser interpelados pelo leitor/navegador. Sem exceção, todos destacam a vontade de fazer contato com o outro, e, ao que parece, a generosidade é uma marca deste tipo de autores, ávidos de comunicação com seus pares. Essa qualidade traduz-se na oferta de arquivos que, disponibilizam para *download*, ou na indicação de caminhos (*links*) para que o leitor possa percorrê-los e compartilhar as descobertas do autor.

De maneira geral, não há manifestações que indiquem preocupações de natureza política, nem para mobilizações como as expressas por grupos de ódio, na Internet, nem tampouco para as ações coletivas solidárias ou referência a engajamento a partidos políticos. Vale, aí, a assertiva desconcertante de ALVES (1999), aplicada à vida *offline*: “*No mundo dos adolescentes não há cenários. Só há outros adolescentes. Para essa doença não há remédio. Ela se cura com o tempo*” (p.40).

Mas há quem esboce uma perspectiva de participação social nas tentativas de condução de políticas para a Internet, ao dar *link* para a organização Blue Ribbon, que defende os direitos de expressão *online*. A mesma pessoa, um jovem de 18 anos, estudante de Ciência da Computação, tem em sua *homepage* a logomarca de um grupo de jovens, de caráter religioso, que conecta outra página, desenvolvida por ele, dirigida para promover, entre outros objetivos, o melhor relacionamento da juventude com a sociedade. Há também quem se mostre a favor da democratização da comunicação, publicando em sua página uma mensagem de protesto, através de um *banner*, contra a organização Universo Online, pelas restrições ao acesso gratuito a vários conteúdos.

Entretanto, se a política é entendida de maneira mais ampliada, é possível perceber novos contornos à prática, principalmente a que reivindica a qualidade de vida, a preservação do meio ambiente e o direito à boa convivência com o outro. Tais observações podem ancorar-se nas palavras de GIDDENS (2000), ao destacar transformações no papel social da adolescência:

“Os adolescentes de hoje, diferentemente dos gerados pela contracultura nos anos 60, estão menos preocupados com a

política e luta de classes e mais interessados em questões como direitos humanos, ecologia e direitos sexuais; enfim, valores mais universais do que os de antes”. (p. 31)

Assim, é importante destacar a webpágina de um dos jovens que, além de se apresentar, constrói tematicamente o conteúdo, abordando a criação de tartarugas e oferecendo *links* para projetos ecológicos. O objetivo do autor é oferecer informações àqueles que se interessam pelo tema. Outro caso, de características também peculiares, é o *site* de um jovem que construiu uma página sobre o namoro, partindo de suas próprias experiências e agregando conselhos, poemas, músicas, entre outras coisas. Segundo o autor, a *homepage* já lhe rendeu convites para fazer palestras e participar de entrevistas em programas de televisão:

“Minha maior intenção é contribuir para que possamos viver num mundo mais sincero e bonito, onde as pessoas se sintam a vontade para serem sinceras”. (Eduardo)

É importante lembrar que existem outras modalidades de páginas elaboradas por adolescentes que não foram objeto de análise neste trabalho. Existem jovens construindo coletivamente páginas na Internet, enfocando a turma da escola, apresentando trabalhos de pesquisa escolar *online*, transformando-se em repórteres e criando um veículo de comunicação com notícias atualizadas, entre outras iniciativas. Desta forma, o que salta aos olhos são as grandes possibilidades de ocupação do ciberespaço (público e midiático) pelos jovens, que conquistam seus direitos de comunicação.

capítulo 7

FACE A FACE COM OS INTERNAUTAS

Antes longe era distante
Perto, só quando dava
Quando muito, ali defronte
E o horizonte acabava

Gilberto Gil

A realização de grupos focais com adolescentes internautas de Belo Horizonte, destinada a discutir questões relativas ao usos da Internet e sua incorporação ao cotidiano através de uma relação dialogal, permitiu maior aproximação com o universo pesquisado, reafirmando e ampliando os resultados da leitura das páginas elaboradas por adolescentes da cidade.

Os encontros presenciais, efetivados em escolas, incorporou usuários com perfis variados, aumentando o raio de observação sobre o segmento, para a montagem de um cenário panorâmico e verificação do quadro de relações dos atores. O roteiro para o desenvolvimento das sessões (anexo) foi estruturado a partir da análise das páginas dos adolescentes na Internet, que indicou tópicos para a discussão e forneceu elementos facilitadores para a interação com os jovens nos grupos focais, como familiaridade com a terminologia utilizada por eles e com o referencial sobre suas experiências, dentro e fora da rede digital.

A opção por reunir os adolescentes a partir de escolas deu-se, em primeiro lugar, porque esse procedimento facilitou o processo de recrutamento dos participantes. A referência central ocupada pela instituição escolar no cotidiano dos jovens de Belo Horizonte, verificada no estudo das *homepages*, também deu pertinência à escolha. Num primeiro momento de definição da abordagem do campo da experiência, a realização de grupos focais foi prevista apenas nas escolas privadas, mas, a partir das verificações empíricas que apontam para um início da penetração da Internet junto a segmentos populares, decidiu-se incluir a escola pública como forma de ampliar o perfil dos estudantes analisados. Tal procedimento visou, antes de mais nada, incorporar adolescentes de faixas sócio-econômicas de menor poder aquisitivo, que, mesmo não tendo a mesma possibilidade de acesso à rede de sua própria residência, poderia fazê-lo a partir de outros lugares.

A condição fundamental para a participação nos grupos referiu-se à associação de dois requisitos básicos: ter de 12 a 20 anos e apresentar algum tipo de experiência de acesso à Internet, não se exigindo uma frequência mínima de uso, nem posse da máquina para a conexão. O objetivo mais amplo para a realização dos grupos foi o de traçar um quadro sobre a importância da Internet no cotidiano dos jovens, materializando-se esta, ou não, como espaço de sociabilidade ou mediação para tal, e o de indicar os usos e expectativas de utilização dos recursos de *hardware* e *software*

específicos. Para efeito de melhor desenvolvimento da discussão nas sessões, os estudantes foram agrupados a partir da segmentação ensino fundamental (de 5^a a 8^a séries) e ensino médio.

O Colégio Marista Dom Silvério, que oferece ensino fundamental e médio, foi a escola escolhida para a definição do primeiro e do segundo grupos com adolescentes das classes média (nos seus segmentos médio e alto) e alta, situando-se no bairro São Pedro, próximo à Savassi, na região administrativa Centro-Sul da cidade. O colégio, uma das mais tradicionais instituições de ensino de Belo Horizonte, vem envidando esforços na atualização de práticas pedagógicas, dentre as quais inclui-se a utilização da Internet, sendo que o colégio marca sua presença na *Web* com páginas de caráter predominantemente institucional. Conta com laboratório de informática que oferece cursos aos estudantes e seu familiares, mas a conexão à rede ainda não é disponibilizada aos alunos. O processo de recrutamento dos participantes foi extremamente facilitado, em virtude do grande número de usuários de Internet dentro do contingente de alunos. Estes demonstraram bastante interesse em discutir o assunto, quando foram solicitados a participar de uma conversa sobre a Internet.

O terceiro grupo foi realizado na Escola Estadual Ordem e Progresso, e reuniu estudantes de ensino médio da rede escolar pública. A escola, localizada no bairro Nova Gameleira, na região administrativa Oeste, atende a alunos de classe média baixa, em sua maioria policiais e seus filhos, além de filhos de trabalhadores aposentados e de pequenos comerciantes da grande BH⁸³. A escola conta com laboratório de computação, mas não conta com máquinas conectadas à rede por falta de linha telefônica disponível. Oferece ensino fundamental (de 5^a a 8^a séries) e médio. Não houve dificuldades para recrutar os participantes.

Para o quarto grupo foi contatada a Escola Municipal Aurélio Pires, localizada no Bairro Liberdade, região administrativa da Pampulha, que reúne clientela diversificada, mas com predominância de estudantes da classe média baixa. A escola, que só conta com ensino fundamental, dispõe de apenas dois computadores (ambos com conexão à rede), um na biblioteca e outro na sala dos professores. Apenas dois professores vinham realizando atividades com os alunos, embora de maneira precária e limitada. Uma professora de Educação Física havia proposto aos alunos pesquisa sobre

⁸³ De acordo com o Plano de Desenvolvimento da Escola/1999.

modalidades esportivas e um professor de Ciências também vinha estimulando os alunos a procurarem informações sobre os conteúdos específicos de sua matéria. O processo de recrutamento foi mais demorado em relação às outras escolas, apesar de ter se iniciado antes. Mesmo assim, foi possível reunir 11 jovens, que demonstraram, através de suas falas, um uso menor da Internet que o dos outros estudantes ouvidos nas sessões anteriores dos outros grupos focais.

Uma melhor contextualização das escolas onde foram realizados os grupos focais, com objetivo de informar sobre o perfil de sua clientela (majoritariamente residente nas imediações da escola), pode ser trabalhada a partir da divisão espacial em macrounidades, que se subdividem em campos, utilizada na averiguação do Índice de Desenvolvimento Humano de Belo Horizonte (DESENVOLVIMENTO, 1996):

1) Colégio Marista Dom Silvério: situado, na macrounidade Núcleo Central, caracterizada por dominar o espaço citadino, claramente marcado pelas forças da metropolização. Nesta macrounidade estão concentrados os benefícios urbanos e a população de maior poder econômico, cuja renda per capita é três vezes maior que a média da Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH), apesar de contar com áreas de favela.

2) Escola Estadual Ordem e Progresso – situada nos limites periféricos da macrounidade Pericentral, cujos bairros localizam-se em volta do centro da cidade. É um espaço da classe média, que progressivamente afasta para áreas mais distantes as classes de menor renda. Esta macrounidade apresenta a maior densidade populacional da RMBH.

3) Escola Municipal Aurélio Pires – situada na macrounidade Pampulha, a qual ainda apresenta uma população híbrida, composta de áreas de segmentos abastados em contraste com áreas de classes economicamente carentes, mas marcada, também, pela predominância da classe média e pela grande presença a de atividades terciárias.

A FIG.10 mostra a localização das escolas no mapa de Belo Horizonte, dividido pelas regiões administrativas da cidade, com os municípios circundantes assinalados.

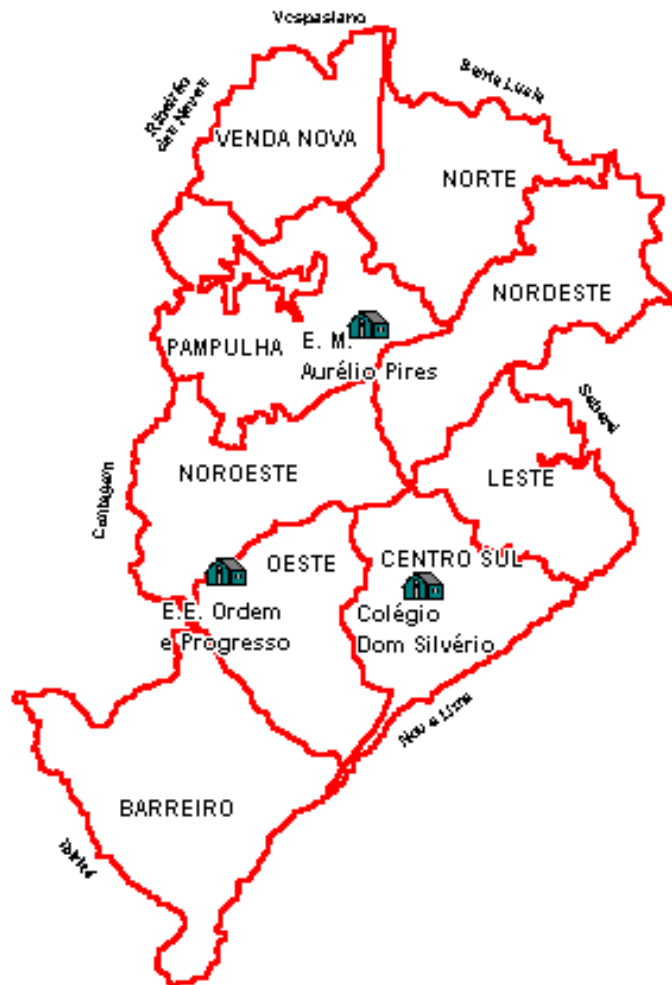


FIGURA 10 – Localização das escolas no mapa de Belo Horizonte

As sessões dos grupos foram realizadas no período de 16 de novembro a 9 de dezembro de 1999, reunindo, de um modo geral, alunos com idade compatível com a série cursada. A Tab. 4 mostra a distribuição dos participantes nos quatro grupos, no total 42 adolescentes, de 12 a 19 anos, com equivalência geral entre o número de meninos e meninas, embora a variável sexo tenha sido peculiar a cada grupo: enquanto na escola particular predominaram os participantes do sexo masculino, nas duas escolas públicas prevaleceu o maior número de meninas. (GRAF. 3, 4, 5 e 6)

TABELA 4
Distribuição dos participantes por escola, sexo e faixa etária

Grupo	Escola	Participantes	Sexo masculino	Sexo feminino	Faixa etária
1	Colégio Dom Silvério	11	8	3	15 a 17 anos
2	Colégio Dom Silvério	10	7	3	12 a 14 anos
3	E.E. Ordem e Progresso	10	2	8	16 a 19 anos
4	E.M. Aurélio Pires	11	4	7	12 a 16 anos

O convite aos alunos para integrarem os grupos foi intermediado por coordenadoras e orientadoras das três escolas. Todas as reuniões foram gravadas em áudio, ocorrendo sem interrupções, com grande envolvimento da maioria dos participantes, e tiveram duração média de 1 hora cada. O roteiro de discussão (Anexo 1) foi desenvolvido a partir de questões norteadoras que visavam extrair depoimentos sobre os assuntos abordados e outros subjacentes, percebidos durante o desenvolvimento das falas. A primeira abordagem compreendeu o cotidiano dos jovens com o objetivo de situá-los no mundo *offline* a partir de suas rotinas diárias, das suas formas de lazer, das fontes de informação, das relações com os grupos primários e com os amigos. Em seguida foram abordados o acesso à Internet, os roteiros de navegação, a produção de *homepages*, a utilização de correio eletrônico, a participação em *chats* e a importância dada às interações mediadas pelo computador. Ao final de cada sessão os participantes preencheram um pequeno formulário com os campos série, idade e sexo, e a especificação de três principais preferências na Internet.

Os depoimentos que compõem a análise dos relatos ocorridos nos grupos focais foram nomeados ficticiamente para preservar a identidade dos participantes que gentilmente prestaram-se a colaborar com esta pesquisa.

Distribuição dos participantes no grupo por sexo e idade

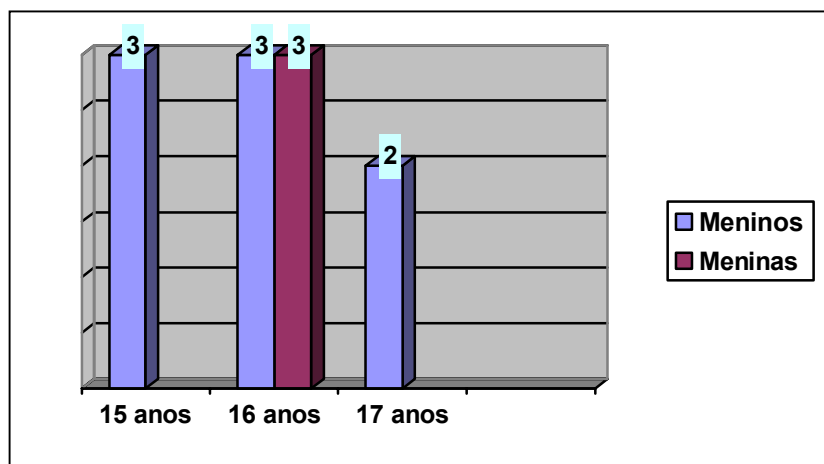


GRÁFICO 3 - Participantes do Grupo 1- Escola particular.
Alunos do ensino médio.

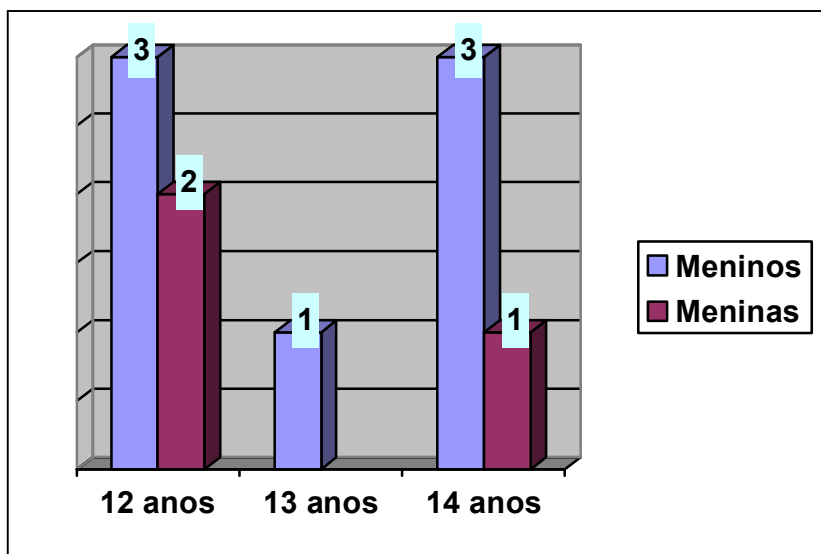


GRÁFICO 4 - Participantes do Grupo 2- Escola particular .
Alunos do ensino fundamental

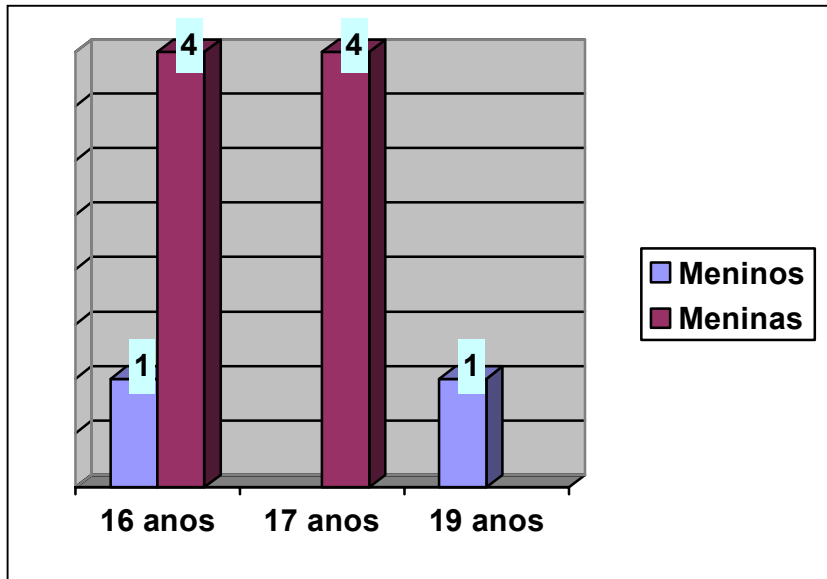


GRÁFICO 5 - Participantes do Grupo 3 – Escola pública
Alunos do ensino médio.

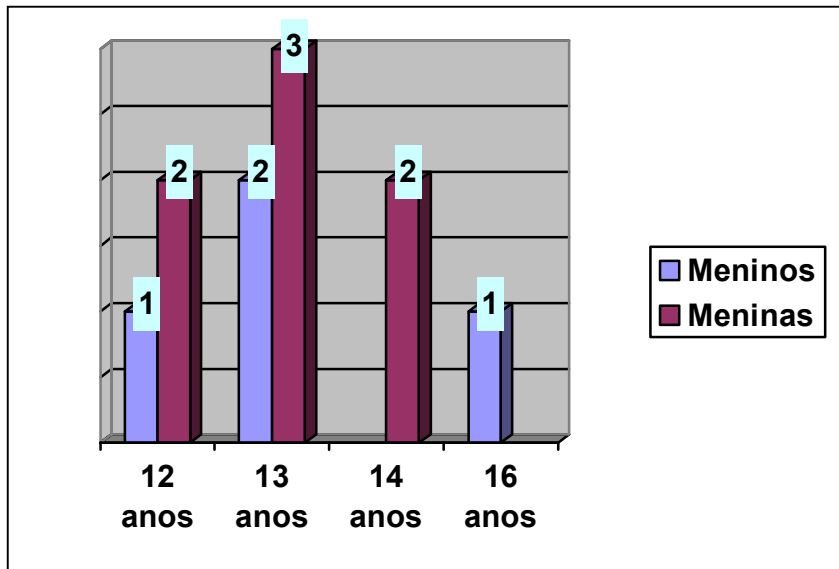


GRÁFICO 6 - Participantes do Grupo 4 – Escola pública
Alunos do ensino fundamental

Jovens: família, escola e amigos

Os tipos de estruturação familiar dos jovens participantes dos grupos focais apresentam correspondências com os estabelecidos pela pesquisa “Família de crianças e adolescentes de Belo Horizonte” (AMAS,1995), com indicações de predominância de família nuclear, seguida de monoparental feminina⁸⁴. A mãe, o pai, irmãos e outros parentes foram citados em vários momentos dos grupos, inseridos nos relatos sobre experiências do cotidiano. Indagados sobre as rotinas do dia-a-dia, foi comum observar a referência aos pais nas relações de autoridade, no exercício, mais frouxo ou mais apertado, do controle sobre os filhos, o que também se manifesta nas restrições de uso da Internet. Os seguintes depoimentos apresentam um painel sobre o convívio destes jovens com seus pais:

“Eu moro no Universitário. Lá a gente sai e a minha mãe nem liga, porque ela sabe que a gente conhece todo mundo. Ela fala assim, você vai sair no bairro, liga e avisa, porque ela sabe que a casa da minha avó é pertinho, tudo é perto, se ficar, na hora do almoço, eu estiver na rua, ela sabe que eu tô almoçando na casa de algum amigo”. (Paulo, grupo 4)

“Quando meu pai vem aqui eu saio com ele; a gente vai pro bar ali na Tomé de Souza, que é de um amigo do meu pai. Aí eu fico lá, aí eu acompanho o jogo do Galo em pay-per-view.”. (Rodrigo, grupo 2)

“Meu pai me proibiu de entrar nesses sites de bate papo, porque um dia eu tava conversando e ele falou, “nossa, que baixaria, eu não vou deixar mais você entrar nessa”. Só de vez em quando então eu entro”. (Henrique, grupo 2)

De modo geral, questões ligadas à família perpassaram várias etapas do desenvolvimento do roteiro nos quatro grupos, evidenciando a importância dada pelos adolescentes às relações primárias, o que poderá ser observado em várias falas que se seguem. A família também foi forte objeto de discussão em vários momentos nos quais o assunto consistia no uso dos computadores a partir das residências. De um modo geral, significativamente nos três primeiros grupos, o computador está presente nos domicílios dos participantes. Na escola particular foi detectado apenas um caso em que o participante usava computadores de amigos, já que não possuía o equipamento em sua casa. No grupo 4, entretanto, alguns participantes não tinham o equipamento em

casa e usavam os de vizinhos, parentes ou até mesmo o do local de trabalho da mãe. Na residência, com a exceção de um aluno da escola particular que tinha computador de uso somente pessoal, a utilização das máquinas é compartilhada por pais e irmãos:

“Eu fico na Internet mais de 4 horas, porque vem assim, a minha mãe gosta daqueles sites que têm receitas de ponto cruz, aí fica aquele trem, fica grudada ali no computador, aí depois a minha irmã fica ali e vai no negócio da Mônica e fica ali brincando, aí custa a chegar a minha vez”.
(Viviane – grupo4)

O acesso à Internet é feito, majoritariamente, a partir dos domicílios, embora alguns jovens o façam em casa de vizinhos, amigos e parentes. Na escola particular foram mencionados o espaço de um café na região da Savassi e uma livraria localizada em *shopping center*, onde o público, mediante pagamento, pode fazer suas navegações, checar *e-mail* etc. A composição do grupo de estudantes do ensino médio da escola pública apresentou uma situação peculiar: dois participantes, um menino e uma menina, eram também alunos do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET) e relataram ter acesso bastante facilitado aos computadores desta escola. Mencionaram, inclusive, que o laboratório de informática da instituição chega a ser um ponto de encontro dos alunos, ao final das aulas, quando conversam entre eles com e sem a mediação das máquinas.

De um modo geral, o assunto Internet em casa é dominado pelos jovens, sendo que muitas vezes os pais recorrem aos filhos para resolverem alguma dificuldade:

“Meu pai, ele gosta muito de ver o resultado da Sena, aí eu ensinei pra ele a entrar no site da Caixa, aí ele só sabe aquilo, se ele precisar entrar em outra coisa, ele já não consegue.” (Mariana -grupo1)

“Minha mãe só sabe mexer mais nessas coisas de Word, Power Point, essas coisas, entrar na Internet não sabe”. (Mateus – grupo 2)

“Meu tio mora nos Estados Unidos, porque ele trabalha lá, aí a gente fica assim mandando mensagem de um pro outro. Aí ele mandou pra minha avó, e minha avó não sabia de nada e perguntou tipo assim: tem jeito de passar isso pro papel, porque eu queria guardar essa flor mexendo no papel”. (Juliana – grupo2)

⁸⁴ A família nuclear conta com pai e mãe e filhos que residem no domicílio. Na família monoparental feminina o pai não mora no domicílio. (AMAS, 1995)

Ainda que em pequena proporção, há exemplos de pais que trabalham com informática e aqueles que também fazem uso dos computadores nas suas atividades de trabalho. Tal contingência parece ser um elemento facilitador para a utilização da Internet pelos filhos:

“Meu pai teve acesso pela UFMG, depois pela empresa, aí resolveu levar pra casa também, e eu comecei a usar fim de semana, mas não tinha nada na época.”
(Rafael - grupo1)

“Meu pai trabalha e tem Internet, então a firma dele, a gente puxa lá pra casa”.
(Júlia – grupo 3)

De acordo com diversas falas, a escola é, de fato, um espaço importante para a formação de amizades, embora tal situação pareça mais significativa para os alunos da escola particular. Para muitos a escola é, ao mesmo tempo, lugar de estudar, de encontrar amigos e de cumprir uma obrigação. Os amigos são vistos como uma motivação para a frequência ao colégio: *“Eu acho que é mais por causa dos amigos, se não for os amigos, eu acho que não vale a pena”* (Rita – grupo2). O caráter obrigatório exigido para as atividades escolares é avaliado por participantes do grupo de estudantes do ensino médio da escola pública como um exercício de controle, que poderia ser menos rígido, já que não são mais crianças:

“Eu acho, por exemplo, que aqui, não precisava de ser tudo obrigatório, porque a gente já tem a noção na cabeça, que a gente tem que estudar porque precisa de um diploma” (Polyana- grupo 3).

“Se você arrumar um emprego, o patrão não vai ficar ali colocando rédea, se ele quiser, ele vai sair, depende da consciência de cada um e assim, o pessoal já todo mundo da mesma idade, todo mundo já arruma emprego, já tem uma cabeça própria, então assim, cada um já tem consciência do que tem que fazer”. (Frederico – grupo 3)

O ensino da informática pela escola foi julgado insuficiente pelos alunos da escola particular e pelos alunos de ensino médio da escola pública. Todos estes reivindicam acesso à Internet pela escola. De certa forma, os professores podem ser comparados aos pais que não sabem muito sobre a arte da navegação virtual. Muitos alunos têm consciência de que sabem mais sobre o computador do que muitos de seus professores e evidenciam esta situação, sem modéstia:

“Eu não quero ser metido não, os professores perguntam pra gente, e os professores ficam maravilhados, a gente faz um negócio em cinco minutos, e “ó, meu Deus!” Como você consegue fazer isso!”
(Diego – grupo2)

Mas, se há aqueles docentes, poucos, que incentivam o uso da Internet como forma de ampliar a pesquisa escolar, há também aqueles que renegam o uso, talvez por já terem enfrentado cópias integrais de textos retirados da Web, sem mencionar a verdadeira autoria: *“Tem gente que entrega o trabalho e não tira nem o endereço da página, o www...”*. (Mariana – grupo1). Esta fala é uma das que explicitam as táticas de alguns alunos na produção de trabalhos escolares, em que se encontram adeptos do uso dos comandos Ctrl + C (copiar) e Ctrl + V (colar). Mas, ao que tudo indica, há usos bastante enriquecedores da Internet pelos jovens, em termos do desenvolvimento de seus estudos. Há, por exemplo, o uso criativo do ICQ, onde, segundo relato, colegas se encontram para a discussão e elaboração dos trabalhos em grupo. São muitos os depoimentos, em todos os grupos, que apontam para a Internet como um verdadeiro manancial de conteúdos para os trabalhos escolares, desde que sejam apreendidas as “manhas” da navegação.

Também é possível, através dessas falas, perceber a imagem que construíram da www, seja através da metáfora da biblioteca ou pela análise de natureza política que vê o ciberespaço como instância sem hierarquias:

“É uma biblioteca, coisa de trabalho, você acha tudo na Internet. É menos trabalho, você não fica ali na frente do livro, procurando o que você precisa.” (Cláudia- grupo 3)

“O bom dela, é que ela é assim uma anarquia, é tudo solto, você vai onde você quiser, você pega aquilo que você quiser”. (Rita – grupo2)

Há consenso quanto à afirmação de que a Internet não é uma moda que vai passar, mas é uma instância fundamental da contemporaneidade. Ainda assim, apesar de acreditarem na expansão da rede e observarem que muitos colegas começam a se interessar pelos computadores, dizem, também, que existem muitos que ainda não deram qualquer importância nem à máquina, nem à rede. Na escola particular alguns alunos do ensino médio ressaltam o papel do comércio eletrônico como revolucionário nas relações de troca no mercado e prevêm um crescimento ímpar para a atividade. No

entanto, poucos foram os que relataram alguma experiência de compra *online*, deixando transparecer preocupações com o risco de disponibilizar informações pessoais, como número de cartão de crédito.

Muitas referências agregam outros espaços de sociabilidade propícios às interações com outros jovens, além da escola: *“Acaba que você tem duas turmas, o pessoal daqui, mais o pessoal de fora. Vai conhecendo o pessoal de outros colégios”* (Ana – grupo 1) . Este depoimento indica que o colégio onde se estuda é um símbolo importante nos processos de identificação e pertencimento, tal como ressalta MAFFESOLI (1994) ao interpretar a metáfora de Simmel sobre códigos que servem de ponte e porta, capazes de unir e separar indivíduos em processos de agregações a seus pares.

Mas, para muitos desses jovens internautas, às interações no ambiente físico, presenciais, juntam-se interações mediadas pela telemática, com outros jovens da cidade e de fora dela. Há menção de turmas que se formaram a partir da Internet. Um jovem, falando sobre seu cotidiano, menciona a ocorrência de encontros frequentes à noite, face-a-face, com a turma da Net na Mc Donalds da Savassi, que após a volta para casa torna a se encontrar na rede: *“Com vizinho não convivo. Da Internet eu tenho uma turma. Eu tô na Internet, saio, volto pra casa e encontro todo mundo na Internet de novo”*. (Angelo – grupo 1)⁸⁵

Lugares urbanos: espaço de experiências sociais

Além da escola, as amizades muitas vezes são também provenientes de relações familiares ou de vizinhança, que demarcam lugares favoráveis às interações com outros jovens. Os depoimentos, a seguir, mostram outras instâncias diferenciadas que originam as relações com os amigos:

⁸⁵ Em agosto de 1998, sob o título *Estudante se diz “curado”*, o jornal Folha de São Paulo veiculou a seguinte notícia: “O “catchorro” está no pedaço. Com esse apelido o estudante Gustavo Miguel Camim, 18, entrava na Internet, todos os dias, por pelo menos duas horas. “Teve um dia que fiquei dez horas plugado.” Neste ano ele resolveu romper com o isolamento do seu computador. Formou uma turma, com os amigos da net, que se encontra periodicamente em um shopping center de São Paulo. “Até a minha atual namorada conheci na net.” Hoje, Gustavo não entra todo dia na Internet. “Pego meus *e-mails*, dou um alô para os conhecidos e tchau. Perdeu um pouco a graça.” (ESTUDANTE, 1998)

“Eu não convivo com vizinho, porque eu moro longe pra caramba. Eu moro lá em Nova Lima, aí assim, tem a minha casa, aí você anda 10 Km tem outra casa. Mas têm amigos de escola do meu pai e da minha mãe, têm filhos, aí são meus amigos, a gente encontra fim de semana. A gente sempre encontra.” (Henrique - grupo 2)

“Na rua eu só vou assim, final de semana, aí eu fico assim, saio de manhã e nem pra almoçar eu volto. Eu fico na rua e de manhãzinha nós saímos. Aí quando for lá pras nove horas da noite, nós voltamos, nós almoçamos um na casa do outro. É assim, lá no bairro a gente conhece todo mundo”. (Paulo - grupo 4)

“Lá onde eu moro, no Buritis, lá é cheio de menino lá, deve ter umas quinze pessoas lá, a gente anda jogando bola, tem umas 15 pessoas lá, tem festas. (Mateus - grupo 2)

Para alguns, o fato de morar em prédio parece ser uma variável favorável aos relacionamentos com outros jovens, talvez pelo compartilhamento de espaço físico com características semi-privadas, como *playgrounds* dos edifícios, áreas comuns de circulação tais como *hall* de entrada e elevadores. Assim, os jovens do ensino fundamental da escola particular, falando sobre as facilidades em fazer amigos com vizinhos, concordam com a premissa : para *“quem mora em prédio é fácil, mas pra quem mora em casa é mais difícil”* (Rita - grupo 2).

Não se depreenderam, nas falas dos vários jovens, relatos significativos que demonstrassem a inserção mais ativa dos adolescentes na vida comunitária ou em movimentos sociais, à exceção de alguns, poucos, nos grupo 2 e 3, cujos depoimentos incluem a participação em obras assistenciais ligadas a confissões religiosas.

Nas referências a espaços de sociabilidade dos jovens na cidade, as falas dos alunos do ensino médio da escola particular evidenciam a região da Savassi como o lugar dos bares, cafés e boates mais freqüentados à noite, às sextas-feiras e aos sábados: *“A night é sexta e sábado. Quinta às vezes, também, dependendo da quinta”*. (Marcelo - grupo1). Shows, cinema (principalmente nos shoppings) e festas de aniversário são também uma opção para as saídas. Não existe, entretanto, uma fidelização duradoura quanto à freqüência aos mesmos lugares: *“E a gente não vai assim regularmente num lugar, a gente tá sempre mudando. Não é bem toda semana a gente estar num lugar”*. (Ana - grupo 1). Esta variação permanente de comparecimento

aos lugares parece estar incorporada como algo inerente à cidade, cujas ondas de modismos são notadamente efêmeras: *“BH é muito de ter as modas. Três anos atrás era pagodinho, agora forró já acabou de novo, começou a acabar, e agora já tá voltando mais pro Tecno”*. (Marcelo - grupo 1). Tais opções musicais acabam por criar lugares de encontro, como bares ou casas de danças, próprios para cada uma delas, o que permite observar que a música é um forte elemento definidor de espaços, capaz de formatar a sociabilidade e a estética de agregações juvenis.

Por outro lado, os jovens do ensino médio da escola pública fazem referências à Savassi enquanto “mancha”, no sentido conferido por MAGNANI (1997), que compreende as atividades mais significativas de entretenimento da cidade, mas também indicam que não freqüentam tal território. Ainda que no âmbito de territórios definidos, os jovens da escola particular, demonstram que circulam mais na cidade que os das duas escolas públicas, cujos relatos sobre as rotinas cotidianas apresentam menor número de atividades em relação aos primeiros. Estes têm uma agenda diária marcada por cursos de inglês, práticas esportivas e aulas de dança: musculação, vôlei, natação, jiu-jitsu, basquete, citados pelos meninos e balé e jazz, pelas meninas. Ainda que tenham aparecido indicações de práticas congêneres nos grupos das escolas públicas, o número de referências foi baixo, o que pode ser explicado pelas dificuldades financeiras dos pais em manter tais atividades. Ainda assim, houve referências à prática de natação, taekwon do, vôlei e capoeira. Os jovens destes grupos não estudam inglês em cursos particulares.

Fontes de informação

Fora da rede e do uso de computadores, os jovens destacam suas principais fontes de informação, elegendo a televisão como o veículo de comunicação preferido. A TV, certamente, está presente no cotidiano da maioria dos jovens dos segmentos sociais abrangidos, apresentando diversidade entre as preferências de conteúdos e canais. Porém, nos grupos 1, 2 e 3, houve consenso sobre o fato de que, cada vez mais, a Internet vem ocupando espaço no dia a dia, mostrando a tendência de conferir à TV um segundo lugar no ranking dos meios de comunicação preferidos. No grupo 4 (ensino fundamental da escola pública), em que as condições de acesso à Internet são mais precárias, a TV ainda reina, tanto a televisão paga quanto a aberta. O jovens deste grupo

não mencionaram mudanças nos hábitos de ver televisão, depois que passaram a acessar a Internet.

É possível estabelecer várias relações entre o computador e a televisão, até mesmo diante do formato de ambos, que têm a tela como interface privilegiada. Mas o que chama a atenção, sobremaneira, é a força das redes televisivas tradicionais na ocupação de *sites* na *Web*, fato capaz de produzir novas formas interativas com os telespectadores. Neste sentido, os adolescentes enfatizaram, entre os *sites* preferidos, os endereços de emissoras, principalmente a MTV. Vários jovens relataram já ter enviado *e-mail* para programas de TV ou mesmo terem participado de *chats* que iam ao ar. A televisão tem sido um importante canal de divulgação da Internet no Brasil, através da assimilação desta ao elenco de seus conteúdos, de programas especializados sobre a rede, de abertura de canais interativos através da solicitação de envio de *e-mail* pelos telespectadores e pela incorporação de *chats* com participação do público, principalmente em atrações dirigidas à juventude. Outra forma de aproximação entre TV e Web encontra-se na apropriação dos códigos visuais das linguagens digitais, reconfigurando o *layout* das telas televisivas ao aproximá-lo, muitas vezes, do aspecto visual das páginas na *www*⁸⁶. Essa situação parece repetir o ocorrido com a diagramação dos jornais impressos que, a partir da influência da TV, adotaram paulatinamente nova programação gráfica, com ênfase nas imagens.

Depois da TV, as revistas semanais de informação geral têm a preferência dos jovens. Os meninos citam também as especializadas em informática e as meninas remetem-se às dirigidas ao público feminino adolescente. Em vários relatos aparece uma cobrança dos pais em relação à leitura, mas os próprios adolescentes estão conscientes da importância de se atualizarem e vários informaram que, com a Internet, passaram a ler revistas e jornais *online*, ou mesmo a acessarem notícias em diversos *sites* que as veiculam de maneira mais rápida que em outros meios de comunicação de massa:

⁸⁶ A TV deverá popularizar ainda mais a Internet como suporte para seu acesso. Segundo notícia da Agência Estado, publicada em dezembro de 1999, a Internet pela TV convencional chegaria ao Brasil em janeiro de 2000, através de um equipamento de baixo custo, identificado como uma caixa de conexão que conta com seu próprio *browser*, entrada para telefone, áudio e vídeo, impressora e *drive* para *smart card*. DEOS (1999).

“No dia daquele jogo do Cruzeiro e Palmeiras, que o Cruzeiro perdeu de 7 a 3, acabou o jogo, eu entrei no Zaz, tava lá na página inicial, cinco minutos depois da partida”. (Leo, grupo 1)

“Pra você ter uma idéia, no dia que o Dias Gomes morreu, os filhos dele ficaram sabendo pela Internet; eles ligaram o computador, o UOL tem um roteiro de notícias que é ótimo, toda hora tá mudando e é direto. Então assim, os meninos ligaram o computador e viram que o pai deles tinha morrido”. (Cristiano, grupo 1)

É interessante notar que não só a televisão está se apropriando dos códigos da *Web*, mas, também, os veículos impressos, que tentam dar visibilidade a certos trechos das matérias, inserindo caixas de textos e linhas pontilhadas que funcionam na remissão de notas explicativas sobre os conteúdos, destacando-as como hipertextos. Na verdade, tais procedimentos são estratégias mercadológicas na captação do leitor cujo perfil e habilidades encontram-se em mutação. Para os jovens, a TV também é uma referência para qualificar a expansão da Internet, cuja tendência *“é ficar igual a televisão. A televisão quando lançou, ninguém tinha, agora você vai numa casa simples, numa favela e tem televisão lá. A internet vai ficar assim também”*.(Cristiano–grupo 1)

Para encontrarem as informações que procuram na Internet, os jovens fazem uso dos *search engines*, sendo que Cadê, Yahoo e Miner⁸⁷ foram os mais citados. Também utilizam-se das referências anunciadas ou sugeridas pela televisão, revistas e jornais para o acesso a endereços interessantes, quando digitam o URL na barra de endereçamento do browser. As sugestões de amigos também indicam caminhos para as navegações.

Os perigos da rede

De maneira consensual, os jovens acham que os pontos positivos da Internet

⁸⁷ O fato deste instrumento de busca ter se originado em Belo Horizonte era desconhecido dos participantes dos grupos. A Família Miner de Agentes para a Web começou a ser desenvolvida em 1996, no Laboratório para Tratamento da Informação do Departamento de Ciência da Computação - DCC/UFMG, com o objetivo de pesquisar a recuperação de textos, na Internet. Administrado desde julho de 1998 pela empresa Miner Technology Group, a Família Miner de Agentes para a Web passou, em julho de 1999, para o controle da organização Universo Online (*joint-venture* do Grupo Abril e do Grupo Folha), com quem atuou no primeiro ano através de acordo de parceria, para oferecer os serviços a toda a comunidade da Internet. Cf. <http://miner.uol.com.br/historia.html>

superam os negativos. Os usuários mais freqüentes são os mais contundentes em apontar as mazelas da rede, destacando a pornografia infantil e a pedofilia como a face perversa da Internet, sendo que vários relatam a presença de pessoas que entram nas salas de bate papo, ou, então, enviam *e-mail*, convidando-os para acessar fotos de crianças retratadas nessas situações. Segundo alguns, há uma grande oferta desse tipo de material e uma grande insistência ao acesso.

Entre os malefícios que a rede pode gerar está o vício ou compulsão de estar permanentemente “plugado”. Há até quem se diga viciado, termo que obviamente é utilizado em analogia às drogas : “*Não é como o cigarro, mas te atrapalha do mesmo jeito.*” (Leo- grupo 1). Um jovem que se diz viciado na Internet relatou que o hábito de passar noites conectado à rede tem prejudicado seu rendimento escolar, já que durante o tempo que está na escola o sono tira-lhe atenção às aulas. Este, entretanto, não é um caso típico, já que a maioria dos jovens relata certa parcimônia no uso da rede, controlados que são pelos pais, ou mesmo, porque são conscientes das despesas da conta telefônica para a família. Assim, escolhem os horários mais econômicos para navegar, transferir arquivos e participar de *chats*. Para eles, os finais de semana são mais propícios, já que os impulsos telefônicos são mais baratos. Aí, sim, chegam a passar horas diante da tela do computador:

“Eu mexo na Internet, somente nos finais de semana, sábado depois das duas, feriados e domingo o dia inteiro, a noite inteira e dia de semana, quando eu entro, como eu entro poucas vezes, não passa de uma hora, é questão de impulso mesmo”. (Rafael – grupo 1)

Um aluno do ensino médio da escola pública destaca como crucial a necessidade de controle do tempo de conexão diante das dificuldades do orçamento familiar:

“No caso lá em casa, eu sou o caçula, aí dividiram as contas, pra ajudar lá, cada um paga uma conta, eu pago a de água, o meu irmão mais velho de luz e o meu irmão do meio de telefone; o resto fica por conta do meu pai. Aí quando eu fico umas duas horas e meia na Internet, ele chega e começa a puxar a orelha. (Vander – grupo 3)

A Internet, enquanto veículo que proporciona a comunicação dialógica, também oferece riscos, na opinião de alguns. O fato de contatar diretamente pessoas desconhecidas pode acabar trazendo aborrecimentos e relacionamentos tumultuados na

rede têm sido objeto de destaque nos meios de comunicação⁸⁸, o que alimenta a preocupação dos pais :

O meu pai é policial e tudo de ruim pra ele existe. Por exemplo, passou no Fantástico que muitas garotas acessavam e preso na cadeia tinha direito a Internet, um negócio assim. Aí a menina cismou de encontrar com o camarada e o camarada disse que não podia encontrar com ela, que teriam que esperar um certo tempo, eles continuaram no bate papo normal, e a menina ficou sabendo que o cara era preso. Então assim, imagina se uma menina sai com um camarada desses, o bicho pega né? Aí meu pai fica doidinho por causa disso. É um lado negativo da Internet. (Cláudia – grupo3)

Relação com a tecnologia informática

Enquanto nos grupos 1, 2 e 4 ficou evidente uma maior intimidade dos jovens do sexo masculino com questões ligadas às configurações de *hardware* e manuseio de *software*, as meninas do grupo 3 demonstraram também conhecer meandros do campo digital, através da experiência cotidiana com as máquinas, ainda que com diferentes apropriações. Esta situação tornou-se surpreendente, já que a expectativa era a da ocorrência de predominância masculina no domínio da tecnologia⁸⁹.

Uma explicação pode ser dada pela inserção dos jovens do ensino médio da escola pública no mundo do trabalho. Na escola particular, só um jovem do ensino médio já trabalhava na firma do pai, lidando no negócio de alarmes eletrônicos. Já entre os adolescentes de ensino médio da escola pública, alguns relataram exercício de

⁸⁸ Em julho de 99, um menino de 14 anos e uma menina de 13 que mantinham um namoro através da Internet fugiram de suas casas, em Niterói, após se conhecerem pessoalmente. Todo o drama dos pais, desesperados em encontrar os filhos, foi largamente divulgado pela televisão e imprensa em geral, que destacaram a Internet como a grande vilã do episódio. De acordo com as notícias sobre o fato, a jovem encarregou-se de não deixar pistas no computador: “ eliminou todos o *e-mails*, pastas e textos. Além disso, carregou o diário. Na fuga a estudante levou o discman, um walkman, o relógio da mãe, duas calças, um macaquinho e blusas. Não esqueceu sequer do CD do Backstreet Boys, seu favorito”. (FAMÍLIAS,1999).

⁸⁹ Esta situação vai ao encontro das estatísticas, que indicam aumento do acesso feminino à rede. Sobre isto é interessante examinar o caderno de Informática do jornal Folha de São Paulo, publicado em setembro de 1999, destacando a recente conquista de espaços na Internet, pelas mulheres, principalmente por aquelas que recentemente haviam se tornado *web masters* de alguns dos maiores *sites* brasileiros, como UOL, StarMedia e PSINet. Há uma ênfase no aspecto profissional das atividades exercidas por tais mulheres, num nicho de mercado de trabalho prioritariamente ocupado pelos homens: “*São as web masters, as administradoras de sites, que cuidam da forma e do conteúdo das páginas . aos poucos, elas invadiram esse clube do Bolinha, onde ainda são minoria. Elas comandam , por exemplo, 25 dos 100 melhores sites brasileiros (os premiados no iBest)*”. (INVASÃO, 1999:1)

atividades remuneradas como *office boy* e digitação de textos para os colegas de escola. Premidos de maneira mais forte pelas necessidades econômicas, o horizonte do trabalho é mais próximo para estes jovens e o computador passa a ser visto como ferramenta capaz de inseri-los no emprego, ainda que, assim como os demais, vejam a máquina como instrumento de comunicação, diversão e aprendizagem escolar. Parece haver uma consciência de que o domínio da tecnologia digital dá-lhes vantagem competitiva no mercado de trabalho. A fala seguinte, de uma jovem, ilustra a utilização do computador com vistas à remuneração por serviços prestados:

“Eu acordo, vou pro colégio, chego em casa, almoço, eu não tenho costume de dormir de tarde⁹⁰, e eu digito trabalho pros meninos aqui do colégio. Então tem dias que eu fico até 9 horas mexendo no computador, aí sem Internet, só digitando trabalho (Polyana – grupo3)

Para o jovem que lida com alarmes eletrônicos, a utilização da Internet nos negócios vem otimizando as relações com o mercado, através do uso intensivo do uso de programas de conversação síncrona e assíncrona:

“Eu mexo direto com computador; Internet é fundamental, uso muito, direto e reto, o chat também, eu converso bastante e esse negócio da Internet é bom também você entender um negócio, São Paulo, é que o mercado tá muito voltado pra São Paulo, e pra eu conseguir falar com São Paulo, eu uso a Internet”. (Fernando – grupo 1)

Algumas estudantes do ensino médio da escola pública relataram ter feito cursos de informática, abrangendo basicamente o uso do ambiente Windows e dos programas do utilitário Office (editor de textos, planilhas, apresentações, banco de dados e correio eletrônico). Uma delas relatou que, depois de ter feito esses cursos passou a dar aulas sobre o utilitário. Um jovem deste grupo comentou sobre o fato de que estava treinando uma aluna para a utilização de um aplicativo, para que ela pudesse organizar as rotinas de uma locadora de vídeo, cujo *software* havia sido desenvolvido

⁹⁰ Dormir à tarde é um hábito bastante disseminado entre os adolescentes que estudam de manhã e foi relatado por vários jovens como um momento de descanso no dia.

por seu irmão, analista de sistema.⁹¹

Numa apropriação diferente do computador, muitos jovens da escola particular interessam-se por desvendar os sistemas, e alguns são usuários e também admiradores do sistema operacional Linux, ao qual atribuem uma série de vantagens: *“Eu uso o Linux, eu acho melhor, mais estável, mais seguro”*(Alexandre – grupo 1). Ao que parece, conhecer as peculiaridades deste sistema confere ao usuário um passaporte para o time daqueles que têm fluência nos códigos digitais. Ser usuário do Linux significa, também, estar na vanguarda, mesmo que tal situação demande muitas horas de *download* de arquivos. A fala seguinte indica o desejo de usar o sistema alternativo:

“Eu tenho vontade de comprar um computador de 10 Giga, aí você põe uma parte com Windows e outra com Linux. Aí um complementa o outro, entendeu? Porque é mais fácil mexer no Windows porque você já mexe há muito tempo, aí você mexe com o Windows. Agora, você vai mexendo no Linux e vai aprendendo.” (Rodrigo – grupo 2)

“Fuçar” é a palavra-chave para quem se aventura a explorar o computador e a Internet. Os jovens que durante as discussões demonstraram maior conhecimento sobre informática são unânimes em afirmar que o aprendizado só é eficaz se o usuário não tiver medo de usar a máquina, mesmo que este espírito aventureiro custe danos ao equipamento. Aprende-se *“estragando e fuçando mesmo. Esse meu computador eu que montei, pedi o papai pra comprar as placas e eu que montei, mas antes eu já perdi um HD”*. (Henrique – grupo2)

A exploração da máquina e a navegação na Internet, muitas vezes, são compartilhadas com os amigos, que se juntam para realizar alguma tarefa, o que pode ser visto como um motivo para o estar junto, num exercício de sociabilidade:

“Quando eu morava numa rua perto do aeroporto, eu tinha uma amiga de frente assim, ela tinha computador também, aí eu ia lá, e ficava batendo papo com as meninas entendeu? Aí uma vez eu teclava assim, depois ela teclava, pra conversar assim, era legal”. (Clarissa – grupo 4)

⁹¹ O Departamento de Comércio dos Estados Unidos programou, para o 2000, uma grande campanha de marketing dirigida aos adolescentes americanos, para que escolham carreiras de trabalho na área de tecnologia da informação. Como faltam trabalhadores nesta área, a campanha pretende auxiliar na reversão do quadro. Dentro do conjunto de esforços neste sentido está, também, maior aproximação entre escolas e empresas de tecnologia. (EUA,1999)

“Tem eu e um colega meu também, a gente monta coisa no computador, a gente tá montando uma página na Internet, a gente faz uns projetos à toa assim. A gente monta qualquer coisa assim, a gente faz uns filmezinhos pequenininhos com uns programas que tem lá”. (Henrique, grupo 2)

“Eu e o meu primo, a gente já fez três páginas, eu ajudo, ele faz mais, porque ele já fez cursos, aí a gente fez uma página chama “Games Wars”, um monte de jogos, tem uma página que é das cidades mineiras, tem uma que a gente pôs coisa do Galo” (Rodrigo – grupo2)

A confecção de *homepages* coletivas é uma mostra deste exercício. Muitas vezes são páginas temáticas destinadas a aglutinar a turma de escola ou de amigos. Uma das citadas diz respeito ao time de futebol da turma do colégio, na qual vários colegas escrevem os textos e mantêm a página atualizada. Mas, dentre todos os participantes dos grupos são poucos os que têm a sua própria *homepage*. Alguns mencionaram o desejo de construí-las, indicando a necessidade de conhecer um pouco de HTML para concretizar o intento. Chegam até a descrever o conteúdo que gostariam de veicular, compreendendo projetos, dicas, *download* de programas, piadas, informações sobre os times de futebol da cidade, poemas e, sobretudo, música, identificada com a disponibilização de arquivos em MP3. O seguinte depoimento ilustra as projeções para a construção do *site* de um jovem do ensino fundamental da escola particular, deixando antever a vontade de expressar e compartilhar conteúdos que ele domina. A página inicial é projetada como um sumário cujos *links* levam aos conteúdos propriamente ditos, demonstrando uma apropriação do modelo hipertextual:

“A homepage que eu tô fazendo, eu tô pensando em dividir em vários pedaços, primeiro pra escolher em qual que você vai, colocando vários assuntos. Primeiro é a eletrônica, eu tenho vários circuitos já montados; segundo é música, que mostra tudo quanto é MP3; tem gravador de MP3 lá em casa, pra gravar, mas isso é fácil, aí eu tô colocando os jogos que eu faço com meus colegas” (Henrique – grupo 2).

De um lado extremo, em contraponto à maioria que não tem seu endereço na *www*, um jovem do ensino fundamental da escola particular mencionou já ter construído mais de 20 páginas, todas alojadas em provedores de conteúdo que cedem

gratuitamente espaço para a hospedagem⁹², como Geocities e Xoom. De acordo com o garoto, o fato de fazer muitas *homepages* era uma estratégia para tornar-se conhecido na rede, demonstrando um desejo de projeção. Os caminhos para trazer visitantes ao seu *site* estão ligados aos conteúdos que, de uma certa forma, transgridem algumas regras implícitas na veiculação de determinados materiais:

“Olha só, sabe que tem uma hierarquia de você ser conhecido na internet, uma porção de coisas e aí tipo eu acho que eu vou ser mais conhecido quando eu tiver mais homepage do que se eu tiver uma só. As minhas homepages elas têm muitas coisas ilegais, eu pego arquivo que não poderia vender, dou de graça, arquivos que eu coloco, MP3 também ...” (Diego – grupo 2)

A transgressão na veiculação de conteúdos, ao que parece, é uma forma de promover identificações, podendo demonstrar o poder de quem disponibiliza as informações e a cumplicidade de quem as acessa. É nesse espectro que se localizam os jovens que se dizem *hackers*, ou que são simpatizantes desse comportamento. Ao longo da história do desenvolvimento tecnológico, é possível observar que a introdução de novas máquinas gera o aparecimento de rebeldes, a exemplo dos *luddites*, na Inglaterra, que as quebravam com receio de perderem seus postos de trabalho, nos primórdios da revolução industrial no século XVIII (LEMOS,96). Assim, a micro-eletrônica também

⁹²No âmbito das ações competitivas das empresas na Internet, várias organizações têm lutado para constituírem-se como portais para os usuários iniciarem suas navegações. No seu interior vários serviços são oferecidos gratuitamente aos visitantes. Entre estes está a busca de *sites*, manchetes de jornais e *e-mail*. A lógica que alimenta o exercício destas empresas é a mesma que mantém outros veículos de comunicação como a TV e o rádio: os anunciantes compram espaço para veiculação de suas mensagens e sustentam as operações da empresa. Aos visitantes cabe passar um bom tempo no portal e nas páginas associadas, expondo-se aos apelos publicitários. O que rege o maior ou menor investimento em anúncios é a audiência do *site* portal, o que é passível de averiguação graças a agentes que permitem a contagem de visitantes, averiguando, inclusive, sua proveniência e o tempo que permanecem no local. Alguns, como a Lycos, através de suas subsidiárias Angelfire e Tripod, a Yahoo, através da Geocities, e a Xoom, entre inúmeros outros portais, promovem, gratuitamente também, hospedagem de *homepages* pessoais para usuários, contabilizados em milhões, que despendem muitas horas conectados, editando suas páginas, construindo-as ou atualizando-as.

As estratégias de rastreamentos dos usuários destes *websites* foram objeto de matéria jornalística do New York Times de 16/08/98. Segundo a notícia, a Lycos, a Geocities e a NBC's Videoseekers iriam participar do serviço denominado "Engage", com vistas a rastrear os acessos dos usuários para fundamentar os planos de mídia dos anunciantes. De acordo com David S. Wetherell, executivo da CMG Information Services, empresa que disponibiliza o "Engage", o serviço funciona da seguinte forma: "Se alguém vai 'a sua livraria pela primeira vez, você pode descobrir se esse cliente esta' interessado em escalar montanhas, em jardinagem orgânica ou em tênis; você pode mostrar-lhe livros relacionados 'a sua area de interesse imediatamente...Nós fomos mais longe do que seria possível ir com relação à privacidade. Acreditamos que você possa aprender muito mais sobre uma pessoa através do seu comportamento do que através de informações como nome e endereço." (ATIVIDADE, 1998)

cria os seus rebeldes, *hackers*, *crackers*, *phreaks*⁹³ etc., e alguns adolescentes tornam-se simpatizantes ou adeptos dessas práticas, o que, de alguma forma, demonstra um fascínio por movimentos de subversão ou resistência. Aí, entretanto, as máquinas são aliadas dos ciber rebeldes. Questionado no grupo focal sobre o que disponibiliza em sua *homepage* um jovem responde da seguinte maneira:

“Tudo, arquivos hacker, craker, phreaker, underground todos, que mais? Textos, né, de ajuda pra pessoas, como se fosse assim, um pequeno tutorial, assim, como dar overload. Qualquer coisa assim. (Lucas- grupo 2)

Hackers?

“Tem esse meu amigo também, que a gente criou um vírus, não é vírus mesmo, você entra e começa a falar, deseja acessar tal página, você só pode acessar se for membro da federação do Estado de não sei o quê lá, você deseja acessar, você vai, e sim. Aí aparece uma mensagem. Nós avisamos. Aí começa a aparecer uns negócios: coletando autoexec bat, aí apaga, parece que foi pro brejo, só que não foi. Não foi possível localizar arquivos Windows. Deseja configurar o Config sys? Aí você aperta qualquer um dos dois, yes ou no, aí vem a mensagem, impossível configurar arquivo, rodar scan disc, arquivo não encontrado, aí o computador desliga, só o monitor, aí religa e aparece na tela: “isso foi só uma brincadeira para mostrar como a Internet pode ser perigosa”. Aí distribui pro pessoal. Eu já mandei pro meu pai e o meu pai desesperou lá no escritório dele. (Henrique- grupo 2)

A fala anterior ilustra claramente o espírito daqueles que relatam o exercício de práticas “*hacker*”: deseja-se “zoar”, o que significa divertir-se ludibriando o outro, porém sem causar danos irreversíveis aos computadores alheios, como uma espécie de trote telefônico. É interessante notar que as estratégias usadas para golpear os incautos

⁹³ “Os *phreakers* são conhecidos como os piratas do telefone. A palavra “*phreak*” é um neologismo entre “*freak*, *phone*, *free*”. A ação dos *phreakers* começa nos anos 60, a partir da apropriação do sistema de telecomunicação mundial tendo como objetivo viajar gratuitamente pelas redes. Eles organizavam as famosas “*party lines*”, festas em linha com várias pessoas de locais os mais diversos. Jon Engressia é considerado o pai dos *phreakers*. Cego de nascença, ele queria encontrar outros cegos pelas linhas mundiais de telefonia. Um outro *phreaker*, John Draper, descobriu por acaso, numa caixa de cereais, um apito que produzia a frequência de 2600 hz, tonalidade essa que permitia realizar chamadas internacionais gratuitas. A partir disso Draper ficou conhecido como Captain Crunch (o nome do cereal). A descoberta de Draper incita outros *phreakers* a produzirem equipamentos clandestinos (as “*blue boxes*”) que reproduziam os 2600 ciclos e assim permitiam a viagem gratuita pelas redes de telefonia mundial. Hoje o “*phreaking*” é atualizado com a pirataria de telefones celulares, esses, pelo tipo de funcionamento, mais próximos de um computador que de um telefone. A fronteira entre os *phreakers* e os *hackers* desaparece”. (LEMOS,96). <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/rebelde.html>

que têm suas máquinas invadidas são elaboradas, ainda que intuitivamente, para um perfil de usuário leigo, que se apavora diante da possibilidade de apagar arquivos fundamentais ao funcionamento do computador. Invadir os sistemas alheios corresponde a romper barreiras e conquistar espaços, ainda que virtuais. Em todos os grupos houve pelo menos um jovem que se identificou com tais práticas, mas a presença deste perfil foi mais significativa entre os alunos da escola particular. Uma observação: as meninas não manifestaram interesse em discutir o assunto.

Há relatos sobre a vulnerabilidade de sistemas, embora alguns digam que não é uma tarefa tão fácil invadir outros computadores. Dentre os exemplos citados de *sites* fáceis de serem invadidos encontra-se o UOL (Universo Online), tido por um dos meninos como “*o que tem a segurança mais baixa do mundo, eu entro lá e pego o que eu quero*” (Diego – grupo2). Segundo um dos meninos do mesmo grupo, a versão do ICQ 99a apresentou uma série de falhas que permitem a invasão de outros computadores.

Dominar as artes da pirataria virtual quer dizer, entre outras coisas, adquirir astúcia para conseguir determinados conteúdos, proibidos por intermédio de barreiras como *firewall* ou encriptação. Com este espírito, um dos meninos relatou as manobras para capturar uma imagem, que estava protegida de cópia por um recurso de *script*, mas, como ele tinha maiores conhecimentos de informática, conseguiu salvar a imagem no seu computador. Houve também o relato de um jovem, admitindo que, através de procedimentos dos *hackers*, captura senhas de usuários para acessar a Internet, fazendo isso em vários provedores de acesso da cidade: “*Eu entrava na Horizontes quando eu tava sem senha, eu pegava senha de outro. Isso é mágica. Isso é meu trambique*”. (Fábio – grupo 4)

Interações no ciberespaço

À exceção de alguns alunos do ensino fundamental da escola pública, todos os jovens declaram ter um endereço postal eletrônico, mesmo aqueles que não têm acesso doméstico. De acordo com os adolescentes, além da correspondência escrita, o uso do *e-mail* pode prestar-se também à transferência de arquivos como fotografias, jogos e programas. Vários utilizam-se de *e-mail* fornecido gratuitamente por provedores de

acesso ou de conteúdo e alguns chegam a ter até mais de um endereço. A prática de conferir a correspondência é intensa e alguns chegam a fazer isso várias vezes ao dia, o que não implica em muitas horas de conexão diária, durante os dias úteis. A participação em *chats*, no entanto, com pouquíssimas exceções, é reservada para os horários econômicos, chegando a durar várias horas nos finais de semana ou durante as madrugadas.

A comunicação por *e-mail* é muitas vezes iniciada em conversas nos *chats*, quando é muito comum haver troca de endereços eletrônicos para que os parceiros voltem a se encontrar. Muitas vezes este tipo de correspondência se mantém por longos períodos e, às vezes, intermedia encontros presenciais. Os jovens reconhecem que, como esse tipo de experiência é muito recente, muitas vezes torna-se difícil avaliar a relação que se estabelece entre os interlocutores:

Eu deixei um recado na Almas Gêmeas, no Zaz, aí ele leu e a gente começou a corresponder. Nós ficamos um mês, mais ou menos, só correspondendo por e-mail todo dia, e tudo amizade, depois nós resolvemos nos conhecer. Aí no primeiro dia nós saímos fomos no cinema, nos conhecemos, aí depois na outra semana, aí nós começamos a namorar, mas a gente namorou um mês. É bem estranho porque a gente conhece a pessoa assim, só pelas coisas que a pessoa escreve, aí você encontra e você já fica sem assunto. Você tá conversando com ele assim, e você: “eu já perguntei isso”. Você fica sem assunto. (Sandra – grupo3)

A troca de correspondência eletrônica é vista, de certa forma, com precaução. Alguns jovens alertam para a divulgação indiscriminada de *e-mail*, já que isso abre caminho para pessoas inconvenientes ou inescrupulosas enviarem mensagens que nem sempre gostariam de receber:

Todo mundo recebe e-mail, aí eu dei o meu e-mail e tal, mas o cara, eu conversei com o menino e tal e ele era normal. Mas assim, ele só manda site de sex shop, dá uma olhada nisso aqui, aí começa, não sei o quê. Você quer comprar a revista? Eu disse: “não, eu não, sou assim”. (Mariana – grupo1)

Os *chats* mais citados são referentes aos apresentados pelos grandes provedores que disponibilizam seus serviços pelo território nacional (UOL, ZAZ), e pelos maiores

provedores da cidade (Horizontes e UAI)⁹⁴. São espaços que não exigem um programa específico no computador do usuário e a conversação é realizada a partir da www. Estas salas, que fornecem recursos padronizados para auxiliar na expressão dos interlocutores (como figuras gráficas que representam emoções), segundo alguns jovens, são monitoradas, para evitar excessos que tumultuem a conversa coletiva, como o uso de palavras chulas, excesso de mensagens, enfim, tudo aquilo que atrapalhe o desenvolvimento de uma conversa mais adequada às normas da “netiqueta”. Dentre os *chats* do tipo MUD (Multi User Dungeon), que se valem de avatares, apenas o Palace foi citado.

É importante registrar as atividades de dois jovens, um aluno do ensino fundamental da escola particular e uma aluna do ensino médio da escola pública, que exercem o papel de administradores de canais de IRC⁹⁵. Observando o depoimento de ambos, é possível perceber que, para eles, o ato de gerenciar as falas dos diversos participantes da sala constitui-se como um exercício de poder, para a garantia da ordem. A jovem, por exemplo, relatou que ela e um amigo *hacker* da Net (Buldogue), residente na Bahia, criaram um canal de ligação entre Salvador e Belo Horizonte, administrado pelos dois. O gerenciamento do canal consiste, entre outras coisas, em cortar pessoas que estejam interferindo negativamente no bate-papo através de “*flood*” (falar exageradamente, ocupando muito espaço) e de “*gritaria*” (observada quando as mensagens são grafadas em letras maiúsculas):

“Se você fala muito no meu canal, eu te corto automaticamente, o meu script faz isso pra mim, na mesma hora assim; se você fala palavrão eu te corto; se você gritar no canal eu te corto. Você vem em Caps Lock e aí eu vou lá e te corto, mas não é só porque você escreveu oi, jóia, assim, no caps lock que eu vou te cortar; você gritando com todo mundo no canal, aí eu te corto”. (Lizete – grupo 3)

⁹⁴ O provedor Horizontes, um dos pioneiros de Belo Horizonte, prestava inicialmente serviços de BBS, expandidos mais tarde para acesso à Internet. Atualmente, pertence ao grupo americano Psinet, um dos maiores do mundo. O UAI, atendendo a várias partes do Estado de Minas Gerais, é ligado ao sistema de comunicação Estaminas, cujos veículos são forte canal de propaganda de seus serviços. Vários dos grandes provedores de acesso estão ligados a complexos de mídia, como o caso do UOL - Universo Online (ligado ao Grupo Folha) e Zaz (ligado inicialmente ao sistema RBS, passando pela empresa Telefonica Interativa até ao megaportal Terra), primeiros colocados no ranking nacional, caracterizando-se, também, como provedores de conteúdo (FREITAS,1999)
<http://www.umesp.com.br/unesco/helio/index.htm>

⁹⁵ As salas de IRC necessitam de programas específicos nos computadores dos usuários, dos quais se exige maior especialização para operar as conversas.

Dentre as formas de aproximação dos interlocutores, as salas de *chat* são um espaço privilegiado para o início de uma conversa. Parecem funcionar como um salão social onde vários parceiros de diálogo entram em contato com os outros, promovendo identificações, entre outros elementos, pelas características do apelido adotado. Assim, os jovens participantes dos grupos focais, majoritariamente, relataram o uso de “*nicknames*” capazes de promover identificações ou assegurar o anonimato. São termos escolhidos aleatoriamente ou com a intenção de transmitir um sentido determinado: “*Alguma coisa que não tem nada ver ou alguma coisa que todo mundo te conhece, dependendo do lugar*”. (Marcelo – grupo 1). Os adolescentes, de um modo geral, acham que as salas de *chat* são espaços para conversas superficiais e brincadeiras, principalmente as que enganam o parceiro da conversa sobre a identidade de gênero do outro locutor:

“Meu irmão marcou encontro com um menino. Sempre tem menino se passando por mulher. Já pensou encontrar uma pessoa assim? Você entra no bate papo pra conversar e tem um monte de homens lá que só conversam com mulher, homem não conversa com homem em bate papo”. (Raquel – grupo1)

“Todo menino tem mania de falar que é mulher. Todos, todos.”
(Mariana - grupo1)

Alguns participantes dos grupos focais revelaram seus apelidos de salas de bate papo (Chucky, Joãozinho, Bia, Lua, Felicidade, TP etc.). Mas o que chama a atenção são os *nicknames* que apresentam como sufixo as iniciais da cidade: Kaká_BH ou Cascadeiro_ BH . O sentido deste uso revela que os titulares desses *nick* admiram a cidade onde vivem, já que a incorporam como forma de projetar sua identidade e angariar identificações, tornando-se índices para possíveis interlocutores de Belo Horizonte ou de fora.

Mas se os interactantes desejam aprofundar a conversa, o caminho mais utilizado pelos adolescentes internautas de Beagá é a conexão no ICQ⁹⁶. Com exceção

⁹⁶ A versão do ICQ99a agregou novas características ao programa permitindo aos usuários reunir até dez interlocutores simultaneamente. Também possibilita envio de símbolos visuais que expressam emoções, além de criar lista privada de pessoas com as quais se deseja manter a conversação. O trecho da seguinte matéria publicada no jornal Folha de São Paulo em abril de 1999 demonstra a dimensão de uso do ICQ por uma adolescente em São Paulo: “Camila tem 17 anos e está cursando o segundo ano do segundo grau.

do grupo 4, em todos os outros grupos houve ênfase quanto ao uso do ICQ. Das salas instaladas nos sites da Web, os interlocutores se informam sobre respectivos UIN, o número do ICQ, e migram para a sua própria sala, com maior autonomia de recursos, como transferência rápida de arquivos, entre várias outras facilidades. O trecho do seguinte diálogo, entre meninas participantes do grupo 3, apresenta as formas de apropriação do programa:

“Eu entro primeiro pro bate papo, e se a conversa tá muito interessante, “ah, você tem ICQ, então toma o ICQ” e a gente continua a conversa no ICQ”. (Cecília- grupo 3)

“ Você tem que selecionar bem a pessoa que você vai conversar, porque é o tipo da coisa, você tá conversando com uma pessoa, ah! você tem ICQ? Tenho. E depois aquela pessoa não é aquilo que você esperava, aí toda vez que você autorizar o ICQ aquela pessoa tá lá enchendo a paciência, entendeu”. (Cláudia - grupo 3)

“Sabe o que você faz, faz uma lista de chatos, eu fiz uma lista de chatos, tem sete pessoas lá”. (Cecília - grupo3)

“O meu ICQ só tem família, o meu tio, o meu irmão, a sogra do meu irmão...”. (Lizete- grupo3)

As conversas nas salas de bate-papo, em suas diversas modalidades temáticas, conduzem, ou não, a encontros presenciais, podendo os interlocutores residir em outras cidades ou estados. Ainda que a tecnologia permita a comunicação facilitada com pessoas de outros países, predominaram as referências a parceiros brasileiros, de Belo Horizonte, de outras cidades de Minas Gerais e de outros estados, o que pode ser explicado pelo uso comum da língua portuguesa e pelas possibilidades de vir a conhecer face a face o parceiro de diálogo, porque *“ é comum você conhecer uma pessoa da mesma cidade, é muito difícil você conhecer uma pessoa que mora na Nova Zelândia”* (Leo – grupo 1). Os depoimentos seguintes falam destas relações :

“Eu tenho uma amiga do Rio Grande do Sul, ela é muito legal. a gente tem altas confidências, ela namora com um carinha da Internet que mora no Rio de Janeiro, mas namora mesmo, vai pra lá, é esse negócio todo. Ela é gente boa pra caramba...” (Lizete – grupo3)

Já chegou a colecionar 500 nomes para bater papo pelo “ICQ”, Hoje está mais restrita, disse. “Agora , são 137 pessoas”. (CONVERSAS, 1999:6)

“Meu pai mora em Curitiba, aí eu gostava de entrar na sala de Curitiba, aí eu nunca achava quem morava lá... aí eu conheci uma menina de Curitiba, aí eu fui pra lá, aí eu conheci ela”. (Diego – grupo2)

“Você marca encontro nessas salas, tem encontro dos usuários que mais freqüentam e tal, e a gente marca pra ir no shopping e tal”. (Lucas – grupo 2)

Os games *online*, que contam com a participação de vários jogadores, também propiciam interações e favorecem a formação de grupos “... a gente que joga jogo, você pega a lista de todo mundo que joga jogo na Internet e fica conversando” (menino 3-grupo 2). Entre os jogos mais citados estão Quake e Comand, ambos dentro da temática das perseguições, fugas e combates. Uma observação: a citação de jogos é feita predominantemente por jovens do sexo masculino.

O espaço da rede é tão favorável aos encontros e à disseminação de informações que grupos constituídos fora da Internet passam a utilizá-la com objetivo de fortalecer suas agregações, o que também pode ser observado entre os jovens internautas, ainda que em pequena escala. Embora as manifestações dos adolescentes tenham evidenciado que os encontros na rede servem mais ao lazer e à interação, longe do cumprimento de objetivos vinculados a instituições políticas, culturais ou religiosas, entre outras, é importante destacar a fala de uma jovem do ensino médio da escola pública a propósito de uma lista de discussão de adolescentes, vinculados à maçonaria, através da qual trocam informações e difundem seus princípios:

“No Debate DeMolay, são filhos de maçons . Têm as Filhas de Jó e os DeMolays. Então os DeMolays montaram a lista de debate, aí entra, tios, tias, primos e primas como falam dentro da maçonaria que é uma família, entre aspas. Então abre um debate pra discutir o que tá acontecendo dentro do Betel, dentro do capítulo, dentro da loja maçônica; abrange vários tipos de assuntos: campanhas filantrópicas, várias coisas assim, por exemplo, nós queremos instalar um capítulo em João Monlevade, a gente gostaria de mais Filhas de Jó, mais DeMolay, quem gostaria de ir? Deixe o nome, mande um email pra gente e assim vai e tem debate sobre a loja também”. (Cláudia – grupo 3)

Todas essas variedades de formas de interações (síncronas e assíncronas; dialógicas e dialogais) são sustentadas pela linguagem escrita, contando, em algumas

situações, com a complementação de elementos visuais figurativos, como os disponibilizados em algumas salas de *chat*. Em nenhum dos grupos os participantes destacaram o uso de *software* de comunicação que utiliza voz, mas em dois casos, o de um aluno do ensino médio da escola particular e o de um aluno do ensino fundamental da escola pública, houve referência ao uso de câmeras de vídeo. O seguinte depoimento ilustra uma forma de uso deste equipamento juntamente com o teclado, mostrando, também, o espaço acessado na *Web*:

“Eu tenho um amigo meu que é japonês, ele foi no Japão esses dias e trouxe uma câmeras. Eu tava com câmera esses dias. A gente gosta muito de entrar no site de sacanagem. É site pornográfico, é de bobeira, a gente vai mesmo é pra brincar mesmo. Esse japonês, o irmão dele é meio tarado e ele tem uma boneca de borracha e ele fica lá. Como é que fala? A boneca sentada e a câmara de frente, mostrando pra baixo, e igual corpo de mulher de verdade, entendeu e ficamos teclando como se fosse ela, colocamos os braços dela assim.” (Fábio- grupo 4)

O ranking das preferências

Solicitados a relacionar suas preferências na Internet, os adolescentes indicaram uma lista de assuntos, lugares e ações, referentes a interação, navegação (busca de informações) e transferência de arquivos, espelhando significativamente os “trajetos” que fazem na rede, ligando “pedaços” e “circuitos” no ciberespaço (MAGNANI, 1997). O tratamento destas informações, discriminadas em formulários preenchidos ao final de cada sessão de grupo focal, foi realizado a partir da criação de banco de dados específicos, cujos campos distinguiam o número do grupo, a série escolar, a idade, o sexo e os usos. Para a apuração, a relação das preferências foi agrupada em categorias que tentam demarcar os conjuntos de possibilidades apontadas, conforme o quadro seguinte:

PREFERÊNCIAS DOS ADOLESCENTES NA INTERNET

Categorias	Itens
Comunicação síncrona:	Salas de bate papo; <i>chats</i> ; ICQ e IRC
Música:	MP3; karaokê; notícias e lançamentos musicais; <i>sites</i> de música; <i>sites</i> de bandas e artistas; videoclips e letras de música.
Trabalhos escolares:	Pesquisas; enciclopédias virtuais
Mídia:	Televisão (filmes; seriados; novelas); revistas; filmes; artistas; notícias; atualidades; <i>sites</i> da MTV, e Cartoon Network
Jogos:	Games; downloading de jogos; jogos full; dicas de jogos
Sexo:	Sexo, fotos; mulheres nuas
Esportes:	<i>Sites</i> esportivos; futebol.
Informática	Linux; <i>downloading</i> de programas e arquivos; montagem de <i>homepage</i> ; eletrônica; tecnologia;
Outros:	<i>E-mail</i> ; fundos de telas; <i>sites</i> sobre automóveis; <i>sites</i> sobre animais; curiosidades em geral; ficção; lazer.

No *ranking* geral, os itens referentes à categoria “comunicação síncrona” foram os mais apontados nas escolhas dos adolescentes internautas, obtendo uma indicação significativa dos participantes dos grupos focais (67%). Em seguida destacou-se a categoria “música” (55%) e na terceira posição ficou a categoria “trabalhos escolares” (45%). Não foram observadas, nas escolhas, diferenças significativas no tocante às variáveis idade e grupo, mas, essas ficaram evidentes para a variável sexo. Na seleção das meninas, a categoria “comunicação síncrona” ocupa o primeiro lugar, seguidas de “música” e “pesquisas escolares”. No caso dos meninos, observa-se uma maior diversificação do uso da Internet, destacando, inclusive, alguns que não são aventados pelas jovens, como os apresentados nas categorias “sexo”, “esporte” e “informática”. Para os jovens internautas do sexo masculino o resultado de suas preferências é o seguinte: “Música” (61%) e, empatadas, “Comunicação síncrona” e “Jogos” (48%).

Essas categorias não devem ser tomadas como parâmetros fechados, mas como conjuntos cujas interseções dificultam uma limitação mais precisa, muito embora possam apontar indicadores e tendências. Assim, a busca por “atualidades” pode servir também à pesquisa escolar e os jogos praticados *online* com outros parceiros podem pertencer à categoria comunicação síncrona, promovendo relacionamentos no ciberespaço e, para além dele, nos lugares onde a presença se faz em carne e osso. A grande busca por interação, através das conversas *online*, indica existência de “pedaços” no ciberespaço, onde salas de bate papo compartilhadas podem preencher um lugar entre o privado e o público, à semelhança da função desempenhada pelos bares na cidade. Tornam-se pontos de referência, onde pode haver a distinção dos grupos de freqüentadores como pertencentes a uma rede de relações, como no caso do jovem que convive assiduamente com uma mesma turma na Internet e no *fast food* da Savassi.

A categoria “música”, por sua vez, também pode intermediar interações. Não só no espaço das redes digitais, mas, sobretudo, na realidade física, os adolescentes incorporam a música ao cotidiano, como uma trilha sonora que faz fundo à vida de cada um. A demarcação de muitas tribos urbanas é definida por um estilo musical prevalecente, o que torna possível identificar um fã da banda Sepultura pelo tipo de roupa, cabelo, roupas, tatuagens e acessórios, padronizados, principalmente, pelo ditames do grupo musical na mídia. Nas descrições sobre as rotinas diárias, durante os grupos focais, vários jovens destacaram o lugar ocupado pela música no seu dia a dia, quando até o ato de estudar é, muitas vezes, embalado pelo som dos sucessos melódicos mais apreciados. Escuta-se música pelos aparelhos de som, pelo computador e pelo rádio: “*Se eu tô fazendo alguma coisa, o rádio tá em tudo*”.(Sandra – grupo 3).

Nos últimos anos da década de 90, a prática de karaokê vem sendo adotada por alguns bares e casas noturnas de Belo Horizonte, levando os freqüentadores a soltar a voz diante das letras das músicas que vão aparecendo nos aparelhos de videokê. Acompanhando este gosto, já existem *players* de karaokê para *downloading* gratuito, na Internet e a cada dia são disponibilizadas grandes quantidades de músicas próprias para serem reproduzidas nesses *softwares* no computador. Nos grupos focais, algumas meninas relataram que encontrar essas músicas para cantar *offline* é uma das ações que mais praticam na rede.

Os gêneros musicais preferidos dos jovens são extremamente variados, abrangendo desde o rock (em suas divisões *heavy metal*, pop, progressivo etc) até o axé, o sertanejo, o forró, o samba e o pagode. Os artistas e grupos referenciados nas discussões foram os seguintes: Iron Maiden, Led Zeppelin, Black Sabbath, Pink Floyd, Mettlica, Nirvana, Laura Pausini, Raul Seixas, Rita Lee, Renato Russo, Titãs, Raimundos, Racionais, Sepultura, Skank, Pato Fu e Jota Quest, sendo estes quatro últimos originários de Belo Horizonte.

Com a disseminação do formato de áudio MP3⁹⁷, o paraíso sonoro materializou-se para os adolescentes, que passam boa parte do tempo capturando arquivos deste tipo, podendo organizar enormes coleções de gravações de artistas e bandas preferidos. A gravação de arquivos MP3 em CD⁹⁸, quando se tem acesso a um gravador, supera, sobremaneira, a capacidade de armazenamento dos discos comercializados pelas gravadoras para serem reproduzidos em CD players comuns, constituindo um elemento fascinante para os jovens. O que é mais interessante para eles é o fato de não pagarem pelo material, baixado de algum *site* ou trocado entre amigos. Alguns *sites* referentes à música podem ser considerados como parte de “circuitos”, tematizados pelo gênero (rock, pop, heavy metal, etc), pelos artistas (*site* da banda Mettlica) ou pela natureza informativa (*site* da MTV). As músicas capturadas em MP3 e gravadas em CD podem acabar mediando relações como o caso de um CD, que se tornou objeto de desejo de muitos alunos da escola particular: “*Todo mundo pega MP3. Tá rolando até o CD pra todo mundo pegar. Tá rolando um CD com cento e tantas músicas, tá rodando o colégio inteiro, todo mundo tem*”.(Fernando – grupo1).

A avaliação dos usos mais comuns que os jovens fazem da Internet, destacando-a como espaço de sociabilidade que facilita as interações locais e à distância, demonstra que a dimensão ocupada pela rede muitas vezes avança para fora do ciberespaço, incorporando as vivências telemáticas à concretude da vida real. Cair na rede é, antes de mais nada, um meio para conquistar e construir relações.

⁹⁷ O Washington Post, de 28 de julho de 1999, noticiou que a busca por MP3 suplantou a palavra "sexo" como o termo mais popular nos *search engines* da Internet. A matéria aborda a constatação da Associação Americana da Indústria Fonográfica que observou no ano passado a primeira queda nas vendas de discos na faixa demográfica de idade entre 14 e 24 anos. O motivo imputado pela entidade foram as transferências (*downloads*) de músicas através da Internet. (MÚSICA, 1999)

⁹⁸ Os arquivos MP3 em CD são reproduzidos no computador através de programas específicos ou em *players* que já estão sendo comercializados no Brasil, embora não sejam, ainda, muito populares.

capítulo 8

QUESTÕES E PERSPECTIVAS

“As decisões humanas dependem das
lembranças do passado e das expectativas
para o futuro”

PRIGOGINE (2000:5)

A tarefa de refletir sobre as evidências encontradas no decorrer do trabalho de pesquisa determina a conjugação da teoria com o relato dos momentos de aproximação empírica, fazendo avançar a compreensão da realidade. São inúmeros os pontos a abordar, mas há a necessidade de dar prioridade a certos itens de análise, delimitando o imenso hipertexto que pode decorrer das averiguações para realizar um trabalho de síntese sobre os resultados. Todas as reflexões realizadas no decorrer dos trabalhos relativos a esta tese não podem ter a característica de algo acabado ou definitivo. Desde o princípio notou-se que este era um assunto em construção. No entanto, optou-se por ancorá-lo num certo momento do presente, fugidio quando da sua captura e tornado passado ao realizar-se:

“Não se trata de mais uma reelaboração de ultrapassadas acepções, mas de entender e apreender novas realidades que irrompem com rapidez alucinante, levando em consideração as suas mutações e circunstancialidades, discernindo o novo de hoje e de amanhã no casulo de hoje e de ontem.” (DREIFUSS, 1996:331)

Mesmo encerrado o período de observação proposto nesta pesquisa (1996-1999), é interessante indicar algumas mudanças que já sucederam as ações anteriores, indicando o *path dependence* do encadeamento de eventos ligados à expansão das redes telemáticas, em especial a Internet. Em algumas direções, as transformações foram tão rápidas que o início da década de 90 parece pertencer a um passado remoto. Na chegada a 2000 já é possível prever a popularização de novas formas de acesso à Internet com a migração da tecnologia digital para além dos micro computadores, capacitando eletrodomésticos como a televisão a conectar-se à rede mundial⁹⁹. Os novos aparelhos digitais deverão estimular a troca dos antigos, gerando ondas de produção e consumo. A indústria destas novas máquinas tende à expansão, em paralelo à expansão da indústria

⁹⁹ “Os jovens da Finlândia batem papo pela Internet. Até aí, nada de novo – milhões de pessoas em todo o mundo fazem o mesmo. A diferença é que os finlandeses acessam as salas de chat com um telefone celular. Lêem e disparam suas mensagens em aparelhos parecidos com os dos filmes de ficção científica. Um novo modelo lançado no Japão permite realizar transações financeiras e reservar passagens de avião on-line. É apenas o início de uma revolução que está ganhando cada vez mais terreno: internet pelo celular. As novas tecnologias de transmissão de dados vão permitir aos usuários europeus, ainda neste ano, acessar páginas simples, de texto apenas, em uma pequena tela do telefone”. (INTERNET de bolso, 1999) http://www2.uol.com.br/veja/040899/p_104.html

cultural, que distribui seus conteúdos nos meios informáticos, deixando antever, entre muitas outras coisas, novas formas de leitura a partir de novos suportes que tentam dar a usuário o mesmo conforto que o papel tradicional, a exemplo dos *e-books* e do papel eletrônico, tecnologias emergentes baseadas na Internet.

O cenário do ciberespaço apresentado hoje, imperiosamente, traz a configuração de um enorme *shopping center* eletrônico, ligado ao mundo fora das telas através de serviços *delivery*. Neste palco é possível perceber quem domina a cena e quem atua em papéis coadjuvantes ou subalternos. Dentro da categoria dos atores institucionais, a presença dos provedores de acesso e de conteúdo, assim como a dos anunciantes e vendedores de bens materiais e simbólicos, aparece com dominância na ocupação desta nova cena mediática, negando as telas digitais às organizações que se encontram fora das competições de mercado, assim como aos atores individuais. Esses atores dominantes, através de processos de fusões regidos pela ótica do lucro, acabam por condicionar os usuários a práticas padronizadas, assumindo, de uma certa forma, o monopólio da condução dos trajetos hipertextuais ou formatando as maneiras de leitura de significantes de base digital.

A economia da Internet¹⁰⁰, superior ao PIB de muitos países, vem dando as tonalidades das grandes fusões empresariais, a exemplo da bilionária união dos serviços *online* da AOL (América Online) com as operações de mídia e de TV a cabo da Time Warner e com a indústria fonográfica EMI. De outro lado, cresce o número de provedores de serviços de acesso gratuito, custeados pela publicidade em troca de informações dos usuários que permitam aos anunciantes, através de planos de marketing objetivos, atingir diretamente o *target* almejado. Em decorrência de tal situação, os antigos provedores de serviços baseados em mensalidades ficam imediatamente ameaçados de não mais existir, o que não deixa de causar perplexidade diante de uma atividade que parecia ser promissora. A competição é o que rege esse mercado de trocas

¹⁰⁰ “A fusão da AOL com a Time Warner representa uma demonstração do vigor com que a economia da Internet vem se desenvolvendo, de acordo com diversos analistas e membros deste setor econômico ... A economia da Internet teve uma expansão de 68% no período de tempo compreendido entre o primeiro trimestre de 1998 e o primeiro trimestre do ano seguinte, de acordo com os resultados identificados por um levantamento realizado pelo Centro para Pesquisas de Comercio Eletrônico, ligado à Escola Superior de Administração da Universidade do Texas. A pesquisa também demonstrou que o comércio eletrônico foi responsável por 34,8% de toda a renda bruta gerada pela Internet durante o primeiro trimestre de 1999”. (BATALHA, 2000)

de dimensões e estruturas jamais experimentadas pela humanidade, em que a Internet tornou-se o principal vetor da globalização, redimensionando em larga escala a produção e consumo de bens materiais e simbólicos. Tem-se aí uma economia global, que padroniza novos modos de produzir; uma sociedade mundial que constrói novas formas de viver e conviver e modos planetários de dominar (DREIFUSS,1996:331). O poder deixa de concentrar-se no Estado, para abrigar-se “*nas redes de riqueza, poder, informações, e imagens*” (CASTELLS,1999:423).

Dentro das estratégias do *e-commerce*, importa cada vez mais atrair a audiência, caracterizando a rede mundial de computadores como um meio de comunicação de massas com altíssima capacidade de segmentação, o que adquire ares de paradoxo. A estética dos meios digitais apropria-se principalmente dos estilos determinados pelos mídias que se valem da imagem como código de base, seguindo a tendência consagrada no século XX, com a dominância da televisão. Mas essa mesma estética acaba também por condicionar outras formas expressivas, numa relação de incorporação mútua dos atributos peculiares a cada suporte de mensagens. Enquadrando-se na cena mediática, onde o espetáculo e o show de imagens ocupam o lugar do político, a Internet carrega muitas das características inerentes aos sistemas tradicionais de comunicação, mas apresenta outras novas, capazes de impulsionar formas inéditas de interações sociais e econômicas. Reproduz-se aí, entretanto, de maneira colossal, o poderio das corporações que regem a produção simbólica, agora capazes de interagir de maneira individual com o consumidor de suas mensagens. Numa dimensão em que o território não é mais a referência principal, torna-se extremamente dificultado o processo de estabelecer normas ou regulações que protejam os indivíduos até mesmo em sua privacidade.

Mesmo abrigoando as grandes corporações mediáticas que tentam, cada vez mais, condicionar o comportamento do consumidor, a Internet revela-se como espaço de socialização do conhecimento e de novas configurações para o convívio social. A expansão das redes liga pessoas em novos espaços, mudando formas perceptivas e cognitivas, redefinindo até a natureza da sexualidade e as formas do estar junto, podendo reconfigurar as identidades dos indivíduos (TURKLE, 1995).

Porém, é necessário observar que a existência de um consumidor-cidadão e de uma cidadania cultural, como concebeu CANCLINI (1995), ainda não é plenamente concretizada. Enormes contingentes de populações são dizimados pela falta de

condições básicas de vida, que incluem, sobremaneira, a ausência de educação e de acesso à informação, ficando à margem das infovias mundiais, o que significa deixar de compartilhar os sentidos e de participar do diálogo coletivo. Mas não basta constatar a situação; é necessário inserir os atores marginais neste cenário, e, portanto, capacitá-los à leitura e a expressão nos suportes digitais (UNDP,1999).

Na analogia do ciberespaço com a cidade, carregada do espírito urbano, é necessário pensar nos limites entre o público e o privado, o que remete à existência da casa e da rua na dimensão das redes telemáticas. A casa digitalizada (*homepage* e *site*) tem paredes de vidro, mas a Internet reserva lugares particulares, para que a intimidade não seja exposta nas telas, o que não quer dizer que eles sejam invioláveis. A correspondência pessoal, as conversas reservadas e outras ações tanto no mundo físico como digital carecem de garantia para a preservação da liberdade do indivíduo. O espaço público das redes (como as salas abertas de conversação, fóruns e listas de discussão) corresponde às praças, ágoras contemporâneas onde a política pode configurar-se em modos mais participativos e críticos ou mais alienantes e passivos. Nesta perspectiva, o drama preconizado por ORWELL (1985) no *best seller* “1984”, de uma sociedade passivamente teleguiada, na verdade, existe potencialmente e muitas vezes, mostra sua face na realidade concreta. As possibilidades de controle de uma sociedade estruturada e regida por redes não é mera ficção, e a memória estendida para as máquinas informáticas pode ser alterada ou apagada por agentes invasores de sistemas, instaurando um coletivo de humanos destituído da capacidade de construir seu próprio destino, por não poder pensar sobre seu passado.

Tal situação, entretanto, não deve indicar resignação ou impotência na construção histórica da humanidade. A idéia de determinismo, afeita à ciência moderna, deve ceder espaço à de invenção e de criatividade para que novos caminhos sejam trilhados rumo a um mundo mais humano. Assim, é possível que a participação se realize na dimensão microestrutural da vida, colaborando para a constituição de um novo modo de estar em sociedade baseado numa cultura de paz, onde prevaleçam os valores solidários, como propõe PRIGOGINE (2000):

“Cabe ao homem tal qual é hoje, com seus problemas, dores e alegria, garantir que sobreviva no futuro. A tarefa é encontrar a estreita via entre a globalização e a preservação do

pluralismo cultural, entre a violência e a política, e entre a cultura da guerra e a da razão. São responsabilidades pesadas”. (p.7)

É na tentativa de implementar essa proposta que emerge o sentido de uma inteligência coletiva, beneficiária das redes telemáticas na consolidação de um novo projeto de mundo, cujo teor reconhece a pluralidade e a diferença, qualificando e incluindo os vários tipos de conhecimento ou de sensibilidade presentes nas atividades dos homens, identificando-os como cultura. Para o alcance dessa meta é necessário o desenvolvimento das aptidões cognitivas dos sujeitos, ligadas às capacidades de percepção, de memória, imaginação e raciocínio. (LÉVY,1996). As máquinas informáticas conectadas em rede fornecem o ambiente e as ferramentas para uma aprendizagem por simulação, aumentando, em muito, o potencial de produção de conhecimento, propondo problemas e permitindo a visualização de sua solução.

Os jovens de BH na rede

Acompanhando a desenfreada competição da economia globalizada, Belo Horizonte, como outras cidades do Brasil, assiste à disputa das empresas controladoras dos sistemas telefônicos, emergidas da privatização dos serviços públicos do setor. A batalha pelos consumidores traz diversos tipos de apelos e, em fins de 1999, a recepção de correio eletrônico pelo telefone celular torna-se realidade, como uma possibilidade concreta de uso, até então inédito, apontando o início da migração da Internet, dos computadores para outras máquinas digitais. Este fato pode ser tomado como um indicador do cenário urbano que, se não designa a cidade como metrópole cosmopolita, aproxima-a das paisagens e dos modos de viver das megalópolis do mundo, podendo conectar-se, e compartilhar sentidos, com pessoas de lugares distantes do planeta. Tem-se aí a incorporação do ciberespaço às rotinas do cotidiano, demonstrando que muitos habitantes de Belo Horizonte estão aprendendo a viver em mundos virtuais de base informática.

Nesse quadro, o que se observa, de maneira inequívoca entre os adolescentes, analisados através de seus *sites* e dos grupos focais realizados no processo de pesquisa (discursos na rede e discursos sobre a rede), é uma enorme familiaridade com os computadores, ainda que em diferentes formas de apropriação, decorrentes

principalmente das diferenças de usos baseadas no gênero, sem, entretanto, deixar de apontar para padrões no direcionamento das ações realizadas na rede. Essas aproximações da realidade, vistas como um todo que contempla cada vez mais o virtual, são capazes de desenhar fractalmente maneiras de interagir dos jovens circundados pelo território da cidade, apontando para semelhanças e para diferenças, para singularidades e para repetições.

Sob o foco da predominância, o que mais define os usos dos jovens são as manifestações dos desejos de interação com os outros, expressas pelos adolescentes de maneiras objetivas e, sobretudo, subjetivas. Estar conectado à Internet significa para eles, antes de mais nada, a possibilidade de projetar o próprio “eu” e ampliar relacionamentos, nos quais a alteridade lhes exige uma identidade que promova identificações, tal como MAFESOLLI (1996b) entende as agregações tribais presentes na contemporaneidade. Os jovens, pessoas e personagens assumidas no exercício dos vários papéis exigidos pelo modo de vida urbano, mostram-se para o grupo seguindo uma lógica do interesse, mas também um desejo de doação¹⁰¹. Para conquistar o outro, pavoneiam-se em apelidos, imagens, sons, movimentos e, sobretudo, palavras escritas, tornados elementos conotativos de pertencimento. As interações, por sua vez, determinam um compartilhamento de sentimentos, definindo estéticas que esboçam grupos sociais, configurando as tribos nas quais a música, em diversos estilos, ocupa um lugar primordial. Assim, em troca de contato, os jovens cedem preciosos arquivos em MP3, seja para *download* pela Internet ou para a cópia de CDs de edição doméstica; acessam *sites* de gravadoras e de artistas do mundo musical, entre outras navegações ligadas ao tema.

O compartilhamento de signos de pertencimento pelos jovens, de um modo geral, revela-se como uma forma de não estar perdido na luta por uma identidade, ainda que essas marcas, muitas vezes, sejam destituídas de significação ou apresentem baixa ou nenhuma consistência ideológica. Tais signos podem ser nomeados como “logotipos” (SCHWEPPENHÄUSER, 1999), ou seja, inscrições e registros, onde é

¹⁰¹ “A doação é uma contrapartida psíquica da aquisição. Ao recebermos qualquer coisa do outro, contraímos uma dívida e uma culpa, das quais nos redimimos ao doar. A doação não é, de forma necessária, “bondosa”. Podemos doar por generosidade – em gratidão, amor ou reconhecimento ao que nos foi dado – como podemos doar por egoísmo – em casos de ostentação perdulária, na disputa por sucesso e poder sociais. Mas se não pudermos doar, de alguma maneira, nos arriscamos, simplesmente, a perder o “interesse” por nossa vida e pela vida do outro”. (COSTA, 2000: 11)

possível destacar a ação de adolescentes na luta pela marca própria, que compreende também uma proteção contra os argumentos que possam questioná-los. Mas os caçadores de sucessos potenciais para a indústria cultural, nova modalidade de trabalho advinda da ordem tecnológica contemporânea (que dispensa contingentes de trabalhadores, mas contrata outros) são ávidos por vender logotipos, para o que são bons farejadores. Isso é explicado pela ação agressiva dos complexos mediáticos, que busca na realidade concreta, fora das telas, a referência para conquistar identificações, entendidas como audiência.

Em Belo Horizonte, os signos de pertencimento dos jovens internautas estão ligados aos códigos locais, manifestos, sobretudo, na linguagem cotidiana e nas referências aos lugares da cidade. Mas há também, de maneira significativa, a apresentação de símbolos de caráter global, evidenciados principalmente pelas identificações que passam pelos gêneros musicais citados. É importante notar que os adolescentes internautas de Belo Horizonte já estão incorporando em suas falas (tanto nos conteúdos dos *sites*, como nas manifestações nos grupos) a linguagem que, aos poucos, vai sendo construída/codificada pelos inúmeros participantes das redes digitais, agregando gírias, jargões, *emoticons*, e outros tipos de signos, demonstrando conhecimento das regras da “netiqueta”, mesmo que para transgredi-la.

As expressões desses jovens, manifestadas nos dois momentos de aproximação - os estudos de suas páginas na web e os grupos focais - revelaram que a vida fora e dentro das telas dos computadores responde a questões comuns, incluindo as relações com a família, com os amigos e com a escola. Para eles, as conexões telemáticas ampliam o conhecimento sobre o mundo e as possibilidades de interações sociais. Assim, aventuras e desventuras descortinam-se nos dois espaços, ressaltando-se, porém, que o ciberespaço, ao carecer da concretude física, serve à experimentação lúdica dos relacionamentos, que, entretanto, têm a possibilidade de materializar-se. Simulação é uma palavra-chave para compreender muitos dos usos da Internet, dentro de um repertório frequentemente atualizado pelos adolescentes. O termo cabe para dimensionar o caráter das conversações, nas quais é possível simular aquilo que se é, ou não, podendo haver uma experimentação de papéis, independentemente da realização das interações fora do ciberespaço. Todas as formas de discursos dos jovens, demandantes de relações dialógicas ou dialogais, mostram a construção de personagens

pelos atores de várias tribos, onde também os lugares da cidade são signos de pertencimento que valem para as identificações dentro e fora da rede.

A simulação está presente também na idéia de emulação (imitação) apropriada pelos jovens mais envolvidos com os meandros tecnológicos da rede, aqueles mais interessados nas configurações dos sistemas e na potência das máquinas. Assim, emulam na tela dos monitores dos microcomputadores jogos antes rodados em consoles ligados a aparelhos de TV ou próximos das máquinas comerciais de games eletrônicos, espalhadas em muitos lugares da cidade. Também emulam ambientes/interfaces de modo a tornar mais facilitada a manipulação de comandos, a exemplo da emulação do Linux em Windows.

Para explicar esses fenômenos TURKLE (1995) discorre sobre uma nascente cultura de simulação¹⁰², que apresenta uma estética própria, baseada na facilidade de operar a máquina através de ícones que imitam os objetos, podendo representar coisas complexas em simples elementos. Para a autora, nesse modo de apresentação das interfaces, vistas como pontos de contato com os usuários, o computador passou a funcionar como uma extensão da produção mental do pensamento e a Internet tornou-se um significativo laboratório social para experimentações de construções e reconstruções do “eu” que caracterizam a vida contemporânea. Assim, as tentativas pessoais de autocompreensão e melhoria, através dos ambientes de MUDs e *chats*, passam a incluir a habilidade de viver através de personagens virtuais, também sujeitos às armadilhas presentes RL.

A hipótese que coloca o ciberespaço como lugar de sociabilidade para muitos jovens de Belo Horizonte pôde ser comprovada pelo estudo realizado. Porém, é importante destacar que, nessa instância, o estar junto não obedece às mesmas regras das maneiras presenciais, prestando-se também ao exercício de simulações dos relacionamentos, além de dar suporte a possíveis interações face a face, principalmente com outros adolescentes da cidade. As demonstrações de circulação no território físico, presentes nos depoimentos orais e nas páginas analisadas, foram bastante enfáticas ao apontar lugares de convivência, não estabelecendo relação direta com a idéia de uma concorrência entre o ciberespaço e os encontros encarnados. A situação choca-se com

¹⁰² Originada a partir das interfaces dos computadores Macintosh.

os argumentos de muitos autores que prevêem a substituição de uma sociabilidade presencial por outra televivida. LÉVY (1999b) refuta essa previsão:

"...é um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos. A perspectiva da substituição negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos de existência, que são acrescentados aos dispositivos anteriores ou os complexificam em vez de substituí-los". (p.211)

Entretanto, dentre as diferenças ou singularidades no uso da Internet, a compulsão, ou o vício¹⁰³, existe, mas não pode ser tratada como um atributo inerente à prática cotidiana dos jovens, de um modo geral. Por mais que a rede seja fascinante, é possível observarem-se limites colocados pelos pais aos meninos e meninas, condicionados, principalmente, pelo orçamento doméstico e pelas informações advindas de meios como a televisão e a imprensa, que vêm colocando em destaque notícias sobre as mazelas da rede, referentes a relacionamentos perigosos ou a pornografia. Para LÉVY (1999b:203) “...a conotação negativa ou angustiante da apresentação da rede por algumas mídias vem também do fato de que o ciberespaço é justamente uma alternativa para as mídias de massa clássicas”. Assim, a ação dos meios em relação à Internet inscrever-se-ia como parte de um jogo de mercado, onde é proibido perder o público para outros veículos. Corroborando esta possibilidade de migração de público, muitas falas nos grupos focais atestaram que a televisão, veículo de preferência majoritária entre os adolescentes, vem perdendo espaço para as participações nas salas de bate-papo, para as navegações na WWW e para a transferência de vários tipos de arquivos.

Porém, é necessário ressaltar que, mesmo sendo pertinente a verificação de um embate mercadológico no campo da comunicação diante das transformações geradas pela telemática, as grandes redes mediáticas já se alojaram em seus ciber-sítios, desenvolvendo programas interativos com a audiência (principalmente através de *e-mail*) e sendo uma referência forte na indicação dos lugares, na Net, visitados pelos

¹⁰³ “Todo o vício é uma reação defensiva e uma fuga, um reconhecimento da falta de autonomia que lança uma sombra sobre a competência do eu. No caso de compulsões pouco importantes, os sentimentos de vergonha podem limitar-se a uma autodepreciação branda, a uma admissão irônica de que “eu parecia estar preso a esta droga””. (GIDDENS, 1993: 88)

adolescentes de Belo Horizonte. Por outro lado, as novas empresas virtuais são os novos grandes anunciantes da mídia tradicional, a exemplo de vários *sites* que se propõem a ser portais para a navegação e/ou fornecedores de acesso gratuito, e que, também, se constituem como modalidades de veículos de comunicação. Tal situação acaba por promover a Internet como o meio mais completo para sintonizar e interagir com o mundo. Assim, não se trata apenas de uma disputa de *e-business* com os negócios fora da rede, mas de uma combinação de novos com antigos meios de comunicação, que encontram-se em estágio turbulento diante da necessidade de apurar as demandas nascentes e se adequar a elas. É aí que se insere a caça aos logotipos dos jovens...

Nas diferentes formas de apropriação da Internet pelos jovens condicionadas pelo gênero, as meninas lidam com o computador principalmente através das interfaces, não demonstrando interesse pelas configurações de *hardware*, nem pelas estruturas dos programas. O que não quer dizer que essa maneira de utilização seja perene, mas, antes, parece condicionada a determinações do próprio período da adolescência, já que se referem primordialmente à Internet como espaço de construção de relacionamentos, virtuais e face a face, contando com a máquina para fazer apenas a mediação. Para TURKLE (1995), a cultura de simulação, que também estabelece analogias de comandos com ícones, concretamente possibilita a manipulação de ferramentas virtuais como pincéis, tintas e papéis e torna o ambiente de computação convidativo para as mulheres, os humanistas e os artistas dentro de uma cultura caracterizadamente técnica.

Compartilhando experiências com os jovens

As comprovadas habilidades dos jovens no manuseio dos computadores, no entanto, não são garantia para que percebam criticamente a Internet. Apesar de enxergarem a rede como um vasto mundo de possibilidades, não incluem na pauta de discussões a problematização do ciberespaço, a exemplo de questões como cidadania e controle da rede. Os adolescentes mais experientes nos *softwares* que permitem a utilização da rede a vêem como um meio de comunicação com maiores capacidades que os demais e com maiores poderes de sedução diante das possibilidades interativas, constituindo-se como vetores de sociabilidade; alguns jovens até avançam em direções

capazes de agregar pessoas em comunidades virtuais ou reais. A Internet vem sendo incorporada efetivamente ao cotidiano dos adolescentes, com apropriação de suas ferramentas e usos, mas carece de reflexões sobre seus produtos e sobre seu devir.

Talvez seja ambicioso conceber uma situação diferente da encontrada, já que não podemos reconhecê-la nem mesmo em relação aos tradicionais meios, como a televisão, cuja leitura crítica sobre a lógica de seu funcionamento e sobre seus conteúdos ainda não é uma realidade amplamente disseminada. Na ocorrência de recepção passiva de suas mensagens, o *medium* acaba por incorporar propriedades narcotizantes, mesmo que, paradoxalmente sirva à distribuição da informação, ocupando uma função social.

A Internet, entretanto, mais do que qualquer outro sistema de comunicação, apresenta propriedades interativas que exigem a metamorfose do receptor em emissor, favorecendo o diálogo interpessoal e coletivo. Esta condição dá à rede telemática um caráter diferencial, que, porém, por si só, não garante o leitor de segundo tipo, tal qual o idealizado por ECO (1989): aquele que, além de captar os conteúdos, compreende as maneiras, incluindo fundamentalmente a estética, através das quais a mensagem transmite tais conteúdos. Tudo isso quer dizer que as condições à necessária formação crítica dos adolescentes para a utilização da Internet são extremamente favoráveis. O ato de ler os signos requer conhecimento das linguagens em que se manifestam, e é isto é uma habilidade já expressa pelos adolescentes em relação aos códigos digitais. De outro lado, os agentes formadores vinculados aos processos pedagógicos advindos das escolas, muitas vezes não detêm domínio sobre as peculiaridades informáticas, dificultando a interlocução entre educadores e jovens.

A escola, lugar referencial de sociabilidade para os adolescentes, é o espaço adequado à formação deste novo tipo de leitor/autor de textos digitais, podendo promover reflexões sobre a ética no uso das redes, estabelecendo valores de solidariedade e respeito entre as pessoas que nela interagem. Ao adotar como meta a formação ampla de seus alunos, deve dispor da tecnologia das redes não só para potencializar a construção do conhecimento, mas também para efetivar canais de diálogo e cooperação com os jovens. Trata-se de levar a cabo o projeto de construção da inteligência coletiva que, ao mesmo tempo, pode liquidar os monopólios de expressão pública, como os grandes sistemas mediáticos, e instaurar a cidadania no ciberespaço.

Refletindo sobre as relações do jovem com a família e a escola, é possível pensar numa abordagem dos adolescentes e seu mundo através da busca de padrões complexos de interação dos grupos onde os jovens exercem seus papéis. Nesta direção o indivíduo deve ser compreendido dentro de um contexto amplo. Esta compreensão do jovem "...*implica em perceber o grau de flexibilidade com que podemos aceitar, absorver e nos enriquecer com suas contribuições...Dar suporte para a experimentação necessária às suas idéias, potencialidades...*" MACEDO (1998: 165). Isto significa reconhecer e aproveitar suas habilidades diante da linguagem e da tecnologia digital, aprendendo com eles e conduzindo-os para uma ação reflexiva sobre a rede e seu entorno, que compreende a incorporação às práticas cotidianas do discernimento sobre o oceano de informações veiculadas.

Surge aí a necessidade de criar mecanismos eficazes para o diálogo coletivo na escola, compreendendo canais e recursos de expressão e escuta entre os participantes, capazes de dar vazão à intuição. Tal direcionamento tem ressonância na configuração da tecnologia dos computadores cujas interfaces amigáveis fazem uso de metáforas e analogias. Telas são análogas a janelas; ícones são imagens que simulam objetos concretos; botões respondem aos cliques do mouse como estivessem sendo tocados; sistemas de navegação hipertextual funcionam como processo de semiose, através de associação de *links*, simulando os percursos do pensamento. Tais exemplos, são uma pequena mostra das potencialidades do computador enquanto suporte de informação, além de sua grande capacidade de armazenamento de memória.

Entretanto, a característica mais importante do equipamento neste processo de aprendizagem é a capacidade de funcionar como meio de comunicação (podendo atuar como meio interpessoal e até de massa). O computador, em sistemas de rede, pode ser utilizado na escola como canal de diálogo entre professores e alunos, permitindo a troca de informações e experiências, desde que exista um acordo entre os participantes de respeito e consideração às experiências de todos. Ao mesmo tempo que serve ao trabalho cooperativo, o computador pode tornar-se, também, objeto apreendido pela experiência. Orientada por um projeto pertinente à realidade escolar, a aprendizagem da tecnologia informática pode pautar-se nas possibilidades lúdicas dos diversos *softwares* de comunicação síncrona (como salas de *chat*, videoconferência, *Electronic Meetings Systems* e recursos de compartilhamento de aplicativos, como editores de textos e

desenhos¹⁰⁴) e assíncrona (correio eletrônico e fórum de discussão). De acordo com as características de cada programa, é possível que os usuários mantenham conversações através de sons, textos escritos e imagens (estáticas e em movimento).

A configuração dos sistemas multimídia e das redes telemáticas, ao privilegiar o modo de navegação (leitura) hipertextual, dá possibilidades aos professores de adotarem condutas não diretivas, aumentando as potencialidades para o trabalho criativo de docentes e alunos, proporcionando maior liberdade ao processo de aprendizagem e motivando para a construção do conhecimento. A tecnologia informática oferece potencial para novas formas de ação humana que, dentro de um contexto de comunicação, caracterizam-se como atos de linguagem. Importa, assim, desenvolver a competência comunicativa dos interlocutores através do estabelecimento de redes de conversações híbridas, isto é, presenciais e mediadas pela máquina. Dessa forma, as interações face a face não devem ser subestimadas em relação às que permitem a comunicação à distância, como no caso das redes telemáticas. A expressão dos falantes (interlocutores) nas interações proporcionadas através da máquina é proveniente de processo de abstração e da formulação de mensagens em algum código de linguagem. As interações presenciais podem permitir maior ampliação da observação e imitação da prática do outro, além de possibilitar formas de comunicação não favorecidas pela máquina.

O momento é adequado a esta intervenção de educadores e educandos porque os jovens demandam por discussões e demonstram claramente sua participação quando têm oportunidade para isto. Mesmo sem contar com laboratórios sofisticados ou com máquinas suficientes para todos os alunos, a discussão sobre a rede pode freqüentar o conteúdo de diversas disciplinas ou atividades escolares. Basta que se abra o espaço para o debate, para a produção e troca de mensagens, afinal, experimentar é uma forma de construir o futuro.

¹⁰⁴ Whiteboards permitem que diversos usuários apresentem diagramas, desenhos, esquemas gráficos que podem sofrer interferência dos participantes, no momento da conversação.

ABSTRACT

This study focuses on the communicative processes and demands of information, by adolescents from Belo Horizonte, Brazil, aiming at subsidizing public politics for the democratization in the cyberspace. The work, of qualitative nature, looked for theoretical-methodological contributions in several areas of the knowledge, such as sociology and history, in the understanding of the social interactions. Having the context as reference for sense production, transformations were related to changes of scientific paradigms; to transferences of the public space to the media field and to presentation of the planetary picture of human development, in which Internet appears as paradoxical factor of inclusion and exclusion of individuals. Therefore, through the focus in the relationship between the school and the telematic technologies, the need of educational processes that democratize the cultural production is discussed. The virtual space is examined in analogy with the urban territory, identifying sociability places, to establish parameters and categories of classification of physical and virtual places frequented in the teenagers' everyday life. The study also reviewed the rhetoric of the electronic speeches in the constitution of a new language of Internet. The empiric research, developed between 1996 and 1999, was constituted by two fases: the first was constituted of the search, collection and analysis of Internet's personal pages of 30 adolescents from Belo Horizonte; the second fase involved face to face focal groups, in which 42 adolescents participated. These were users of Internet and students in elementary schools and high schools of the city. The analysis of the results, under the light of the theoretical studies, identified in that social segment a tacit knowledge about computer usage; different forms of appropriation of the technology and their objectives of social interaction in the use of Internet, in addition to other verifications.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMS, Philip. History, Sociology, Historical Sociology. **Past&Present**, Oxford, n. 87, p. 3-16, May 1980.
- ADOLESCENTES de 30 anos e jovens de 50 são frutos do alongamento das gerações. **O Globo On**. 4 jun. 1998. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.oglobo.com.br/delas/delas991.htm>. 4 jun. 1998.
- ALVES, Rubem. **E aí: cartas aos adolescentes e a seus pais**. Campinas: Papyrus, Speculum, 1999.
- AMAS. **Família de crianças e adolescentes: diversidade e movimento**. Belo Horizonte: Amas, 1995.
- AMIZADES eletrônicas com viva-voz na Internet. **Edupage**. 29 set. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- APARICI, Roberto. **Educação para os meios num mundo globalizado**. [online]. Belo Horizonte, Cátedra de Educação à Distância/FAE/UFMG, 1998. Disponível na Internet em: <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigo2.htm>. 20 ago.1998. (a).
- APARICI, Roberto. **Mitos de la educación a distancia y de las nuevas tecnologías**. [online]. Belo Horizonte, Cátedra de Educação à Distância/FAE/UFMG, 1998. Disponível na Internet em: <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigo1.htm>. 20 ago.1998. (b).
- APARICI, Roberto & MATILLA, Agustín García. **Lectura de imágenes**. Madri, Ediciones de la Torre, 1989.
- ARANHA FILHO, Jayme. **Páginas pessoais na web.br**. [online] Disponível na Internet em: <http://www.ifcs.ufrj.br/~jaranha/doc/pp2.html>. (Trabalho apresentado na XXª Reunião Brasileira de Antropologia, Salvador, 1996). 13 out. 1999.
- ARANHA FILHO, Jayme. Tribos Eletrônicas: usos & costumes. In: **Anais do Seminário Preparatório sobre Aspectos Sócio-Culturais da Internet no Brasil**. Rio de Janeiro, LNCC, 1995. [online] Disponível na Internet em: <http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>. 20 nov.1996.
- ATIVIDADE de rastreamento na Web **Edupage**. 16 ago. 1998. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- ARCE, Tacyana. Minas traça caminho para Educação. [online]. **Estado de Minas** 19 out.1999. Disponível na Internet em: <http://www.estaminas.com.br/gerais/101906.htm>. 19 out.1999.

- BADIE, Bertrand. Comparative analysis and historical sociology. **International Social Science Journal**, n. 133, p. 319-328, Aug. 1992.
- BARROS, Luiz Cláudio da Silva. **Tecnologia de informação e gestão pública: a introdução de groupware na Prefeitura Municipal de Belo Horizonte**. Belo Horizonte: Fundação João Pinheiro, 1997. (Dissertação, Mestrado em Administração Pública).
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BATALHA pelos consumidores da internet . **Edupage**. 21 jan. 2000. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- BECHAR-ISRAELI, H. (1995). From (Bonehead) to (cLoNehEAd): Nicknames, play and identity on Internet relay chat. **Journal of Computer-Mediated Communication** [online]. v.1, n.2. Disponível na Internet em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>. 3 nov.1999.
- BENDIX, Reinhard. **Construção nacional e cidadania: estudo da nossa ordem social em mudança**. São Paulo: Edusp, 1996.
- BERGER, Peter L. e LUCKMANN, Thomas **A construção social da realidade**. Petropolis: Vozes, 1978.
- BIRMAN, Joel. Leitura crítica: questões sobre recepção. In: Simpósio Nacional de Leitura, Rio de Janeiro, 1994. **Leitura, saber e cidadania**. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 1994. p. 103-112.
- BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. Campinas: Ed. Unicamp, 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto/ Secretaria de Educação a Distância. **Programa Nacional de Informática na Educação**. Brasília: Proinfo, 1997.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **PNDST/AIDS**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.aids.ms.gov.br>. 23 nov.1996. (a)
- BRASIL. Ministério da Saúde. Programa Nacional de DST/AIDS. **Aprendendo a conviver com doenças sexualmente transmissíveis**; relatório final. Belo Horizonte, 1996. (b)
- BRETAS, Maria Beatriz A. S. Bretas. **Territórios urbanos concretos e simbólicos**. Belo Horizonte, Compós,1999. (Trabalho apresentado no 8º Encontro Anual da Compós, GT Comunicação e Sociabilidade)

- BRETAS, Maria Beatriz Almeida S. Televisão e vídeo. In: CAMPELLO, Bernadete S., CALDEIRA, Paulo da Terra, MACEDO, Vera Amália Amarante (org.) **Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação**. Belo Horizonte: EB/ UFMG, 1998. p.331-43
- BRETAS, Maria Beatriz Almeida Sathler, MARQUES NETO, Humberto Torres. **Produção cooperativa de textos: possibilidades de interação via Internet**. [online]. Belo Horizonte, Cátedra de Educação à Distância/FAE/UFMG, 1998. Disponível na Internet em: <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigos.htm>. (Trabalho apresentado no Simpósio Internacional de Análise do Discurso. FALE/UFMG, nov. 1997)
- BRETAS, Maria Beatriz A. S. Sobre mamonas e outras sementes. **PreTextos** [online]. 1997. Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br:80/pretextos>. (Trabalho apresentado no 5º Encontro Anual da Compós, GT Comunicação e Sociabilidade, São Paulo, 1996)
- BRETAS, Maria Beatriz A. S. Bretas. **O videocassete na biblioteca pública: perspectivas para a leitura crítica da televisão**. Belo Horizonte: EB/ UFMG, 1989.(Dissertação, Mestrado em Ciência da Informação).
- BUARQUE DE HOLANDA, Heloísa . **Cidades**. [online] Disponível na Internet em: <http://www.ufrj.br/pacc/cidades.htm>. 15 nov. 1998.
- BURGELIN, Olivier. **A comunicação social**. São Paulo: Martins Fontes, 1970.
- CADÊ?IBOPE (pesquisa@cade.com.br). Terceira Pesquisa Cade?/IBOPE. E-mail para Beatriz Bretas (bretas@gold.com.br). 21 Out. 1998
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras,1990. (a)
- CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras,1990. (b)
- CANCLINI, Néstor García. **Democracia e mass media**. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, 1998.
- CANCLINI, Néstor García. **Cultura e comunicación: entre lo global y lo local**. Buenos Aires: Ediciones de Periodismo e Comunicación,1997.
- CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.
- CARDOSO. Ana Maria Pereira. Pós-modernidade e informação: conceitos complementares. **Perspectivas em Ciência da Informação** v. 1, n.1, p.63-79, jan./jun. 1996. (a)

- CARDOSO, Cláudio. Notas sobre a geografia do ciberespaço. **PreTextos**. [online] Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br:80/pretextos>. 1 jun. 1997.
- CARDOSO, Cláudio. **Corpo e Ciberespaço**. [online]. Disponível na Internet em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/cardoso/txt02.html>. 19 out. 1996. (b)
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: Hucitec, 1996.
- CARNEIRO, Agostinho Dias (org.). **O discurso da mídia**. Rio de Janeiro: Oficina do Autor, 1996.
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura. v.2)
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CASTRO, Maria Céres Pimenta S. **Na tessitura da cena, a vida: comunicação, sociabilidade e política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.
- CASTRO, Maria Céres Pimenta S. Muito além da Serra do Curral. **Gerais**, n. 45, p.24-35, jun., 1995.
- CEO FORUM ON EDUCATION & TECHNOLOGY. **School, technology and readiness**: Report. Washington: Ceo Forum on Education & Technology, 1999.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CHARLAB, Sérgio. Os oráculos da Internet Altavista; tutorial; parte 1. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 10 set. 1996. Caderno Informática, p. 3.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: Editora UnB, 1998.
- CHAVEAU, Agnès et al. **Questões para a história do presente**. Bauru, SP:EDUSC, 1999.
- COLLIER, David. El método comparativo: dos décadas de cambios. In: SARTORI & MORLINO (org.). **La comparación en las Ciencias Sociales**. Madri:Alianza, 1994. p.51-79.
- COSTA, Jurandir Freire. A capacidade de doar. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 9 jan. 2000. Caderno Mais, p. 11.
- COMO se tornar um cidadão da cidadão da Net. **Informática Exame**, São Paulo, set. 96. p. 106.

- CONVERSAS virtuais viram namoros reais. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 14 jul. 1999. Caderno Informática, p. 6
- COURTOISE, Rafael. La ciudad como proyecto y proceso de comunicación. **Entelequia**. Montevideo: Facultad de Comunicación /Universidad Católica del Uruguay “Dámaso A. Larrañaga”, n. 5, p.27-35, dic. 1995.
- DA MATTA, Roberto. **A casa e a rua**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DANTAS, Marcos. **A lógica do capital informação**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**; capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.
- DEMO, Pedro. **Avaliação qualitativa**. Campinas: Autores Associados, 1994.
- DEOS, Renata. Internet pela TV chega em um mês. **Agência Estado**, 20 dez 1999. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.agenciaestado.com.br>. 20 dez 1999.
- DERTOUZOS, Michael. **O que será**: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- DESENVOLVIMENTO humano e condições de vida: indicadores para a Região Metropolitana de Belo Horizonte 1980 – 1991. Fundação João Pinheiro, Instituto de Pesquisa Econômica e Aplicada . Belo Horizonte, 1996
- DIJK, Teun Adrianus van. **Cognição, discurso e interação**. São Paulo: Contexto, 1996
- DIZARD, Wilson. **A nova mídia**: a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- DREIFUSS, René Armand. **A época das perplexidades**; mundialização, globalização e planetarização: novos desafios. Petrópolis, Vozes, 1996
- DUARTE, Elizabeth Andrade & SILVA, Kênia Mendes. **Guia de bibliotecas escolares de Belo Horizonte**. Belo Horizonte: ABMG/ Comissão Mineira de Bibliotecas Públicas e Escolares, 1998.
- DVORAK, John C. Uma explosão chamada Internet. **Informática Exame**, São Paulo, set. 96, p.13-14.
- ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- ECO, Humberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v.1.

- ESTUDANTE se diz “curado”. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 30 ago. 1998. Caderno Cotidiano, p. 5.
- EUA querem incentivar os adolescentes a trabalharem no setor de tecnologia da informação **Edupage**. 1 jul. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- FAMÍLIAS esperam por notícias de jovens namorados sumidos. **O Globo On**. 11 jun 1999. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.oglobo.com.br/aboa/arquivo/rio/19990612/rio70.htm>
- FERRARA, L. D. O mapa da mina. Informação: espaço e lugar. In: SANTOS, M. (Org.). **Fim de século e globalização**. São Paulo: FUNCITEC/AMPUR, 1992. p. 161- 171.
- FERREIRA, Berta Weil. **O cotidiano do adolescente**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- FILTRANDO informações. **Edupage**. 05 jun 1997. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- FRANÇA, Júnia Lessa et al. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- FRANÇA, Vera Regina V. **Jornalismo e vida social**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- FRANÇA, Vera Regina Veiga. A ética das imagens: a nova socialidade das redes imaginais. In: **Fórum BHZ Vídeo**. Belo Horizonte, 1994, n. 2. p.52
- FREITAS, Hélio. **Nem tudo é notícia**: o Grupo Folha na Internet. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.umesp.com.br/unesco/helio/index.htm>. 17 jan. 2000. (Dissertação, Mestrado em Comunicação Social)
- FTC diz que web site mentiu quanto a garantias de privacidade. **Edupage**. 16 ago. 1998. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- GIDDENS, Anthony. A longevidade da adolescência. Entrevista a Sílvia Colombo.. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 2 jan. 2000. Caderno Mais!, p.30-31.
- GIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade**. São Paulo: UNESP, 1993.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1975.

- GONZALEZ, Amélia. Unesco diz que a Internet já tem 40 mil sites de pornografia infantil. **O Globo**, Rio de Janeiro, 8 out. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.oglobo.com.br/Rio/rio40.htm>. 8 out. 1999.
- GONZÁLEZ DE GOMEZ, Maria Nélide. A representação do conhecimento e o conhecimento da representação: algumas questões epistemológicas. **Ciência da Informação**, Brasília, v.22, n.3, p.217-222, set./dez. 1993.
- GUROVITZ, Hélio. Seu computador é seguro? **Exame**, 31 jul.1996, n. 615, p.96-98.
- HABILIDADES recém-adquiridas com computadores substituem o preparo de hamburguers. **Edupage**. 30 abr. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- HALL, E. T. **A dimensão oculta**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1989.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. São Paulo, Edibolso, 1976.
- IANNI, Octavio. **A Sociedade Global**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1993.
- IBOPE. **4a. Pesquisa Internet Brasil**; 1999. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.ibope.com.br>. 28 ago. 1999.
- INSTITUTO DE PESQUISAS DATAFOLHA. **O jovem, a sociedade e a mídia do próximo milênio**.1997. [online]. Disponível na Internet em: <http://www2.uol.com.br/survey>. 12 nov. 1997.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA- IBGE. **Cidades**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.ibge.gov.br>. 15 mar. 2000.
- INTERNATIONAL CONFERENCE ON AIDS, XI, 1996, Vancouver.
Recommendations for Collection of HIV/AIDS Surveillance Information. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.aids.ms.gov.br>. 23 nov.1996. (Documento de Vancouver)
- INTERNET de bolso. **Veja**, 4 ago.1999. [online]. Disponível na Internet em: http://www2.uol.com.br/veja/040899/p_104.html. Hipertexto. 10 out. 1999.
- INVASÃO no clube do Bolinha. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 1 set.1999. Caderno Informática, p. 1.
- JANOTTI, Jeder. **Doom/gothic metal**: comunicação e melancolia através das redes digitais e analógicas. Belo Horizonte, Compós,1999. (Trabalho apresentado no 8º Encontro Anual da Compós, GT Comunicação e Sociabilidade)
- JARDIM, José Maria. Informação e representações sociais. **Transformação**, Campinas, v.1, p. 15-30, jan./abr 1996.

- JOGOS de paz. **Estado de Minas**, Belo Horizonte, 11 out. 1996. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.estaminas.com.br/>. Caderno Gabarito. 11 out. 1996.
- JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus, 1996.
- KREMER-MARIETTI, Angéle. **A moral**. Rio de Janeiro: Edições 70; 1982.
- LE COADIC, Yves François. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 1996.
- LEMOS. André. **Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>. 19 jul. 1998.
- LEMOS. André. **Ciber-rebeldes**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/rebelde.html>. 19 out. 1996.
- LEVI, Giovanni e SCHMITT, Claude (org.). **História dos jovens**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- LÉVY, Pierre. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, Francisco M. e SILVA, Juremir Machado (org). **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, Edipucrs, 1999. (a)
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999. (b)
- LEVY, Pierre. A reencarnação do saber. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 22 fev.1998. Caderno Mais!, p.3. (a)
- LÉVY, Pierre. **Educação e cibercultura**. [online]. Belo Horizonte, Cátedra de Educação à Distância/FAE/UFMG, 1998. Disponível na Internet em: <http://www.fae.ufmg.br/catedra/Artigo3.htm>. 15 out 1998. (b)
- LÉVY, Pierre. A “netiqueta” do ciberespaço. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 9 nov.1997. Caderno Mais!, p.3. (a)
- LÉVY, Pierre. O inexistente impacto da tecnologia. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 17 ago. 1997. Caderno Mais!, p.3. (b)
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.
- LIJPHART, Arend. Comparative politics and the comparative method. **American Political Science Review**, n. LXV, p.682-693, 1971.

- LOHR, Steve . Estudo revela elitismo nos projetos de infovia. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 30 maio1994. Caderno G, p. 12.
- LOJKINE, Jean. **A revolução informacional**. São Paulo: Cortez, 1995.
- LOSEY, Ralph. **Fractal Geometry**. [online]. Disponível na Internet em: <http://ddi.digital.net/~wisdom/fractal/fractal.html>. 19 setembro 1998.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- LYOTARD, Jean-François. **A fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 1986.
- MACEDO, Rosa Maria S. .O jovem e seu mundo: escola e família. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **Avaliação psicopedagógica do adolescente**. Petrópolis: Vozes ,1998. p. 153- 189.
- MACHADO, Arlindo. Formas expressivas da contemporaneidade. In: MESSEDER, Carlos Alberto & FAUSTO NETO, Antônio (org.) **Comunicação e cultura contemporâneas**. Rio de Janeiro: Notrya, 1993. p.198-210.
- MAFFESOLI, Michel. **Eloge de la raison sensible**. Paris: Grasset, 1996. (a).
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ:Vozes, 1996. (b).
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MAFFESOLI, Michel. A comunicação pós-moderna como cultura. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, n. 28, p. 5-10, 1992.
- MAGNANI, José Guilherme C. Quando o campo é a cidade. In: MAGNANI, José Guilherme C. e TORRES, Lilian de Lucca (orgs.). **Na metrópole**: textos de antropologia urbana. São Paulo: Edusp, 1997. p. 15-53.
- MALLOF, Joel. Será que os executivos sabem o que é a Internet? **Internet World**, Rio de Janeiro, v.2, n. 15, p.46 -50, nov. 1996.
- MARIA ERCILIA. Rede funciona acima das leis e fronteiras. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 08 abril 1997. Caderno Cotidiano, p.3.
- MARINI, Eduardo. O que é ter 16 anos. **Isto É**, São Paulo, 11 setembro 1996. p. 41-46
- MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

- MEIRA, Sílvio. **Censura na Internet**. 1995. [online] Disponível na Internet em: <http://www.cg.org.br/artigos/censura.html>. 20 jul. 1997.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1971.
- MINAS GERAIS. Secretaria de Estado da Educação. **Aquisição de bens e serviços necessários à informatização da administração escolar**: manual de instruções às caixas escolares para utilização de recursos financeiros. Belo Horizonte, 1997.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social**; teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1994.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo - Rio de Janeiro: Hucitec- Abrasco, 1992.
- MIRANDA, Wander Melo. **Local/Global**. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, 1998.
- MORAES, Marina. Micros e adolescentes. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 11 set. 1996. Caderno Informática, p. 9.
- MORIN, Edgar. **Amor, poesia, sabedoria**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. (a)
- MORIN, Edgar. Os países latinos têm culturas vivas. **Jornal do Brasil** [online] Disponível na Internet em: <http://www.jb.com.br/ideias.html>. Caderno Idéias. (entrevista concedida ao jornal). 5 set. 1998. (b)
- MORIN, Edgar. **O problema epistemológico da complexidade**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1984.
- MUSICA na Internet promete dólares aos empresários. **Edupage**. 28 jun. 1999. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- NEGROPONTE, Nicholas. Diálogo com Negroponte. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 7 jul. 1999. Caderno Informática, p. 2.
- NEGROPONTE, Nicholas. **Vida digital local**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.agedado.com.br/virtual/index.htm>. 5 jun. 1998.
- NEVES, Fernando. Não há fronteiras no mundo sem leis; entrevista com Susan Nycum. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 27 ago. 1996. [online]. Disponível na Internet em: <http://jb.com.br/>. Caderno Informática. 27 ago. 1996.
- OLIVEIRA, Roberto Cardoso et al. **Pós-modernidade**. Campinas: Ed. Unicamp, 1995.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **Avaliação psicopedagógica do adolescente**. Petrópolis: 1998, Vozes.

- ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e leitura**. São Paulo: Cortez/ Ed. Unicamp, 1993.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Nacional, 1985.
- PAIVA, V. Uma comunidade de ouvintes: a sociabilidade proporcionada pelo rádio, **Gerais**, Belo Horizonte, n. 45, p.18-23, jun. 1995.
- PALACIOS, Marcos. **Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva**. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html>. 20 set. 1999.
- PALÁCIOS, Marcos. A crise, o mal-estar e o muro ou é dengo, meu nêgo? In: FAUSTO NETO, Antônio & PEREIRA, Carlos Alberto Messeder (org.). **Comunicação e cultura contemporâneas**. Rio de Janeiro: Notrya, 1993. p.13-19.
- PALÁCIOS, Marcos. **Modens, muds, bauds e ftps**: aspectos da comunicação no final do milênio. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/modens.html>. 19 out. 1996.
- PARENTE, André (org). **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PARKER, Richard G. **Corpos, prazeres e paixões**: a cultura sexual no Brasil contemporâneo. São Paulo: Best Seller, 1991.
- PARKS, Malcolm R. & FLOYD Kory, Making Friends in Cyberspace. **Journal of Computer Mediated Communication** [online]. v.1, n.4, 1996. Disponível na Internet em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/parks.html>.
- PÊCHEUX, Michel. **O discurso**: estrutura ou acontecimento. Campinas: Pontes, 1997.
- PERLONGHER, Nestor. Territórios marginais. In: MAGALHÃES, Maria Cristina Rios (org.). **Na sombra da cidade**. São Paulo: Escuta, 1995. p.81-115.
- PESQUISA Internautas do Brasil. Belo Horizonte, Departamento de Ciência da Computação/UFMG, 1998. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.anades.dcc.ufmg.br/internautas/> 28/09/99
- PINTO, Júlio. **1,2,3 da semiótica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1995.
- POLICIANDO a Internet. **Edupage**. 28 abr.1999. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- POSTER, Mark. **CyberDemocracy**: Internet and the Public Sphere. [online]. Disponível na Internet em: <http://joshua.hnet.uci.edu/mposter>. 2 nov.1996.
- POSTER, Mark. **Postmodern Virtualities**. [online]. Disponível na Internet em: <http://joshua.hnet.uci.edu/mposter/>. 2 nov.1996.

- PRIGOGINE, Ilya. Carta para as futuras gerações. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 30 jan. 2000. Caderno Mais!, p. 4-7.
- PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas**: tempo, caos e leis da natureza. São Paulo: Unesp, 1996. P.32
- PRZERWORSKY, Adam & TEUNE, Henry. **The logic of comparative social inquiry**. Malabar: Robert E. Krieger, 1985.
- QUINTANEIRO, Tânia. Émile Durkheim. In:QUINTANEIRO, T., BARBOSA, M.L. O. , OLIVEIRA, M. G. **Um toque de clássicos**: Durkheim, Marx e Weber. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 1995)
- RADFAHRER, Luli . **Design, web, design**. São Paulo: Market Press, 1999.
- REDE de biblioteca em Ohio filtra Rede. **Edupage**. 17 abr. 1997. [online]. Disponível na Internet em: <listproc@rnp.br>.
- RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community**: homesteading on the Electronic Frontier. [online]. Disponível na Internet em: <http://www.well.com/user/hlr/> . 15 ju.1996.
- ROCHA, Everardo. **A sociedade do sonho**: comunicação, cultura e consumo. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.
- RODRIGUES, Adriano Duarte. **Discurso e sociabilidade**. Belo Horizonte, Compós,1999. (Trabalho apresentado no 8º Encontro Anual da Compós, GT Comunicação e Sociabilidade)
- RODRIGUES, Adriano Duarte. **Estratégias da Comunicação**. Lisboa: Presença, 1990.
- ROWLEY, Jennifer. **Informática para bibliotecas**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros,1994.
- RUSHKOFF, Douglas. **Playing the future**: how kids culture can teach us to thrive in age of chaos. New York: Harper Collins, 1996.
- SANTAELLA, Lúcia. Por uma classificação da linguagem visual. **FACE**, São Paulo 2(1), p. 43-67, jan./jun. 1989.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. Porto: Edições Afrontamento, 1996. (a)
- SANTOS, Boaventura de Sousa. Para uma pedagogia do conflito. In: SILVA, Luiz Eron da. **Reestruturação curricular**: novos mapas culturais, novas perspectivas educacionais. Porto Alegre: Sulina, 1996. p. 15-33. (b)

- SANTOS, Milton. **O lugar e o cotidiano**. [online]. Disponível na Internet em: http://www.gilbertogil.com.br/santos/texto_0.htm. 12 jun. 1998.
- SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- SARTORI, Giovanni. Comparación y método comparativo. In: SARTORI & MORLINO (orgs). **La comparación en las Ciencias Sociales**. Madri: Alianza, 1994. p. 29-49
- SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**. São Paulo: Unesp: Brasiliense, 1995.
- SÉNÉCAL, Michel. La interactividad conduce a la democracia? **El Correo de la Unesco**. Fevereiro/1995. P. 16-18.
- SCHWEPPENHÄUSER, Gerhard. Expressão: conceito e desdobramento. Colóquio Internacional Mimesis e Expressão. UFMG, Belo Horizonte, 27/04/1999. (notas sobre a conferência)
- SENNETT, Richard. **O declínio do homem público; as tiranias da intimidade**. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.
- SERRES, Michel. **Les messages a distance**. Quebec: Éditions Fides, 1994.
- SERRES, Michel. **Hermes: uma filosofia das ciências**. Rio de Janeiro: Graal, 1990
- SEWELL JR, William H. **Three temporalities: toward a sociology of the event**. 1990. (*Paper* apresentado na conferência “The historic turn in the humam sciences”, University of Michigan).
- SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio (org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. p. 11-25.
- SKOCPOL, Theda & SOMERS, Margaret. The uses of comparative history in macrosocial inquiry. **Comparative Studies in Society and History**. Cambridge: University Press, New York, v. 22, n. 2, p.174-197, apr. 1980.
- STENGEL, Márcia. **Obsceno é falar de amor: as relações afetivas dos adolescentes**. Belo Horizonte: UFMG, 1996 (Dissertação, Mestrado em Psicologia).
- SUPLICY, Marta. **Sexo para adolescentes; amor, homossexualidade, masturbação, virgindade, anticoncepção, Aids**. São Paulo: FTD, 1988.
- SVEIBY, K. E. **A nova riqueza das organizações**. Rio de Janeiro: Campus, 1998, cap. 3- 4, p.35-59.
- TAKEUCHI, H.; NONAKA, I. **Criação de conhecimento na empresa**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1998.

- TILLY, Charles. **Micro, macro or megrim?** [online]. Disponível na Internet em: http://www.sociology.columbia.edu/pub/tilly_micro.html . 07 out. 1998.
- TILLY, Charles. **Grandes estruturas, processos amplos, comparaciones enormes.** Madri: Alianza Editorial, 1990.
- TITTEL, Ed. GAITHER, Mark. HASSINGER, Sebastian. ERWIN, Mike. **World Wide Web com HTML & CGI:** bíblia do programador. São Paulo: Berkeley,1997.
- TOFFLER, Alvin. **A terceira onda.** Rio de Janeiro: Record,1980.
- TUAN, Yi Fu. **Espaço e lugar:** a perspectiva da experiência. São Paulo: DIFEL, 1983.
- TURKLE, Sherry. **Life on the screen:** identity in the age of the Internet. New York : Simon & Schuster, 1995.
- UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME - UNPD. **Human Development Report 1999.** Londres, 1999.
- VELHO, Gilberto. Observando o familiar. In: NUNES, Edson de O. (org). **A aventura sociológica.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- VERON, Eliseo. **A produção de sentido.** São Paulo: Cultrix-Edusp, 1980
- VIANNA, Hermano. Fragmentos de um discurso amoroso. In: VIANNA, Hermano. (org) **Galerias cariocas:** territórios de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: Editora UFRJ,1997. p.247-279.
- WENDERS, Wim. A paisagem urbana. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.** n. 23, 1994. p. 181-189
- WIRTH, Louis. O urbanismo como modo de vida. In: VELHO, Otávio (org.). **O fenômeno urbano.** Rio de Janeiro: Zahar, 1979. P. 90-113
- XIMENES, Fernando. **Chega de Tanta Informação!**, 1997. [online]. Disponível na Internet em: <http://www2.uol.com.br/info/ie133/ximenes.html> .14 jun. 1997.
- ZAGURY, Tânia. **O adolescente por ele mesmo.** Rio de Janeiro:Record,1996.

PEQUENO GLOSSÁRIO DE TERMOS SOBRE A INTERNET

Backbone - Estrutura de rede que liga várias sub-redes. Espinha dorsal.

BBS - *Bulletin Board System* . Pequenas redes de computadores conectados via linha telefônica.

Browser - Programa que permite a navegação em páginas da www e que media a transferência de informações entre os usuários, a partir de protocolos definidos.

CERN - *European Laboratory for Particle Physics*, localizado em Genebra, na Suíça, onde o pesquisador Tim Berns Lee desenvolveu a www.

Ciberespaço - Espaço virtual formado pelo conjunto de computadores e serviços que configuram as redes telemáticas. Termo criado pelo escritor William Gibson, na sua obra *Neuromancer*.

Download - Ato de receber arquivos, transferidos entre computadores, por intermédio de rede telemática.

Emoticons - expressões faciais constituídas de caracteres ASCII, utilizadas para comunicar sentimentos nas interlocuções entre os usuários do ciberespaço. São muito comuns em *chats* e em homepages pessoais.

FAQ - *Frequently Asked Questions*. Documento que contem perguntas e respostas destinadas a esclarecer dúvidas mais comuns de usuários, sobre os assuntos tratados em *sites* ou fóruns de discussão.

Firewall - Programa de filtragem de acesso aos sistemas de computadores, utilizado como medida de segurança.

FTP - *File Transfer Protocol*. Protocolo para transferência de arquivos entre computadores.

GIF - *Graphic Interchange Format*. Formato para arquivos de imagem.

HTML - *Hypertext Markup Language*. Linguagem para a escrever em de páginas da www..

HTTP - *HyperText Transfer Protocol*. Este protocolo permite a navegação hipertextual nas páginas da web, através de *links*.

IP - *Internet Protocol* . Protocolo responsável pela identificação das máquinas e redes.

IRC - *Internet Relay Chat*. Programa que permite interação síncrona entre usuários, através de comunicação escrita.

Link - Nó ou nodo; ponto de conexão para a movimentação em hipertextos.

Listserv - Servidor de listas de discussões.

Linux – Sistema operacional de código aberto, criado por Linus Torvalds. Tem distribuição gratuita através da Internet.

MUD - *Multi User Dungeon*. Jogo para vários usuários, ambientado em cenários sugestivos, nos quais os jogadores atuam como personagens (avatars). É uma espécie de Role Playing Game – RPG – jogado nas redes.

Netiqueta – Conjunto de regras e princípios que procuram balizar o relacionamento polido entre os usuários da Internet.

Protocolo - Conjunto padronizado de regras que permite a comunicação de dados. O conjunto mais importante de protocolos da Internet é o TCP/IP.

Provedor de Acesso – Organização que dá acesso à Internet a vários usuários, conectada à rede através de um backbone.

Provedor de Informação - Organização que disponibiliza, *online*, conteúdos/informações, gratuitos ou não.

Servidor – Computadores que fornecem acesso e recursos, tais como armazenamento de dados, impressão e acesso *dial-up* para usuários de uma rede de computadores.

Sysop – Operadores de sistemas que atuam em BBS.

URL - *Uniform Resource Locator*. Recurso localizador para identificação e acesso a serviços na Web.

WWW - *World Wide Web*, ou *Web*. A grande teia de informações digitais, baseada em hipertextos.

ANEXO 1

ROTEIRO DOS GRUPOS FOCAIS

- A- Apresentação da moderadora e da assistente de pesquisa
Identificação dos demais participantes.
Explicações sobre a dinâmica da sessão.
- B- Como é seu cotidiano?
O que significa a escola (só estudo, encontro com amigos, cumprimento de uma obrigação?).
Lazer - praticado em quais horários. Programas no fim de semana. Lugares mais frequentados na cidade.
Fontes de informação; hábitos de audiência de TV e rádio; canais e conteúdos preferidos. Preferências musicais.
- C- Locais de acesso à Internet (casa, escola, trabalho, outro).
Tempo de conexão em média (diária, semanal).
Horários de conexão (manhã, tarde, noite).
Qual é a importância da Internet? Para que usa a Internet?
- D- Roteiros de navegação:
Como aprendeu a usar a rede? Grau de capacidade de navegação. Relação com a tecnologia.
Usa instrumentos de busca? Quais?
Outros meios de navegação: *bookmarks*, digitação de URL, hiperlinks.
Sites preferidos. Quais?
Quais são as fontes de informação para a indicação de *sites* interessantes? Revistas, jornais, TV, rádio, *e-mail*, listas, páginas, *sites* de buscas outros.
Quais são os critérios para aferir um bom *site*? (Fotos, animações, música, som etc).
- E- Alguém tem *homepage*? Onde está alojada? Provedor local?
O que é preciso fazer para ter *homepage*?
Conhece alguém de BH que tenha *homepage* pessoal? Quem?
Tem o hábito de visitar *homepages* pessoais?
Gostaria de ter *homepage* pessoal ? Por quê? Que assuntos colocaria na página?
- F- Utilização de *e-mail*
Quem tem *e-mail*? Faz uso constante? Recebe e envia para quem?
Qual é a importância do *e-mail*?
- G- Frequenta *chats*?
Usa apelidos/*nicknames*? Por quê?
Quais são os *chats* mais frequentados?
Dificuldades e facilidades no acesso aos *chats*.
Alguém usa ICQ?

H- Conheceu pessoas, fez amizade ou outro tipo de relacionamento pessoal a partir da Internet?

Algum destes relacionamentos estenderam-se para fora da Internet? (Com contatos telefônicos, por carta, encontros etc)

Qual é importância da Internet para a constituição de relacionamentos?