

LEC Laboratório
de Economia Criativa,
Desenvolvimento
e Território

LAB3i Laboratório
de Inovação,
Informação
e Interação

MPGEC
Mestrado Profissional
em Gestão da
Economia Criativa

ESPM

6

COLEÇÃO CONTEXTOS E PESQUISAS

Rio de encontros

Impactos da internet e das redes sociais na vida da cidade

Organizadores

Eduardo Ariel

Ilana Strozenberg

Sílvia Borges Corrêa

Teresa Guilhon

Rio de Janeiro, 2017

 e-papers

© ESPM Rio /E-papers Serviços Editoriais Ltda., 2017.

Todos os direitos reservados a ESPM Rio/E-papers Serviços Editoriais Ltda. É proibida a reprodução ou transmissão desta obra, ou parte dela, por qualquer meio, sem a prévia autorização dos editores.

Impresso no Brasil.

ISBN

Revisão

Thaís Resende

Projeto gráfico

Ana Cláudia Ribeiro

Diagramação e capa

Michelly Batista

Imagem de Capa

Cobertura dos debates

Texto: Maria da Luz Miranda

Edição: Anabela Paiva

Créditos das fotos

Equipe Audiovisual ESPM-Rio

Coordenação da coleção Contextos e Pesquisas

Sílvia Borges Corrêa e Eduardo Ariel de Souza Teixeira

Conselho editorial da coleção Contextos e Pesquisas

Alberto Calil Junior (UNIRIO)
caliljr@unirio.br

Alessandra Carusi (PUC Rio)
alessa.carusi@gmail.com

Doris Kosminsky (UFRJ)
doriskos@gmail.com

Eliana de Lemos Formiga (ESPM Rio)
eformiga@espm.br

Isabel Siqueira Travancas (UFRJ)
isabeltravancas@yahoo.com

Lúcia Helena Alves Müller (PUC RS)
lucaam@terra.com.br

Cristina Helena Pinto de Mello (ESPM SP)
chmello@espm.br

Mirella de Menezes Migliari (ESPM Rio)
mirella.migliari@gmail.com

Roberta Dias Campos (UFRJ)
roberta.campos@coppead.ufrj.br

Silvia Garcia Nogueira (UFPB)
snogueirari@gmail.com

Tânia Maria de Oliveira Almeida Gouveia (ESPM Rio)
talmeida@espm.br

Esta publicação encontra-se à venda no site da

Editora E-papers

<http://www.e-papers.com.br>

E-papers Serviços Editoriais Ltda.

Av. das Américas, 3200, bl. 1, sala 138

Barra da Tijuca – Rio de Janeiro

CEP 22640-102

Rio de Janeiro, Brasil

Sumário

Apresentação	5
<i>Eduardo Ariel de Souza Teixeira e Sílvia Borges Corrêa</i>	
Introdução	7
<i>Ilana Strozenberg Teresa Guilhon</i>	
Capítulo 1	
Mobilização virtual para influenciar o real	13
A internet e as novas formas de mobilização e representação	13
Plataformas de mobilização: Reflexões sobre o papel do usuário e sua relação com o desenvolvimento do conhecimento na Sociedade da Informação	21
<i>Eduardo Ariel de Souza Teixeira</i>	
Capítulo 2	
Narrativas em disputa nas redes sociais	43
Confiabilidade e legitimidade nas redes virtuais	43
Fatos e pesquisas: um olhar sobre a circulação de informações e a disputa de discursos e narrativas nas redes	51
<i>Sílvia Borges Corrêa</i>	
Capítulo 3	
Redes sociais, espaço de transgressão	65
Redes sociais, ética e justiça	65
Breves reflexões sobre as possíveis consequências jurídicas da dissociação ética entre o mundo físico e o virtual	73
<i>Priscilla Menezes da Silva</i>	

Capítulo 4	
Diálogos e fronteiras nas relações virtuais	89
Afetos e conflitos na internet	89
A sedução da comunicação on-line: a busca por identidade e por diferenciação	97
<i>Maria Cláudia Tardin Pinheiro</i>	
Capítulo 5	
Colaboração criativa e empreendedorismo na internet	117
Projetos colaborativos e inovação urbana	117
Desenhos da nova economia	125
<i>Eliana Formiga e Paulo Reis</i>	
Capítulo 6	
Educação: do giz ao mouse	145
Tecnologias digitais e novas formas de aprendizado	145
A relação entre o professor e o estudante numa sociedade midiaticizada	154
<i>Joyce Ajuz Coelho</i>	
Capítulo 7	
Tecnologia e a reinvenção das cidades	167
Inovação tecnológica e o futuro das cidades	167
Cidade maravilhosa inteligente e mediações tecnológicas com os cidadãos	175
<i>Leonardo Marques de Abreu</i>	
Epílogo	193
<i>Mirella de Menezes Migliari</i>	

Apresentação

Eduardo Ariel de Souza Teixeira

Sílvia Borges Corrêa

Uma Instituição de Ensino Superior e um Núcleo de Pesquisa constroem conhecimentos e expandem redes e alcance através de suas próprias produções intelectuais, mas também por meio de parcerias. Este sexto livro da Coleção Contextos e Pesquisa dá concretude a uma parceria cara à ESPM Rio: a parceria com o Rio de Encontros. Temos aqui um formato diferente dos números anteriores da coleção, coletâneas nas quais contamos com professores e pesquisadores da ESPM Rio e de outras instituições que exploraram em seus textos temas variados, como a economia criativa, o consumo e o design.

Nas páginas que se seguem, Ilana Strozenberg e Teresa Guihlon, nossas parceiras idealizadoras e responsáveis pela organização dos eventos do Rio de Encontros, apresentam com propriedade e detalhes esse formato de livro e também os eventos realizados.

Cabe aqui apenas apontar que trata-se, mais uma vez, de uma coletânea que dá voz a um conjunto de pessoas – os participantes do Rio de Encontros e os autores dos capítulos – e que traz como tema central as redes virtuais em múltiplos aspectos. Como pensar em questões de tecnologia, informação, aprendizagem, colaboração, disputas, afetos, conflitos, ética e cidadania tendo as redes como elemento presente? Todos esses aspectos que permeiam nossas vidas *on* e *off-line* foram pensados, debatidos e aprofundados nos textos que compõem este livro.

Introdução

Ilana Strozenberg

Teresa Guilhon

Uma feliz convergência de ideias e ideais. Foi com essa convicção que, em 2014, Flavia Flamínio, diretora da ESPM Rio, decidiu incluir o patrocínio do ciclo de debates Rio de Encontros, realizado pelo Instituto Contemporâneo de Projetos e Pesquisa – O Instituto –, nas ações de comemoração dos 40 anos da Escola. Nas suas próprias palavras, ao justificar essa opção no evento de encerramento do Rio de Encontros daquele ano, tratava-se de “um projeto alinhado com as causas que nós abraçamos”. Em pouco tempo, o que era patrocínio se tornou uma parceria estreita entre duas instituições que partilham uma mesma aposta no papel do diálogo e da disseminação do conhecimento

A publicação do presente livro, como parte da Coleção Contextos e Pesquisas da ESPM, evidencia os bons resultados dessa colaboração, que envolve, além de integrantes do corpo docente, alunos e profissionais de diferentes áreas da Escola.

Em 2016, o ciclo de debates Rio de Encontros enfrentou o desafio de pensar o futuro do Rio de Janeiro a partir de uma questão central que ganha relevância cada vez maior nas reflexões sobre os caminhos da vida individual e coletiva nas cidades contemporâneas: como as tecnologias de comunicação e a cultura das redes estão transformando a vida urbana em suas diferentes dimensões? Assim, cada um dos sete encontros realizados entre abril e novembro daquele ano foi dedicado à discussão de aspectos específicos do tema, buscando dar conta da sua diversidade sem perder de vista os cruzamentos e interseções que os articulam. No livro, ao lado de uma síntese dos principais conteúdos desses debates, o leitor encontrará sete artigos de professores da ESPM, que ampliam e aprofundam as questões neles abordadas. Através de análises cuidadosas, esses artigos não se fecham em caminhos e soluções, mas, sobretudo, apontam as complexidades que atravessam cada tema,

exigindo um constante repensar. Sempre a partir de pesquisas consistentes, fundadas na convicção de que o conhecimento efetivo só se produz num diálogo aberto à observação, escuta e compreensão dos sujeitos envolvidos nas relações investigadas.

Rio de Encontros: a cidade como espaço de enfrentamentos e diálogos

Expressão icônica do ideal de modernidade, os grandes centros urbanos contemporâneos parecem ter chegado ao limite de seu modelo de organização dominante. Atravessados por relações de desigualdade e exclusão em diversos planos – econômico, político, racial, de gênero, religioso, estático, entre muitos outros – eles se tornam, cada vez mais, arena de graves conflitos e contradições.

É interessante perceber como os debates sobre o futuro das cidades giram, de forma recorrente, em torno de uma mesma questão: como construir uma cidade mais justa e democrática?

Concebido e realizado pelo Instituto Contemporâneo de Projetos e Pesquisa – O Instituto –, o projeto Rio de Encontros se propõe a enfrentar a questão através da criação de um espaço de diálogo, em que pessoas de diferentes universos, que compõem o espectro da população da cidade, possam se expressar e trocar ideias de forma livre e igualitária.

A partir dessa aposta na convergência de olhares e posições distintas, a perspectiva se desloca da busca de respostas para o exercício da formulação de perguntas. Que, produzidas no confronto de diferenças, poderão ser inovadoras e, portanto, capazes de interpelar “verdades” consagradas

É com esse objetivo que, em 2010, o Rio de Encontros se configurou como um ciclo de debates de periodicidade mensal, que promove discussões sobre temas prementes para a cidade do Rio de Janeiro – como educação, moradia, sustentabilidade, violência, juventude, religião, drogas, manifestações, relações midiáticas, tecnologia etc. – e se caracteriza pela diversidade de seus participantes. Essa ênfase na diversidade se fundamenta, aqui, na perspectiva teórica formulada pelo antropólogo Clifford Geertz, que,

em seu artigo “Uma descrição densa”¹, propõe o conceito de cultura como uma “teia de significados”. Segundo essa perspectiva, a cultura, assim como a dinâmica da vida social, deve ser entendida não como um sistema coerente e estável, e sim como expressão da trama de múltiplos códigos e significados, muitas vezes contraditórios, que estão em jogo no comportamento dos diferentes sujeitos nela inseridos. Se isso se aplica a toda e qualquer sociedade, da mais simples à mais complexa e heterogênea, não resta dúvida de que a metrópole contemporânea, em que prevalecem os valores da lógica individualista, é a mais intrincada dessas teias. Por isso, para compreender suas relações, conflitos e potenciais caminhos de transformação é preciso ouvir e dialogar com múltiplas vozes, sem medo das contradições.

Percurso e parcerias

Ao longo dos seus primeiros quatro anos, período em que consolidou sua atuação como espaço de compartilhamento, produção e disseminação de saberes – capaz de estimular a criação de formas de atuação colaborativas e inovadoras –, o Rio de Encontros construiu parcerias com diversas instituições públicas e privadas voltadas para questões da cidade, como o Centro de Estudos de Segurança e Cidadania (CESeC) da Universidade Cândido Mendes; o Instituto Pereira Passos; o projeto de extensão Universidade das Quebradas do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, vinculado à Faculdade de Letras da UFRJ; e organizações da sociedade civil, como a Agência de Redes para Juventude e o boletim VozeRio do Instituto de Estudos de Trabalho e Sociedade (IETS).

A partir de 2013, o projeto abriu uma nova vertente na configuração dos encontros, com a criação da “Turma Rio de Encontros”, formada por jovens moradores de áreas socialmente periféricas da cidade, que se destacam por sua atuação em projetos locais. Dentro da lógica do diálogo que orienta toda a proposta, essa mudança teve um duplo objetivo: 1) oferecer a esses jovens um espaço de

1 GEERTZ, Clifford. “Uma descrição densa”. In: *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

formação e convívio em que pudessem, ao mesmo tempo, ampliar seu repertório de conhecimentos sobre a cidade e se inserir em novas redes de interlocução capazes de catalizar seus próprios projetos; 2) estender o escopo da diversidade dos debates com a incorporação de um grupo permanente de novas vozes, cujas experiências e conhecimento certamente trazem elementos da maior relevância para nossas trocas. Para tanto, são estimulados a atuar, efetivamente, como interlocutores ativos das discussões, preparando-se, com antecedência, por meio de pesquisa e consulta a materiais de referência – artigos, matérias de jornais, vídeos e sites – sobre o tema de cada encontro, disponibilizados no blog (www.oinstitut.org.br/riodeencontros)². Todos recebem uma bolsa auxílio por encontro e um Certificado de Participação ao final de cada edição anual do projeto.

O sucesso dessa iniciativa acabou por conferir um lugar de centralidade à Turma Rio de Encontros. Hoje, alguns dos jovens são chamados a participar, inclusive, da escolha e concepção dos temas dos debates. Inicialmente indicados por coordenadores dos projetos dos quais participam, muitos deles continuaram a fazer parte da turma nos anos seguintes e passaram a indicar, eles próprios, os novos candidatos. É importante, ainda, chamar a atenção para o fato de que, embora todos sejam parte de um universo bastante singular de jovens protagonistas e de liderança na periferia carioca, estes jovens não formam uma turma homogênea nem do ponto de vista do território em que moram, nem dos aspectos relativos ao estilo de vida, formação acadêmica, trabalho e visões de mundo.

Desde 2014, graças ao apoio da ESPM e à generosa acolhida de toda sua equipe, novas atividades, como laboratórios de audiovisual e uma oficina de criatividade e inovação – sempre relacionadas de algum modo ao tema dos debates –, passaram a ser oferecidas aos integrantes da Turma Rio de Encontros.

2 O blog do Rio de Encontros reúne uma cuidadosa cobertura de todos os encontros realizados ao longo dos sete anos de existência do projeto, com fotos e vídeos. (www.oinstitut.org.br/riodeencontros).

Troca de saberes, pesquisa e intervenção

Para que a relação de diálogo entre pessoas de perfis tão diversos possa acontecer na prática, os encontros optaram por adotar o formato de uma roda de conversa; um grupo de discussão em que organização não seja sinônimo de hierarquia. A cada encontro são convidadas entre duas a quatro pessoas – escolhidas tanto pela relevância de seu conhecimento sobre o tema do encontro e/ou atuação na área, quanto pela diversidade de suas posições – para desempenhar o papel de provocadores. A partir de uma questão central, formulada pela equipe organizadora, eles iniciam o debate com uma breve apresentação de suas ideias e/ou experiências, levantando questões que problematizam o assunto abordado. Em seguida, o diálogo é aberto para comentários, perguntas e sugestões de todos os presentes. Uns fazem suas colocações a partir do conhecimento acadêmico (inclusive vários jovens de periferias e favelas, que cursam ou cursaram o terceiro grau), outros da atuação profissional, outros, ainda, das experiências da vida pessoal. Rodadas de intervenções do grupo e respostas dos provocadores se sucedem até o final do encontro, que se estende, em média, por três horas e meia.

A mediação do encontro – feita por alguém da equipe do projeto ou, em alguns casos, por um convidado selecionado por sua familiaridade com o assunto – tem a função de estimular o debate e a difícil tarefa de organizar o tempo das falas, de modo que o maior número possível de participantes tenha a oportunidade de se expressar. Um dos motes dos encontros – constantemente reiterado a cada vez – é que todos ali são interlocutores valiosos, a divergência é bem-vinda e as respostas e soluções fechadas devem dar lugar ao questionamento de verdades estabelecidas e reificadas.

Ao articular o resultado dos debates do Rio de Encontros à produção teórica de professores da ESPM, é possível dizer que este livro se situa no campo que o cientista social Michel Thiollent³ conceitua como pesquisa-ação, em que a produção do conhecimento não apenas inclui representantes do universo estudado – especialmente no caso das camadas populares e desfavorecidas – como

3 THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. São Paulo: Cortez, 1985

também propõe, entre seus objetivos, uma ação prática no sentido de favorecer a melhoria das condições de vida desses grupos e promova a transformação social. Pesquisa e intervenção, pensamento e ação se reúnem aqui, num produto colaborativo.

Em nome de todas as organizadoras do Rio de Encontros, fazemos um agradecimento especial aos professores da ESPM que participaram deste livro: Eduardo Ariel de Souza Teixeira e Silvia Borges Corrêa, que idealizaram e organizaram sua publicação, Eliana Formiga, Joyce Ajuz Coelho, Leonardo Marques de Abreu, Maria Claudia Tardin Pinheiro, Paulo Reis e Priscilla Menezes da Silva. Seus artigos complementam e enriquecem de forma generosa o conteúdo dos debates realizados. Acreditamos que esse resultado será capaz de suscitar muitos outros diálogos e iniciativas, agregando novas e diversas vozes ao diálogo construído aqui.



Mobilização virtual para influenciar o real

A internet e as novas formas de mobilização e representação

Como pensar o papel das plataformas virtuais de mobilização como espaço de expressão e reivindicação dos direitos da cidadania?

O Banco dos Irréais tem uma moeda simbólica para facilitar trocas entre cidadãos. O Mudamos conecta pessoas em torno do debate e da elaboração de políticas públicas. O Meu Rio mobiliza a população do Rio metropolitano para enviar mensagens e pressionar políticos e gestores públicos, exigindo ações de transformação da cidade. As três iniciativas, voltadas para o fortalecimento da cidadania a partir da internet, foram discutidas no encontro de abertura do sétimo ano da série de debates Rio de Encontros. Em 2016, o ciclo teve como desafio pensar o futuro e as cidades a partir das transformações provocadas pelas tecnologias da comunicação e a cultura das redes.

Como acontece desde 2013, o ciclo reuniu uma turma de jovens atuantes em territórios populares, selecionados para participar do ciclo de discussões. Também participaram alunos da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e outros interessados. Mais uma vez, o Rio de Encontros buscou estabelecer o diálogo entre pessoas de diferentes origens e perspectivas, como forma

de produção de novas ideias e questionamentos. “É sempre bom dizer que a gente pretende, aqui, potencializar a riqueza que só se encontra no enfrentamento de diferenças. Como é bom poder, efetivamente, dialogar”, observou a mediadora Ilana Strozenberg, diretora acadêmica d’O Instituto e uma das curadoras da série Rio de Encontros.

“Especialmente em momentos como esse que estamos vivendo, de tamanha incerteza, o Rio de Encontros só ganha mais importância pela oportunidade de dividir e partilhar”, enfatizou a diretora da unidade Rio da ESPM, Flávia Flamínio. A universidade patrocina o Rio de Encontros desde 2014, e oferece o espaço para a realização dos debates e oficinas de audiovisual para os jovens do projeto.

Participação conectada

E se a discussão sobre as principais leis e políticas não ficasse restrita ao Congresso, mas pudesse abranger a sociedade? Esta é a proposta do Mudamos, um espaço virtual dedicado a promover o debate e produzir soluções sobre os desafios do país. Lançada em 2015, a plataforma surgiu como uma resposta à frustração com o embate de ideias que dominou a arena digital durante as eleições de 2014.

A equipe do Instituto de Tecnologia e Sociedade decidiu criar uma ferramenta para facilitar o debate propositivo. “Como fazer centenas de milhares falarem como se fossem 30? E como fazer com que todas as vozes sejam ouvidas? Que tecnologia permite a participação para uma transformação social real?”, lembrou Fabro Steibel, um dos criadores da Plataforma e diretor executivo do ITS Rio.

A Mudamos é inspirada no processo de construção on-line do Marco Civil da Internet, a lei que regula a web brasileira. O objetivo da plataforma é oferecer um espaço para a discussão de soluções para grandes desafios nacionais. “Existem muitas forças polarizadas e antagônicas em todos os principais temas. O que a gente faz é criar uma ferramenta para que as pessoas possam conversar e chegar a um tipo de acordo”, explicou Fabro.

Para participar da plataforma, os usuários precisam se inscrever. O processo é moderado e acontece em etapas, e o conteúdo resultante é compilado em um documento. O primeiro ciclo de debates foi sobre reforma política, em 2015. Em 2016, a Plataforma debateu a segurança pública a partir das recomendações da Proposta de Emenda Constitucional (PEC) 51.

Os resultados foram promissores. O debate sobre polícias obteve mais de 11 mil comentários de 2 mil participantes, e conquistou 4 mil usuários no site, além de 12 mil seguidores no Facebook. O modelo promete inspirar outras iniciativas de participação. O ITS prepara o aplicativo Mudamos, que permitirá a coleta de assinaturas para projetos de lei de iniciativa popular.

O real valor do tempo

É possível viver sem dinheiro e estabelecer trocas em outras bases. Para provar essa premissa, o artista plástico mexicano José Miguel González Casanova criou o Banco dos Irreais, uma interface que une pedagogia e arte, tem o tempo como valor e está pronta para quem quiser participar.

O Banco dos Irreais é uma plataforma dedicada a fomentar a solidariedade e a autonomia frente ao dinheiro. A economia solidária pregada por Gonzalez privilegia a cooperação e desdenha a acumulação de capital. “O que procuramos é criar uma ferramenta que promova a economia alternativa além do dinheiro. Podemos criar entre nós outras maneiras de estabelecer trocas”, justificou González; professor da Universidade Nacional Autónoma do México (UNAM) e, na época, artista residente no Museu de Arte do Rio.

O irreal, criado por Gonzalez, não é imaginário. Tem cédula, até. E cada irreal pode ter o exato valor do conhecimento que se troca. Se alguém oferece aula de música, por exemplo, pode pedir em troca uma aula de design. O site bancodosirreais.org.br contém dicas, permite a criação de mutirões e a troca de objetos, que representam o tempo, por irreais.

Em abril de 2016, o Banco dos Irreais funcionava há um mês e tinha 80 cadastrados. “As pessoas fazem as trocas diretamente entre elas. O importante é construir novas formas de viver o mundo, de trocar experiências e questionar o capitalismo. Não é possível quantificar, a relação é uma vivência”, finalizou Gonzáles.

Rio de resistência

Rafael Rezende atua em muitas frentes. Ativista, formado em Comunicação pela UFRJ, era um jovem estudante quando ingressou como voluntário da rede Meu Rio. Hoje, ele é um dos mobilizadores das causas defendidas pela rede, um trabalho que vem se espalhando pelo país. Em 2014, a iniciativa ganhou o prêmio de Impacto Social Google Brasil, o que garantiu a sua expansão para oito cidades além do Rio de Janeiro.

Criado em 2011, o Meu Rio pretende aproximar o cidadão comum das decisões que definem a evolução das cidades. “Era o momento em que os grandes eventos eram apresentados como a oportunidade ideal de alavancar o Rio. Nossa pergunta era: para quem seriam as oportunidades que os investimentos trariam?”, contou Rafael.

Uma das ferramentas mais conhecidas do Meu Rio é a Panela de Pressão. Com um cadastro simples, o internauta pode criar uma campanha que envia e-mails diretamente para o alvo. “Assim, fomos enchendo as caixas de mensagem dos políticos, que não podem mais se manter inacessíveis. As pessoas foram se apropriando dessa metodologia. No caso do impeachment, os dois lados, pró e contra, usaram a ferramenta para fazer suas campanhas”, destacou.

Um dos casos de maior sucesso foi o da Escola Municipal Friedenreich, no Maracanã, ameaçada de demolição em 2012. Na época, o Meu Rio instalou câmeras em frente à escola e mobilizou duas mil pessoas para que se revezassem numa vigília virtual, 24 horas por dia. Foi assim que o governo recuou da demolição. “Você pode disputar narrativas e criar um contrapoder. Pega uma

webcam e um computador e veja o poder que você tem”, dispara Rafael.

Na época do debate, 200 mil pessoas já haviam participado das campanhas do Meu Rio. Além de uma rede, a organização quer criar uma comunidade. Rafael deixou uma pergunta: “Como a gente faz a organização *on-line* fortalecer a ação e o ativismo da sociedade?”.

28 de abril de 2016

Prouocadores

Fabro Steibel, diretor executivo do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS) e professor do mestrado em Economia Criativa e da graduação da ESPM Rio

José Miguel González Casanova, artista plástico e educador

Rafael Rezende, jornalista e diretor da plataforma Meu Rio

Mediação:

Ilana Strozenberg, diretora acadêmica de O Instituto e professora da UFRJ

Frases do debate

“O processo educativo é aquele em que todos estão gerando conhecimento, não é vertical.”

José Miguel González Casanova

“A instituição do Estado é hermética e feita para funcionar com poucos humanos. A lógica da rede social é para muitos humanos. Pouco a pouco, a gente tenta fazer funcionar melhor.”

Fabro Steibel

“A forma de discutir segurança em locais onde há apoio à violência é tentar ir para o diálogo, a conversa, a troca. E como acolher novos códigos e formas de fazer política que vão além do padrão? Acolhendo códigos de territórios diferentes, estando abertos à diversidade.”

Rafael Rezende

“Como mobilizar não somente o universitário, a academia, mas a juventude popular? As plataformas atuais mobilizam muito mais a classe média. Como seduzir o jovem e aproximá-lo desse debate?”

Veruska Delfino

“Só me vejo coletiva.”

Renata Codagan

“É tão difícil (para quem não tem acesso à internet). Eu quero participar e não consigo. Como a gente consegue, além das plataformas, criar eventos presenciais?”

Edgar Siqueira

“Como reivindicar o que não conhecemos? É difícil participar sem conhecer.”

Ingrid Soares Pereira Pimentel

“Não é comum a sociedade pensar sobre como elaborar políticas públicas. Porque não se ensina o que é política pública.”

Pedro Cruz



Participantes da Turma Rio de Encontros na plateia do evento



**Com a palavra,
Lorran Portilho,
morador de
Imbariê**

**José Miguel
González
Casanova,
criador do
Banco dos Irreais**





Fabro Steibel,
responsável
pela plataforma
Mudamos e
Rafael Rezende,
na época diretor
da plataforma
Meu Rio



Pedro Cruz,
morador de Irajá



Veruska Delfino,
coordenadora
da Agência de
Redes para a
Juventude

Plataformas de mobilização: Reflexões sobre o papel do usuário e sua relação com o desenvolvimento do conhecimento na Sociedade da Informação

Eduardo Ariel de Souza Teixeira

Contextualização

O primeiro Rio de Encontros de 2016, realizado no dia 28 de abril, no auditório da ESPM, no Centro do Rio de Janeiro, contou com os seguintes convidados: o artista plástico José Miguel González Casanova, o professor do mestrado em Economia Criativa e da graduação da ESPM Rio Fabro Steibel, e o ativista Rafael Rezende. O debate teve como intuito pensar o futuro a partir das transformações provocadas pelas plataformas tecnológicas oriundas da comunicação e da cultura de redes.

Durante o encontro, alguns projetos foram citados pelos convidados, dentre eles estavam: o Banco dos Irreais – com moedas valiosas reconhecidas como generosidade e tempo, em alternativa ao capital como conhecemos habitualmente nas transações sociais e comerciais – e o Mudamos – que visa conectar pessoas em torno da elaboração de políticas públicas. Já o Meu Rio estabelece uma interface para pressionar políticos que tentam impor sua agenda pessoal em detrimento das necessidades sociais comuns da população carioca.

Em suma, todas essas iniciativas voltadas ao fortalecimento da cidadania têm a internet como espaço e meio para a disseminação das suas práticas. Assim sendo, o capítulo visa discutir o tema da

mobilização digital, tendo o usuário como agente norteador desse processo, artífice da construção da informação e do conhecimento.

Internet, interfaces e plataformas de experiência social

A Internet, desde a sua concepção, sempre foi vista como um sistema de comunicação muito mais próximo de um serviço de correios e de um sistema de telefonia do que propriamente de uma mídia de armazenamento. Criada como um conjunto de projetos militares, por volta dos anos 1960 e 1970, nos Estados Unidos da América. Assim, segundo Cotton e Oliver (1997), no seu início, em plena Guerra Fria, o projeto Internet considerou duas frentes de conceito, sendo o primeiro um sistema robusto de telecomunicações que fosse forte o suficiente a ponto de sobreviver a uma guerra nuclear, mesmo que o sistema de comunicação tradicional fosse destruído; e o segundo relacionado com conectividade de diversos e distintos computadores a redes equidistantes. Dessa forma, reforça-se o sentido já descrito, em que a Internet é uma rede internacional de computadores que foi projetada, inicialmente, pelo governo norte-americano como uma alternativa de meio de comunicação em rede. Ela começou como a *Advanced Research Project Agency Network* (ARPAnet), em 1969, desenvolvida pelo Ministério da Defesa dos Estados Unidos para dar suporte às necessidades do governo e dos laboratórios de pesquisas. Essa infraestrutura de rede foi desenhada para não ser hierárquica. Se um ponto qualquer do sistema fosse destruído (já que o tempo era de Guerra Fria), a rede continuaria a operar. Na década de 1970, a Internet começou a interconectar-se com grandes universidades nos EUA. Finalmente, em abril de 1995, o acesso à rede foi aberto às conexões comerciais, e o público passou a ter acesso a ela. Desde então, a rede tem crescido enormemente, tornando-se uma das mais importantes fontes de informação do mundo.

Ademais, para Cotton e Oliver (1997), a transposição de uma tecnologia analógica para digital possibilitou a fusão de mídias, a partir da transposição de mídias distintas para um meio único de concentração, controle, armazenamento e transmissão. O meio

digital permitiu a organização e/ou manipulação de textos, imagens, sons, animações e vídeos, através de um controle computacional único – mesmo que ainda fosse o *mouse* e não a manipulação direta, como, por exemplo, o *multitouch screen*.

Da interação até as plataformas digitais

Primo (2005) propõe dois grandes grupos de interação a partir de um olhar focado no relacionamento estabelecido entre os interlocutores. Para ele, a interação pode ser classificada em: interação mútua e interação reativa. O autor escolheu o termo interação mútua a fim de salientar as modificações recíprocas dos interagentes durante o processo. Quando interagem, um interlocutor modifica o outro, tendo seu comportamento constituído em virtude das ações anteriores. Entretanto, a construção do relacionamento não pode ser prevista. Dessa forma, o relacionamento constituído entre eles também influencia recursivamente o comportamento de ambos. Em contrapartida, a interação reativa depende da automação e da previsibilidade nas trocas, pois podem repetir-se infinitamente as mesmas respostas para os mesmos estímulos. Sendo assim, as interações reativas necessitam estabelecer-se conforme determinação das relações iniciais. Uma mesma troca reativa pode repetir-se à exaustão (ainda que os contextos tenham variado) pelo fato de percorrerem caminhos previsíveis (PRIMO, 2005).

As plataformas e as tecnologias digitais são frequentemente confundidas com estratégias. A fim de exemplificar, o Facebook não é uma rede social, mas sim uma plataforma de rede social. A rede social está inserida sobre tal plataforma e pode até estar sobre outras plataformas também. Dessa forma, uma empresa ou pessoa pode ter uma rede social onde seus membros estejam tanto no Facebook quanto no Twitter (GABRIEL, 2010).

A presença digital pode ser vista como uma estratégia digital de marketing que combina as plataformas/tecnologias da melhor maneira, a fim de atingir o *target*. Existem três tipos de presença digital: própria, gratuita (ou ganha) e paga. A primeira são os conteúdos com a marca da empresa construídos e mantidos pela própria

organização, como site da empresa, blog, perfis construídos em redes sociais (canal no Youtube, Twitter etc.), jogos, dentre outros. Já a presença gratuita são os ativos digitais com a marca da empresa, gerados e ganhos organicamente na internet, como comentários e conteúdos gerados nas redes sociais, originando mídias digitais sobre a marca/empresa. Aqui também se considera os resultados de busca orgânica nos buscadores (Google, Bing etc.). E, finalmente, o último caso de presença digital são os ativos comprados para a marca em questão, tendo o anúncio em banners de sites, blogs, redes sociais, entre outros. Ademais, pode-se incluir na mesma categoria os links patrocinados ou qualquer outro tipo de conteúdo pago. (GABRIEL, 2010).

Em virtude desses relatos, de acordo com Krippendorff (2005), pode-se reconhecer, mesmo que ainda por meio de um entendimento pontual, que tanto os produtos como, por conseguinte, as plataformas são uma interface para unir pessoas, sendo o meio desta comunicação e não o seu fim. O Design, enquanto atividade projetual, centrado no ser humano, é, ao seu modo de ver, interpretar, conviver com o entorno social de modo holístico e ético. Sendo assim, o valor da interação descrita não está exclusivamente no aparelho, mas sim no indivíduo.

É verdade que o homem cria e transforma as ferramentas, na busca de adaptar e recriar a realidade com a finalidade de potencializar as suas chances de sobrevivência, com relação ao meio em que está inserido. Em adição ao texto de Lévy (1999), as técnicas desenvolvidas pelo homem também podem representar um fator maior de exclusão social, cultural e econômico do que a própria inexistência delas mesmas, ao menos em parte, uma vez que é através de uma nova invenção, focada somente nas considerações tecnocratas, que se cria uma nova barreira de separação entre a sociedade plural, as empresas que produzem tal tecnologia e o usuário final; enquanto indivíduo que existe e tem o seu lugar no planeta como entidade singular relevante. Por conta disso, o desenvolvimento de uma nova tecnologia deveria atender às necessidades do maior número possível de usuários, buscar o benefício daqueles que venham a utilizá-la, comunicando as suas possibilidades e respeitando a diversidade.

Design de interação para usuários digitais

De maneira inicial, cabe fazer uma reflexão sobre o ritmo com que os usuários têm de se adaptar às novas tecnologias e interfaces. Mesmo considerando os jovens usuários, que parecem ter características diferentes das gerações anteriores. Tal ponderação dialoga com uma classificação proposta pelo pesquisador americano Marc Prensky (2001), onde os “nativos digitais” podem ser vistos como falantes de uma linguagem digital. Desde os primeiros anos de vida eles têm contato com computadores, videogames e demais dispositivos móveis em uma sociedade conectada pela internet.

De acordo com Prensky (2001), Gardner e Davis (2013), esses usuários possivelmente nasceram e cresceram rodeados por essas novas tecnologias e, por isso, pensam, processam as informações e se comunicam fundamentalmente diferente dos seus predecessores. Já para Lemos (2009), fazem parte da primeira geração imersa quase que totalmente na tecnologia. Em suma, segundo Oblinger e Oblinger (2005, *apud* PRENSKY, 2001), esses usuários nativos digitais preferem lidar mais com informações visuais do que textuais, optam por trechos curtos aos longos, realizam múltiplas tarefas simultaneamente, possuem a habilidade de mudar sua atenção de uma coisa para outra facilmente, preferem jogos do que trabalho “sério” e precisam de recompensas rápidas, citando só algumas das várias características que diferenciam a atual geração das anteriores. Outras atitudes importantes que necessitam de destaque para Gardner e Davis (2013 *apud* RITCHHART, 2015), apontam que, em geral, eles utilizam as novas tecnologias – como as redes sociais, os blogs e o Youtube – para se expressarem criativamente, possibilitando que suas vozes sejam ouvidas e suas histórias sejam contadas como nunca antes na história.

Existe muito a ser feito para melhorar e até mesmo potencializar essas tecnologias. A falta de confiança provém da dificuldade de entendimento ou de situações em que os usuários sentem que o controle não está em suas mãos, sem saber o que ocorreu e o que terão de fazer em seguida. Por conta disso, segundo Jordan (2002), os produtos tidos como úteis e com boa usabilidade estabelecem um sentimento de satisfação e realização para os seus usuários. Esses

instrumentos se tornam indispensáveis logo no início da interação, pois são capazes de incorporarem-se ao estilo de vida do consumidor, além de permitirem que eles se sintam no controle da experiência interativa. Assim, tal sentimento, além de ser proveniente da interação, ocorre devido ao julgamento incessante dos usuários: seja pelas expectativas formuladas antes, durante e depois do uso da interface do produto.

Ainda que esses usuários nativos digitais pareçam ter mais intimidade com a tecnologia, não se pode afirmar que eles também não tenham dificuldades em usá-la. Para Norman (2004), mesmo que existam diversas vantagens deve-se reconhecer que a tecnologia normalmente nos força a situações em que não é possível viver sem ela, mesmo quando não apreciamos o seu impacto. Ou ainda, é possível amar o que a tecnologia nos proporciona, enquanto é possível odiá-la durante a tentativa de usá-la.

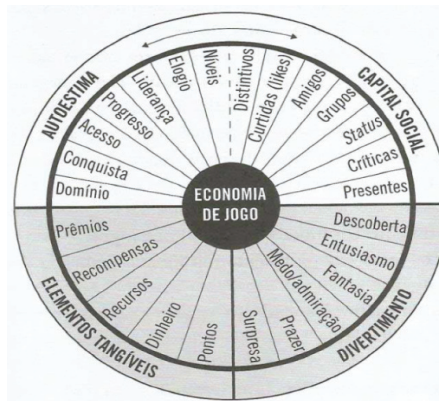
Ainda com relação às emoções, Desmet (2004) considera que elas enriquecem nossas experiências vivenciais com uma qualidade agradável ou desagradável. E essas respostas emocionais podem incitar os usuários a selecionarem um artefato em particular em detrimento de outros similares.

Além das respostas emocionais, o conhecimento das necessidades, dos desejos, das aspirações, dos valores e dos objetivos dos usuários é fundamental para estimular a interação. Com base no conhecimento, é possível criar uma experiência de uso que seja positiva e tenha qualidade para os seus consumidores. Nela, o encantamento, o prazer e a diversão de interagir são questões fundamentais para suscitar essa experiência positiva e satisfatória. Ademais, ainda é possível afirmar que a experiência de uso se relaciona diretamente com os benefícios percebidos. E eles podem estimular a exploração e o aprendizado quando os desafios apresentados na interface do produto forem compatíveis com as habilidades dos usuários.

Em suma, é necessário compreender o projeto com uma amplitude maior, prevendo, conforme Burke (2015) afirma, outros componentes além da interação mecânica. Assim, faz sentido considerar o objetivo almejado, proposto e decorrente do relacionamento

construído entre pessoas e interfaces tecnológicas. Nesse sentido, o entendimento de plataforma excede sua definição estreita calçada somente nas tecnologias da informação e incorpora itens como: sensação de autoestima, desenvolvimento de capital social, sentimento de divertimento e elementos tangíveis ao contexto de uso. Além deles, pode-se propor que as plataformas sejam vistas como constructos virtuais, que possibilitam encontros e mobilizações temáticas. Dito isso, reconhece-se o Design como sendo uma das forças motrizes capazes de desenvolver sentido estético, de cunho pessoal, nos diferentes aspectos da experiência humana com a tecnologia.

Figura 1 – Economia do jogo.



Fonte: BURKE (2015).

Tecnologia da informação e aprendizado

Uma outra questão-chave do capítulo está em Drucker (2002), quando ele enfatiza que, em um mundo onde a tecnologia não é natural, mas sim criada pelo homem, mudanças tecnológicas sempre expressam uma nova visão de mundo. A descaracterização do computador, as nuvens de dados, as redes especializadas, a internet de alta velocidade, as novas formas de interação e manipulação direta têm como produtos resultantes uma nova geração de *smartphones* e de *tablets*, entre outros. São artefatos dessa nova expressão de visão criada pelo homem.

De início, para entender a gênese da inovação tecnológica e a angústia dos tempos atuais, passando pelo acompanhamento do desenvolvimento tecnológico e a disponibilidade das informações, será de suma importância retornar no tempo. Para tanto, conforme Hobsbawm (1995 *apud* BARRETO, 2006) – com base na análise do século XX em seus últimos 50 anos –, a humanidade viu serem inseridas no seu convívio mais inovações do que em todo o resto de sua história. No limiar do período em que esse historiador fala, fatos muito importantes aconteceram. Entre 1945 e 1948, uma bolha tecnológica produziu a fusão nuclear, que fez lançar a primeira bomba atômica; o Eniac e depois o Univac-1, os primeiros computadores de aplicações gerais; Alexander Fleming descobriu, com a ajuda de outros cientistas, a penicilina em um segundo andar do Hospital St. Mary's, em Londres; um avião voou mais rápido que o som; foi inventando o transístor; e foi fundada a Unesco. Ainda nesse tempo, Norbert Wiener publicou "Cybernetics or the control and the communication in the Animal and the Machine", sobre a teoria matemática da informação, e Vannevar Bush publicou o artigo "As We May Think" no volume de julho de 1945 do *The Atlantic Monthly*, apontando os problemas decorrentes do volume e do valor da informação liberada após a Segunda Guerra Mundial.

De modo similar, esse processo também foi previsto por Isaac Asimov, em uma entrevista datada da década de 1980. Durante a entrevista, Asimov descreveu um sistema de grandes bibliotecas digitais, acessadas por computadores pessoais, nas quais cada pessoa poderia pesquisar e perguntar sobre os assuntos de sua escolha, aprendendo de forma natural, imersiva e em seu próprio ritmo. Com isso, de modo conceitual, o controle sobre o destino da informação e do aprendizado passaria para as mãos das pessoas. Para complementar essa visão, esses espaços virtuais seriam extensões das escolas, onde usuários de qualquer idade poderiam dar continuidade ao seu aprendizado com assuntos de sua preferência, associando o processo de ensino às vocações pessoais do aluno.

Parece-me que, através dessa máquina, pela primeira vez teremos uma relação direta entre a fonte de informação e o consumidor de informação. [...] Qualquer pessoa pode ter um 'professor' na

forma de acesso aos conhecimentos acumulados da espécie humana (ASIMOV, 1988).

Por um lado, essa forma de aprendizado individual, descentralizada e desestruturada não forma o que o indivíduo convencional consideraria um verdadeiro especialista, já que a elaboração de Asimov (1988) cita “ter um professor” e não ser um – então, não se preconizava substituir um pelo outro, mas sim permitir que a condução do destino informacional ficasse com os usuários. Para aprofundar o caso, recorre-se à formatação de um modelo de especialista, portanto será usada a teoria desenvolvida no “paradigma do *expert*”, de Peter Walsh (2003). Em seu ensaio, o autor define uma série de etapas necessárias para se formar a figura do *expert* nas sociedades ocidentais anteriores ao advento da internet. Algumas delas são:

1. A necessidade de uma área de pesquisa delimitada e reconhecida como importante por outros membros da sociedade;
2. A existência de uma área “externa” e outra “interna” ao conhecimento, dividindo indivíduos entre os que sabem sobre aquela área e os que não sabem;
3. Os processos ritualísticos que determinem a entrada de um indivíduo para os círculos internos dessa área de conhecimento.

Na forma de aprendizado vislumbrada por Asimov, não há ritos de passagem, áreas de conhecimento previamente formatadas ou divisões entre “conhecedores” e “não conhecedores”. Toda a informação está disponível para todos os usuários de forma amalgamada, multidisciplinar e livre. Assim, a complexidade e a densidade da informação pode representar o nivelamento natural ao acesso seguido do consumo – sempre em um processo de fluxo que remete à fluidez. De modo complementar, colaborando com a questão da disponibilidade, Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005) adicionam que a informação e o conhecimento estão em todas as esferas ou áreas, são considerados essenciais tanto do ponto de vista acadêmico quanto profissional; principalmente quando transformados pelas ações dos indivíduos. Por conseguinte, tornam-se competências valorizadas, gerando benefícios sociais e econômicos que estimulam o desenvolvimento.

Dado, informação e conhecimento

Com base na relevância já postulada para o entendimento de informação e conhecimento, talvez seja oportuno ampliar esse espectro para contemplar o significado de dado. Dito isso, segundo Setzer (1999), propõe-se uma definição bastante íntima para dado: é, necessariamente, uma entidade matemática e, desta forma, puramente sintática. Isto significa que os dados podem ser totalmente descritos por representações formais, estruturais. Dentro de um computador, trechos de um texto podem ser ligados virtualmente a outros trechos por meio de contiguidade física ou “ponteiros”, isto é, endereços da unidade de armazenamento sendo utilizada. Ponteiros podem fazer a ligação de um ponto de um texto a uma representação quantificada de uma figura, de um som etc.

Já a informação, para o pesquisador Miranda (2003), evidencia a polissemia do termo informação como consequência de sua amplitude e sua adaptabilidade ao lembrar que ele faz parte do processo de interação com a tecnologia, tornando-se inócuo legitimar uma única concepção, ainda mais quando se trata de uma área multidisciplinar. Ademais, a informação visa mudar a forma com que o receptor percebe algo, e, por ser mutável, fica complicado definir de modo determinista. Mesmo assim, a contextualização ainda faz sentido para auxiliar na delimitação do *corpus* conceitual da pesquisa.

A palavra “informar” significava originalmente “dar forma a”, e a informação visa moldar a pessoa que a obtém; produzir alguma diferença em seu ponto de vista ou discernimento. A caracterização proposta por Setzer (1999) é mais geral: ela não implica que aquele que origina a informação visa transmiti-la a mais alguém. No entanto, aprecia-se aquela concepção, porque cobre a maior parte dos propósitos de se criar alguma informação. Um ponto importante aqui é, mesmo que de modo estreito, o receptor e não o emissor decide se a mensagem que ele obtém é realmente informação. Isto é: se ela verdadeiramente o informa. Talvez por isso, para outro pesquisador – no caso Choo (2003) – a informação e o *insight* nascem no coração e na mente dos indivíduos, tanto a busca como o uso da informação são processos dinâmicos e socialmente desordenados

que se desdobram em camadas de contingências cognitivas, emocionais e situacionais. Sendo assim, a identificação da informação pode preceder (em alguns casos) a busca, desse modo ela talvez dialogue com a pessoa desde o entendimento que a necessidade existe.

Ainda conforme Choo (2003), uma distinção fundamental entre dado e informação é que o primeiro é puramente sintático, e o segundo contém, necessariamente, semântica (implícita na palavra “significado” usada em sua caracterização). No caso, o conhecimento é uma abstração interior, pessoal, de alguma coisa que foi experimentada por alguém. Desse modo, o conhecimento está associado com pragmática, isto é, relaciona-se com alguma coisa existente no “mundo real” do qual temos uma experiência direta (mais uma vez, Setzer (1999) assume aqui um entendimento intuitivo do termo “mundo real”). Assim, o conhecimento é uma mistura fluida de experiência estruturada, valores, informação contextual e discernimento especializado que fornece um parâmetro para avaliar e incorporar novas experiências em informação. Origina-se e é aplicado nas mentes dos conhecedores. Nas organizações torna-se frequentemente incorporado não somente em documentos ou repositórios, mas também em rotinas organizacionais, processos, práticas e normas – em suma tem-se uma dimensão humana.

É necessário reconhecer que as caracterizações utilizadas de dado, informação, conhecimento e competência não são usuais, mas sim conceituais. Por isso, refletem o entendimento desse pesquisador no âmbito do seu tema de pesquisa. No entanto, considera-se útil separar completamente aqueles dois conceitos, isto é, de acordo com o recorte conceitual desta pesquisa; os dados não são parte da informação. O mesmo se aplica à informação e ao conhecimento, logo conhecimento e competência seguem o mesmo pressuposto. Um dado é puramente objetivo - não depende do seu usuário (ele existe por si só). A informação é objetivo-subjetiva, no sentido que é descrita de uma forma objetiva (textos, figuras etc.), mas seu significado é subjetivo, dependente do usuário. O conhecimento é puramente subjetivo – cada um tem a experiência de algo de uma forma diferente. A competência é subjetivo-objetiva, no sentido de ser uma característica puramente pessoal, mas cujos resultados podem ser verificados por qualquer um.

Em suma, diferentemente dos dados, a informação tem significado, relevância e propósito. Não somente potencialmente forma o receptor, mas tem forma; está organizada com algum propósito. Dados tornam-se informação quando o seu criador acrescenta significado, apesar do problema do criador (pois quem acrescenta significado é principalmente o receptor, que concede o destino para informação). Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005) propõem um entendimento, com a mesma linha de pensamento, calcado no domínio pessoal do receptor, em que é ele quem define se a mensagem recebida acrescenta algum valor ao estado anterior, estabelecendo sentido e modificando atitudes. Dito isso, retorna-se para a busca sobre o entendimento de informação:

Informação é sempre fluxo. Para o sujeito ela funciona como troca com o mundo exterior, o que lhe confere seu caráter social. Assimilada, interiorizada e processada por um sujeito específico, ela é a base para sua integração no mundo, propiciando ajustes contínuos entre o mundo interior e o mundo exterior (TÁLAMO, 2001).

Assim sendo, em especial após Tálamo (2001), pode-se caminhar com a perspectiva do elemento humano como agente importante para que o sentido se configure. Nesse caso, o caminho para se chegar ao sentido pode, por vezes, ser visto como um fluxo, conforme citado anteriormente.

A transformação da informação, ao ganhar sentido – gerando conteúdo além de um fluxo processual –, pode ser vista de modo distinto, porém complementar. Nessa premissa, Choo (1998) detalha a relação entre informação e conhecimento por meio de um ciclo, no qual atrela a necessidade, a busca e o uso de informação, levando de uma situação para outra. Essas etapas compõem a estrutura cognitiva interna dos indivíduos e sua organização emocional. Para ele, esse modelo pode ser analisado usando como parâmetro os seguintes aspectos:

1. *Necessidade de informação*: contém elementos cognitivos, afetivos e situacionais. De início é sentida como uma incerteza. Conforme esse sentimento vai diminuindo, a necessidade

de informação progressivamente vai chegando à consciência e então a questão é formalizada;

2. *Busca pela informação*: o modelo é analisado valendo-se das seguintes categorias: iniciação, encadeamento, pesquisa, diferenciação, monitoramento, extração, verificação e conclusão. As três primeiras categorias são importantes para o desenvolvimento do foco e da estratégia da pesquisa. As demais são fortemente influenciadas pelo ambiente cultural e organizacional, ou seja, a escolha das fontes de informação depende da inserção do indivíduo e da motivação que gerou a busca;
3. *Uso da informação*: seleção e processamento de informação resultando em um novo conhecimento ou ação. Nesse aspecto a informação é frequentemente usada para responder a questões, resolver problemas, tomar decisões, negociar posições ou construir significados para determinada situação. As pessoas sentem satisfação e confiança quando suas pesquisas têm bons resultados, mas, quando ocorre o contrário, sentem desapontamento e frustração (CHOO, 1998).

As etapas descritas detalham o processo de transformação da informação. Entretanto, cabe pontuar que além de cíclico existem componentes emocionais contidos e, sobretudo, a ocorrência não se resume a um único evento. Estabelecendo uma relação similar entre informação e conhecimento, Barreto (1996) ressalta que “se a informação é percebida e aceita como tal, colocando o indivíduo em um estágio melhor, consciente consigo mesmo e dentro do mundo onde se realiza a sua odisseia individual”, então essa relação de fato se realizou. De modo similar essa relação é abordada por Nonaka e Takeuchi (1997) quando afirmam: “a informação é um fluxo de mensagens, enquanto o conhecimento é criado por esse próprio fluxo de informação, ancorado nas crenças e compromissos de seu detentor”. Assim sendo, pode-se entender que o processo de conhecimento se consolida a partir de informações com valor agregado, assimiladas pelos indivíduos, incorporadas às experiências e saberes anteriores, conduzindo à ação. A descrição aqui realizada remete às viagens informacionais contidas durante a existência do indivíduo.

Compartilhamento da informação e do conhecimento

Para Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005) o compartilhamento da informação e do conhecimento só terá resultados se implicar um processo de aprendizagem, pois o simples acesso não modifica a realidade, perde, portanto, o sentido. Assim, é preciso lembrar a afirmativa de Dixon (2000), quando diz: se as pessoas começam a compartilhar ideias e conseguem perceber a importância desse processo, o próprio compartilhamento cria a cultura da aprendizagem. O significado surge da troca, em especial da interação. Além disso, a importância da tecnologia no processo de compartilhamento da informação e do conhecimento também é reconhecida como um processo que não poderia ocorrer sem as ferramentas propiciadas pela Tecnologia da Informação e Comunicação. Aqui chama-se a atenção para a relevância dos valores, normas e comportamentos que constituem a cultura da interação – em especial do instrumento tecnológico usado –, que são determinantes para o grau de sucesso da transferência do conhecimento.

A importância das pessoas no compartilhamento da informação, mesmo em um ambiente com ampla difusão de tecnologia e do conhecimento, é salientada por Davenport e Prusak (1998), em outro trabalho, quando afirmam que:

- As organizações (empresas que criam, divulgam e absorvem tecnologia) devem começar a pensar como as pessoas usam a informação, e não como usam somente os recursos tecnológicos.
- As informações que as pessoas consideram importantes nas organizações, em grande parte, não são passíveis de serem gerenciadas por recursos tecnológicos.
- As pessoas agregam valor aos dados interpretando-os e contextualizando-os.
- As pessoas são ativos importantes e determinantes no contexto informacional, assim qualquer modelo ou mapa informacional deve incluí-las.
- A comunicação eletrônica só é possível se primeiro houver a comunicação com um agente humano.

Davenport e Prusak (1998) ressaltam algumas barreiras para a transferência do conhecimento nas organizações ou entre as pessoas. Dentre estas, algumas podem ocorrer também nas redes sociais, como é o caso da falta de confiança mútua, diferentes culturas, vocabulários e quadros de referência distintos. Mas são barreiras passíveis de serem facilmente superadas, conforme propõem os autores, pelas próprias características das redes sociais ou do uso em rede.

Literacia da interação

O conhecimento e o aprendizado interativos são elementos que formam a base fundamental da interação, configurando-se como a melhor forma para indivíduos, empresas, regiões e países se adaptarem às intensas mudanças no mercado, bem como intensificarem a geração de inovações. Sobre o mesmo contexto dinâmico, citado aqui, Vitorino e Piantola (2009) fazem uma reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na sociedade contemporânea. Para isso recorda o filósofo Lévy (1999), apontando a velocidade de surgimento e renovação do conhecimento aliada à nova natureza do trabalho como uma das características da Cibercultura, definida como a cultura globalizada permeada pelo fluxo vertiginoso da informação por meio de uma rede digital. Neste sentido, muito daquilo que foi aprendido em determinado momento de nossas vidas torna-se rapidamente obsoleto, incapaz de dar conta de uma realidade em contínua mutação e das novidades que proliferam em ritmo extraordinário, gerando uma necessidade de aprendizado constante e urgente. Sob essa perspectiva, pode-se apontar um vetor sobre o desenvolvimento de habilidades e competências que permitam o uso consciente, criativo e benéfico da informação, de modo que a escolha e o descarte de uma TIC estejam sob a tutela dos usuários. Além disso, torna-se essencial para a atuação do indivíduo no contexto social contemporâneo possuir as características dinâmicas, fluidas e adaptáveis já descritas no formato de competências. Paralelamente com tudo isso, os novos paradigmas de velocidade e transformação que configuram a sociedade demandam que

o indivíduo estabeleça uma nova relação com a informação e com o saber, uma relação de aprendizado ao longo da vida, decerto como agente iniciador das ações e não como espectador do filme tecnológico da vida real, criando assim sua rota ou caminho na Sociedade da Informação e do Conhecimento.

De maneira similar, Lima e Dias (2012) apontam também que o Design versa sobre o projeto e a alternativa de futuro, conforme Manzini já tinha postulado (2008). Ademais, colaborando com isso, a Sociedade da Informação e do Conhecimento também está relacionada com o futuro, especialmente com o avanço da ciência e das técnicas que possibilitariam a melhoria das Tecnologias da Informação e Comunicação. Com efeito, essas alterações produzidas pela digitalização da informação e pela conectividade mudaram a natureza das relações entre os indivíduos nas instituições, empresas e organizações e reorientaram o modo dos profissionais da informação organizarem o conhecimento; oferecendo meios mais interativos para o usuário procurar a informação e colocando também a possibilidade do pesquisador acessar as bases de dados, transferindo a informação de locais remotos. Daí surge, para Lima e Dias (2012), a possibilidade de seleção de futuros – talvez pela disponibilidade da informação. Nesse quadro, o conceito repositório de informações não está mais em um único lugar (desmaterialização da biblioteca como polo de localização física dos livros). Assim, os conteúdos não tão formais e a produção em rede ganham espaço. Ao invés de se armazenarem milhares de acervos nas estantes das salas, como ocorre nas bibliotecas tradicionais, emerge o contexto da virtualidade, em que se depositam apenas referências (hyperlinks) para arquivos espalhados por diversos servidores em qualquer lugar, independente do tempo e espaço. Essa interconectividade de documentos, de fatos e de ideias, quando se pensa no hipertexto (formato de *hyperlinks*) de modo mais abrangente, é uma rede semântica toda interligada. Por conseguinte, a produção e os repositórios de informação mudam de *status*: são mapeáveis e relacionáveis.

Para Barreto (1999), a interatividade representa tanto a possibilidade de acesso em tempo real aos diferentes estoques de

informação como as múltiplas formas de interação entre o usuário e as estruturas de informação contidas nesses estoques, pois, de acordo Lévy (1999), o usuário deve ter o poder (sentido de capacidade) de reorientar o fluxo da informação, comunicando-se com o sistema, com outro usuário ou com grupos distintos que estejam manipulando o mesmo repositório; desde que a interface seja compartilhada. Com isso, a construção pela interação pode ocorrer de modo colaborativo ou conjunto. Ademais, a interatividade modifica a relação do usuário com o tempo da informação; reposiciona em nova perspectiva os acervos de informação, como memórias auxiliares de plantão, o acesso à informação e à sua distribuição; modifica as práticas com a informação ao liberar o receptor dos diversos intermediários executores das funções em linha, ou em tempo linear, permitindo o acesso em tempo real, multidirecionado e com linguagens interativas. A interconectividade permite ao usuário da informação deslocar-se, no momento em que desejar fazê-lo, de um espaço de informação para o outro, de um estoque de informação para outro. O usuário passa a ser o mediador na escolha de documentos, o gerente de suas necessidades de informação. É agora o juiz da relevância e da prioridade dos itens de informação e dos estoques que os hospedam, como se estivesse colocado virtualmente no interior do sistema de armazenamento e recuperação da informação. A interconectividade modifica, assim, a relação do receptor com os espaços da informação. Essas mudanças operadas no *status* tecnológico das atividades de armazenamento e transferência da informação vêm trazendo mutações continuadas, também, na relação da informação com os seus usuários, com os seus intermediários e com a pesquisa em Ciência da Informação. Destacam-se, então, para Barreto (1999), como instabilidades notáveis:

1. as mudanças na estrutura de informação;
2. as mudanças no fluxo de informação.

Se nas décadas iniciais de atividade com as Tecnologias da Informação (TI) existia um fluxo realizado em um tempo linear, mensurável e vinculado a um único espaço de informação, hoje, com a informação *on-line*, os fluxos multidirecionados levam a meandros virtuais, em que os intervalos de tempo se aproximam

de zero, a velocidade se acerca do infinito, e os espaços de vivência não exigem a presença física. Nesse sentido, Miranda (2003) segue postulando que a comunicação eletrônica imprime uma velocidade muito maior na possibilidade de acesso, uso e possivelmente de assimilação da informação. Posiciona o receptor, virtualmente, nos elos da cadeia de geração, armazenamento e transferência da informação. Na verdade, o receptor da informação se desloca para o interior de uma rede; anteriormente vista como um conjunto de eventos sequenciais. Não só a publicidade do conhecimento se torna mais rápida como o seu acesso e o julgamento da qualidade é facilitado. A assimilação da informação – o estágio que antecede o conhecimento – torna-se mais produtiva, devido a novas possibilidades de expressão em linguagens multimídia e das multiplicidades espaciais criadas pela interconectividade em tempo real.

Usuário no centro da cadeia de informação

Desse modo, após tudo que fora apresentado anteriormente, pode-se assumir que o elemento central na lógica de funcionamento desse processo está na importância estratégica que o conhecimento ocupa na sociedade contemporânea. As atividades econômicas estão centralmente baseadas e organizadas em torno dos processos de geração, recuperação e uso de informações, logo, como resultante de tudo isso, conhecimento. A natureza das mudanças nas relações entre desenvolvimento tecnológico, inovação e crescimento econômico caracteriza a emergência de uma sociedade, era ou economia da informação e do conhecimento.

Ainda que a Era da Globalização coincida com o advento da chamada Era do Conhecimento, é importante destacar que, enquanto a difusão das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) atua como um elemento catalisador da globalização, a maior importância do conhecimento, enquanto fator crítico de produção, é um aspecto restritivo desse processo. Sob essa ótica, ganham destaque – na pauta do debate sobre Sociedade da Informação – questões associadas à organização e distribuição de informações nas redes e, também, à geração das capacitações para transformar

informação em conhecimento – isso significa dizer que é preciso conhecimento para gerar, transformar e utilizar informação. O nexo entre a revolução das TI, o processo de globalização e a sociedade do conhecimento é a chave para a compreensão do desenvolvimento do mundo contemporâneo, em que a educação e a formação de recursos humanos se revestem de caráter estratégico. De novo, pode-se notar como o elemento humano é fundamental em todo o processo aqui descrito – que visa gerar conhecimento acessível e transformador.

Nesse ponto, a Sociedade da Informação torna-se mais real, pois envolve o cotidiano e as atividades diárias das pessoas, seja no trabalho ou no lazer. Uma sociedade em que a informação e o conhecimento tornam-se fatores integrantes de produção, outros valores entram em cena: para inovar e lidar com irregularidades é preciso autonomia e responsabilidade, além de um conhecimento de processos e produtos. A informação e o conhecimento sempre fizeram parte do trabalho produtivo, mas agora existe visibilidade e sua importância é reconhecida. Como o conhecimento só pode ser mobilizado pelo trabalhador, pela pessoa humana, inverte-se a lógica. O trabalho deixa de ser algo externo ao trabalhador e volta a ser algo intrínseco a quem o realiza. As transformações ocorridas no mundo do trabalho recolocaram o ser humano no centro da produção, como já se vinha anunciando antes. Por consequência, a questão da qualificação para produzir, nas condições sociais próprias da Sociedade da Informação, deveria ser redefinida. Passa-se então a falar de competências, e não mais de qualificação para um emprego ou um determinado posto de trabalho; de modo geral, pensa-se para a vida. É a pessoa com suas características mais completas que interessa.

Referências bibliográficas

ABRIEL, M. **Marketing na era digital**: conceitos, plataformas e estratégias. São Paulo: Novatec, 2010.

ALMEIDA, M. **Mundo digital**: como esse poderoso canal pode ajudar no sucesso de seu negócio. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.gestaofitness.com.br/category/colunistas/>>. Acesso em: 26 set. 2014.

- ASIMOV, I. I.; MOYERS, B. **World of ideas**. 1988. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=8ZmFEFO72gA>>.
- BARRETO, A. A. In: STAREC, C.; GOMES, E.; CHAVES, J. B. **Gestão estratégica da informação e inteligência competitiva**. 4 ed. ver. e atual. São Paulo: Editora Saraiva, 2006.
- BARRETO, A. A. A condição da informação. **São Paulo em perspectiva**, Fundação Seade, São Paulo, v. 16, n. 3, p. 67-74, 2002.
- BARRETO, A. A. Os destinos da ciência da informação: entre o cristal e a chama. **Data Grama Zero**. *Revista de Ciência da Informação*, n. Zero, dez. 1999. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/dez99/Art_03.htm>. Acesso em: 16 nov. 2016.
- BURKE, B. **Gamificar. Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS Editora, p. 165, 2015..
- CHOO, C. W. **A organização do conhecimento**: como as organizações usam a informação para criar significados, construir conhecimento e tomar decisões. São Paulo: Editora Senac São Paulo, p. 425, 2003.
- COTTON, B.; OLIVER, R. **Understanding Hypermedia 2000**. London: Phaidon Press Limited, p. 14, 1997.
- DAVENPORT, T. H.; PRUSAK, L. **Conhecimento empresarial**: como as organizações gerenciam o seu capital intelectual. 6. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- DESMET, P. M. A. From disgust to desire: How products elicit emotions. In: MCDONAGH, D.; HEKKERT, P.; VAN ERP, J.; GYI, D. (Org.) **Design and emotion**. London: Taylor & Francis, p. 8, 2004.
- DIXON, N. **Common knowledge**: how companies thrive by sharing what they know. Harvard: Harvard Business School Press, 2000.
- DRUCKER, P. F. 1909. **O melhor de Peter Drucker: a sociedade**/ Peter Drucker; tradução de Edite Sciulli. São Paulo: Nobel, 2002.
- GABRIEL, M. **Marketing na era digital**: conceitos, plataformas e estratégias. São Paulo: Novatec, 2010.
- OBLINGER, D. G.; OBLINGER, J. L. **Educating the Net Generation**. Estados Unidos: Educause, 2005.
- HOBBSAWM, E. **Era dos extremos – o breve histórico XX**. 10 ed. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.
- JORDAN, P. W. **How to make brilliant stuff that people love and make big money out of it**. England: John Wiley & Sons Inc., p. 126, 2002.
- KRIPPENDORFF, K. **The semantic turn**: a new foundation for design. Ohio: CRC Press, 2005.

KOTLER, P.; KELLER, K. L. Administração de marketing. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2012.

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulinas, 2002a.

LEMOS, S. Nativos digitais x aprendizagens: um desafio para a escola. **Boletim técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 3, p. 38-47, set./dez. 2009. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/353/artigo-04.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2015.

GARDNER, H.; DAVIS, K. **The App Generation**: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world. EUA: Yale University Press, 2013.

GERHARDT, F.; BEHLING, H. **Plataformas digitais: um estudo sobre a interação e interatividade presentes nos meios digitais utilizados pela Wave Academia**. Intercom. – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Joinville, Jun. 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, I. F.; DIAS, G. A. Interatividade e usabilidade nas bibliotecas digitais no processo ensino-aprendizagem. **DataGramZero** - Revista de Informação da Comunicação, v. 13, n. 3, jun. 2012. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun12/Art_03.htm>. Acesso em: 23 ago. 2012.

MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade**: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2008.

MIRANDA, A. **Ciência da informação**: teoria e metodologia de uma área em expansão. Brasília: Editora Thesaurus, 2003.

NONAKA, I; TAKEUCHI, H. **Criação de conhecimento na empresa**: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

NORMAN, D. A. **Emotional design**: Why we love (or hate) everyday things. Cambridge: Basic Books, p. 257, 2004.

PRENSKY, M. **Digital Game-based Learning**. Saint Paul: Paragon House Edition, p. 464, 2007.

PRIMO, A. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador**. Porto Alegre, 2005. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf>. Acesso em: 23 set. 2014.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PRIMO, A. Interação mútua e reativa: **uma proposta de estudo**. **Revista da Famicos**, Porto Alegre, n. 12, p. 81-92, 2000.

RITCHHART, R. **Creating cultures of thinking**: The 8 forces we must master to truly transform our schools. San Francisco: Jossey-Bass, 2015.

SETZER, V. W. Dado, informação, conhecimento e competência. **Data Grama Zero** - Revista de Ciência da Informação, n. Zero, dez. 1999. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/dez99/Art_01.htm>. Acesso em: 23 ago. 2012.

TÁLAMO, M. F. G. M. *et al.* Linguística e terminologia: contribuições para a elaboração de tesouros em ciência da informação. **Data Grama Zero** – Revista de Ciência da Informação, v. 12, n. 2, abr. 2011.

TÁLAMO, M. F. G. M. *et al.* A função da terminologia na construção do objeto da Ciência da Informação. **Data Grama Zero** – Revista de Ciência da Informação, v. 2, n. 2, abr. 2001.

TOMAÉL, M. I.; ALCARÁ, A. R.; DI CHIARA, I. G. (2005). Das redes sociais à inovação. **Data Grama Zero** – Revista de Ciência da Informação, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.

VITORINO, E. V.; PIANTOLA, D. Competência informacional - bases históricas e conceituais: construindo significados. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, v. 38, n. 3, p. 130-141, set./dez. 2009.

WALSH, P. **That withered paradigm**: The Web, the Expert, and the Information Hegemony. 2003. Disponível em: <<http://web.mit.edu/comm-forum/papers/walsh.html>>.



Narrativas em disputa nas redes sociais

Confiabilidade e legitimidade nas redes virtuais

As redes sociais na internet se tornaram um campo de disputa de versões e narrativas. Como avaliar a confiabilidade e a legitimidade da informação na era da “massa de mídias”?

Informação é essencial. E a oferta, atualmente, parece infindável. Dos meios impressos aos digitais, tanto se multiplicaram as fontes como o volume de conteúdo. O que está ao alcance do mouse, no entanto, nem sempre é o que parece. Falsas notícias, relatos tendenciosos, opiniões radicais fazem parte da guerra de narrativas em curso. No segundo debate de 2016, o Rio de Encontros refletiu sobre a pertinência do que se lê na internet, no jornalismo ou nas redes sociais.

A realização do evento durante o processo de impeachment da presidente Dilma Rousseff contribuiu para fazer a discussão uma das mais quentes do ano. Com três jornalistas e um ativista na mesa, o público discutiu os processos de obter e checar informações, erros e acertos da mídia. Muito foi falado contra os veículos da grande imprensa – apelidados por alguns de PIG (Partido da Imprensa Golpista).

Apesar das críticas à imprensa, muitos concordaram com a responsabilidade do leitor ao reverberar informações. “A notícia falsa é propagada porque as pessoas não se dão ao trabalho de ler.

Há uma massa de informações que as pessoas divulgam baseadas no título”, disse a mediadora Anabela Paiva. Para alguns alunos de Comunicação, presentes no encontro, a dúvida angustia: “Como a gente não se corrompe? Sou jovem e estou iniciando, como resistir?”, perguntou Camille Rodrigues.

Cadê a verdade que deveria estar aqui?

Jornalista não nasce pronto, tem de ter boa formação. Notícia não vem do nada, tem de ser apurada e editada segundo critérios rigorosos. A profissão de Jornalismo exige metodologia. Essa é a primeira lição dada aos seus alunos por Cristiane Costa, coordenadora do curso de Jornalismo da UFRJ. E a verdade, vale o aviso aos céticos, também existe. Pelo menos, é possível ficar próximo do lado certo.

Segundo Cristiane, a verdade é um ideal. “Talvez seja mais importante falar em busca da não mentira, porque incorrer na mentira é o pior que pode acontecer a um jornal ou um jornalista”, afirmou. Ela ressaltou a importância de contrapor várias versões. “Jornalista não é juiz. Os fatos têm de ser narrados, ainda que sejam contra os ideais do jornalista.”

Ex-repórter e editora da revista *Veja*, do *Jornal do Brasil* e do Portal Literal, Cristiane destacou a importância de perceber as diferentes linhas editoriais dos veículos.

O Globo, *Folha de S. Paulo*, *Estado de S. Paulo*, *IstoÉ* e *Veja* divergem da *Carta Capital*, *Revista Fórum*, *Brasileiros* e *Carta Maior*. Na televisão, o embate se dava, na época, entre a TV Globo e a Globo-News com a Empresa Brasileira de Comunicação (EBC). Na internet, páginas como O Antagonista, Movimento Brasil Livre e Revoltados On Line se contrapõem a Mídia Ninja, Rede Brasil Atual, Tijoloço, Pragmatismo Político e Brasil 247.

Nos dois campos do espectro político, robôs atuam para aumentar a repercussão das informações divulgadas. “A rede é atualmente um espaço onde há uma guerra de narrativas. Está na hora de cobrar da imprensa que baixe o tom e volte a ser menos opinativa e mais factual”, defendeu Cristiane.

Controle de qualidade da informação

Cristina Tardáguila descobriu a importância da checagem de informações durante uma viagem à Colômbia, em 2013, para a premiação da Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano, fundada por Gabriel García Marquez. Lá, a então subeditora de política do jornal *O Globo* conheceu o premiado site argentino chequeado.com. De volta ao Brasil, Cristina criou no jornal o blog Preto no Branco, para acompanhar as eleições presidenciais de 2014 no Brasil.

No ano seguinte, a jornalista, que também trabalhou na *Folha de S.Paulo* e na revista *piauí*, decidiu lançar no Brasil um projeto dedicado à checagem de informações. “Quantas vezes nós todos tomamos decisões com base em informações sobre as quais não temos certeza? Eu quero informação de qualidade para todo mundo”, justificou.

O fundador da revista *piauí*, João Moreira Salles, investiu no projeto da Agência Lupa, que está temporariamente hospedada no site da revista mensal. O projeto pretende arrecadar receita com a venda de conteúdo para outros veículos. Para a cobertura da abertura do processo de impeachment da presidente Dilma Rousseff, estabeleceu uma parceria com a ONG Transparência Brasil e checou o currículo de cada deputado votante. A cobertura em tempo real da votação na Câmara pelo Twitter alcançou 3 milhões de pessoas.

Outro projeto foi investigar a escolha das cidades brasileiras que receberiam a tocha olímpica. “A partir do Índice de Desenvolvimento Humano de cada um dos 329 municípios, constatamos que a tocha percorreria um Brasil muito mais desenvolvido do que o que o país realmente é”, contou Cristina.

Rafucko: JPG, MOV, MP3, TXT

Rafucko tem um site. Rafucko tem um canal no YouTube. Rafucko tem uma página no Facebook. Rafucko tem um perfil no Twitter. Rafucko é JPG, MOV, MP3, TXT. Rafucko tem humor para dar de graça e para vender, pois vive de provocar – inclusive gargalhadas. Rafael Puetter é roteirista, videomaker e *ativista*. Ganhou destaque na internet com vídeos de sátira política. Desde 2008, faz vídeos em que

satiriza situações do cotidiano e ações autoritárias, da homofobia até remoções de moradores de favelas.

“Comecei a falar de transporte, de preço de passagem e a fazer vídeos políticos, que foram tomando outro viés a partir dos protestos de 2013. Mídia e violência policial são temas centrais no meu trabalho”, disse ele. No ano de 2013, RAfucko produziu 32 vídeos de caráter essencialmente político e chegou a ser detido numa manifestação. Depois, foi acusado de ter usado um manequim, que teria sido roubado de uma loja danificada por manifestantes, para fazer uma performance.

Os episódios de confronto com a polícia ampliaram sua audiência; vantagem que ele soube explorar. Quando um de seus vídeos, que provocava a Rede Globo, foi retirado do ar, foi chamado a depor. Apareceu na delegacia vestido de “William Bonner sexy”, com direito a terno e meia arrastão. “Em um dia consegui 10% do que eu queria (de audiência) para o meu *talk show*”, lembrou.

Naquele ano de 2013, Rafucko foi listado pela revista *Galileu* e pelo portal *YouPix* como uma das 25 pessoas mais influentes na internet brasileira. Formado em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), produz as roupas e cenários, escreve o roteiro e atua. “Mais importante do que o que estou falando é a forma como estou fazendo meus vídeos, de forma independente, dentro do meu quarto”, enfatiza. Criar é a maior transgressão, ensina, quando diz: “Não odeie a mídia, seja a mídia”.

19 de maio de 2016

Prouocadores:

Cristiane Costa, coordenadora do curso de Jornalismo da UFRJ e pesquisadora de mídias digitais do Pacc/UFRJ

Rafuko, mídia ativista e videomaker

Cristina Tardaguila, jornalista e coordenadora da Agência Lupa

Mediação

Anabela Paiva, jornalista, integrante de O Instituto e editora do site Vozerio

Frases do debate

"Eu não acredito na imparcialidade de nenhum interlocutor. Mas isso não é defeito. Pior é hoje defender um lado, e outro amanhã, por dinheiro."

Denise Kosta

"Não é mais só o jornalista que tem de ouvir os dois lados. O público também."

Cristiane Costa

"Humor tem de ter como objetivo desmontar, desmistificar, desvelar o que está escondido. Não vai mudar a realidade, mas pode ajudar as pessoas a perceberem o que está por trás dela."

Claudius Ceccon

"Os veículos são feitos por pessoas, com hierarquias e metas, mas há espaço para contradição. A imprensa reproduz preconceitos e práticas que estão na sociedade."

Anabela Paiva

"Hoje em dia, não ser a favor do jornal empresa parece ser um valor. Se o jornal pode influir sobre a sociedade, a sociedade também pode influir sobre o jornal. Não penso que exista uma concentração de más intenções no jornalismo ou nos jornalistas."

Ilana Strozenberg

"É muito fácil falar de política no Brasil, porque fala-se muito e erra-se demais."

Cristina Tardáguila

"Fico impressionada como as pessoas bem formadas compartilham coisas tão evidentemente falsas."

Silvia Ramos

"Como ser imparcial num mundo em que você tem de ter opinião sobre tudo? Tem de saber, opinar ou será execrado."

Elizabeth Toledo



Os participantes do encontro ao final do evento



O midiativista Rafucko, Cristina Tardáguila e Cristiane Costa, com a mediadora Anabela Paiva



O midiativista Rafucko



A jornalista
Cristina
Tardáguila



Cristiane Costa,
coordenadora de
Jornalismo
da UFRJ



Leonardo
Rangel, morador
da Taquara

Fatos e pesquisas: um olhar sobre a circulação de informações e a disputa de discursos e narrativas nas redes

Sílvia Borges Corrêa

O ciberespaço tornou-se uma ágora eletrônica global em que a diversidade da divergência humana explode numa cacofonia de sotaques. (CASTELLS, 2003, p. 115)

A natureza da linguagem é da ordem do mal-entendido, do equívoco, produzido pela ambiguidade da palavra, pela polivalência de significação e pela ausência de um sentido fixo. (GODOI, p. 393)

O segundo Rio de Encontros do ano de 2016, intitulado '*Informações em disputa: confiabilidade e legitimidade nas redes virtuais*', contou com a presença de três provocadores – Cristiane Costa, coordenadora do curso de Jornalismo da UFRJ; Rafucko, jornalista e midiativista; e Cristina Tardaguila, jornalista e coordenadora da agência de checagem Lupa – e da moderadora Anabela Paiva, jornalista. Nas discussões, o público presente tratou de discutir questões ligadas às ideias de verdade e mentira, de parcialidade e imparcialidade, e o papel do humor no universo da comunicação, em especial da imprensa e da comunicação que tem lugar nas redes virtuais. A proposta deste capítulo é estender a discussão do encontro para além do jornalismo, campo a partir do qual o encontro se estruturou com as participações dos provocadores, da mediadora e da plateia; incorporando elementos ligados à prática da pesquisa científica e procurando destacar alguns métodos de pesquisa que são propícios a essa reflexão sobre verdades, objetividade, discursos e narrativas. Se na prática do jornalismo, apuração e checagem das informações mostram-se fundamentais para chegar à verdade, quando se tomam reportagens, entrevistas e outros materiais veiculados em diferentes mídias, produzidos por jornalistas ou não, como materiais

textuais a serem analisados em uma pesquisa científica, o que se passa a buscar são os significados, os contextos e as “verdades” que esses materiais podem revelar. Não se trata, portanto, de, aqui, enveredar por uma discussão sobre a circulação de boatos, mentiras e pós-verdades¹ na internet, mas sim de abrir um espaço para pensar – a partir de uma abordagem da pesquisa científica – a construção e a desconstrução de discursos e narrativas presentes nas redes virtuais. Nessa perspectiva, as disputas de sentido podem e devem ser pensadas no âmbito dos discursos e das narrativas. É, portanto, por este caminho, lançando um olhar que explora conteúdos e sentidos na circulação de informações e de mensagens nas redes, que este capítulo seguirá.

A pesquisa científica e a(s) verdade(s)

Na epígrafe de seu livro *Carnavais, malandros e heróis*, DaMatta (1997) apresenta uma citação do poeta português Fernando Pessoa a partir da qual parece oportuno refletir sobre a questão da “verdade” nos discursos e nas narrativas que circulam em sociedade.

Encontrei hoje em ruas, separadamente, dois amigos meus que haviam se zangado um com o outro. Cada um me contou a narrativa de por que se haviam zangado. Cada um me disse a verdade. Cada um me contou as suas razões. Ambos tinham razão. Não era que um via uma coisa e outro outra, ou que um via um lado das coisas e outro um lado diferente. Não: cada um via as coisas exatamente com se haviam passado, cada um as via com um critério idêntico ao outro, mas cada um via uma coisa diferente, e cada um, portanto, tinha razão. Fiquei confuso desta dupla existência da verdade.²

1 Pós-verdade (*post-truth*) foi eleita a palavra do ano de 2016 pelo Dicionário Oxford. Trata-se de um adjetivo relacionado a ou que denota circunstâncias em que fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que o apelo à emoção e à crença pessoal. (OXFORD DICTIONARIES, 2016)

2 O texto completo encontra-se em: PESSOA, Fernando. **Livro do desassossego**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

Se pudéssemos transportar e transbordar o trecho de Pessoa do universo da literatura e das conversas de rua para o universo da pesquisa e das redes virtuais, talvez tivéssemos aí um bom ponto de partida para pensar as disputas que vemos acontecer entre fatos, relatos, notícias, versões, opiniões, discursos e narrativas³, que preenchem nosso cotidiano; seja como pesquisadores ou como cidadãos que usam a internet e que fazem parte das redes virtuais.

No âmbito da circulação de informações na internet – uma tecnologia de comunicação cuja oferta de informações parece ilimitada – estão presentes palavras como confiabilidade, legitimidade e imparcialidade, que também se fazem presentes quando se trata das atividades de pesquisa científica. Se, por um lado, os efeitos supostamente alienantes da internet parecem não se confirmar, pois esta tem se configurado, em grande medida, como um espaço de circulação de informações, debates, compartilhamentos, colaborações e socialização, por outro lado, o modo como nos comunicamos foi transformado pela internet, trazendo novas, diversas e contraditórias possibilidades de viver e de ver o mundo social – ele mesmo diverso e contraditório.

O conhecimento científico, tal como entendido contemporaneamente, traz o reconhecimento de que não há verdades imutáveis e o questionamento de sua suposta objetividade, tão almejada no projeto positivista da ciência, sem entretanto abrir mão do interesse intelectual e do espírito crítico. Para Santaella (2010, p. 104), a ciência “é um questionamento inesgotável de uma realidade reconhecida também como inesgotável”; um reconhecimento do caráter dinâmico e processual do trabalho e da pesquisa científica. O abandono do paradigma positivista das ciências – que tem como fundamento a crença na existência de uma realidade objetiva, passível de ser percebida sem filtros, que tem como pressupostos a objetividade, a neutralidade e a imparcialidade, e cujo objetivo é perceber a “realidade dos fatos” – torna possível o entendimento de que toda observação é orientada por um conjunto de representações e de esquemas através dos quais percebemos, interpretamos,

³ Os conceitos de discurso e de narrativa, suas nuances, similitudes e diferenças, são contemplados mais adiante neste capítulo.

classificamos e compreendemos a realidade. Dessa compreensão não-positivista da ciência e da realidade deriva o entendimento de que os fatos não existem por si mesmos, estes só existem a partir de nossa observação, e toda observação é teoricamente⁴ orientada. O “fato científico” é, portanto, conquistado, construído e constatado; em outras palavras, “o mundo não é imediatamente apreensível sem que o ser humano se valha de algum instrumento para percebê-lo, interpretá-lo e avaliá-lo.” (BARROS; JUNQUEIRA, 2006, p. 34). Em síntese, a ideia de que, do ponto de vista científico, os fatos não existem, pois são construídos, ilumina a perspectiva da busca da “verdade científica”. Portanto, é neste sentido que a atividade da pesquisa é pensada como caminho para a explicitação dos discursos que estão contidos nos fatos. Se os fatos são construídos, também a realidade o é. Diz-se que a realidade é socialmente construída, pois, além das escolhas teóricas e metodológicas que envolvem valores, ideologias e posições políticas, aquilo que o observador/pesquisador vê, e como ele vê, depende do contexto social no qual ele está inserido. Essa constatação remete, por sua vez, à afirmação de que “a pretendida neutralidade científica é uma falácia” (PERUZZO, 2006, p. 129). Aquilo que observamos/pesquisamos é resultado de uma operação que envolve o sujeito observador, o objeto observado, os esquemas interpretativos e o contexto social e histórico (BARROS; JUNQUEIRA, 2006).

Se mesmo no campo da pesquisa científica admite-se que a neutralidade não existe, o mesmo pode ser pensado para a produção das informações e mensagens, bem como para a recepção dessas informações e mensagens, sendo necessário considerar os mecanismos e os filtros de apropriação e reelaboração de mensagens; como indicam os estudos de recepção⁵. Na ciência admite-se que não há neutralidade como pressuposto epistemológico, pois não existem valores absolutos, portanto é factível supor que, também

4 Aqui consideram-se, como Barros; Junqueira (2006), teorias como conjuntos de representações e de esquemas interpretativos, sejam elas científicas ou de senso comum.

5 Para uma reflexão sobre os debates atuais sobre estudos de recepção, ver Jacks (2008).

nas informações que circulam em sociedade, via meios jornalísticos ou não, não há textos⁶ neutros, que não variem conforme interesses daqueles envolvidos na construção e na divulgação das informações. As disputas de sentidos se travam, nessa perspectiva, por meio dos discursos e narrativas presentes em textos.

Circulando nas redes

Compreender a circulação de textos nas redes virtuais carece de algumas reflexões sobre as especificidades da sociabilidade que sofreu transformações na Sociedade em rede (CASTELLS, 2000). Como afirma Castells (2005), ao contrário do senso comum e do que alguns trabalhos de tipo ensaístico (pouco fundamentados em pesquisa empírica) costumam ou costumavam afirmar, estudos mostram que, em sua maioria, aqueles que fazem uso das redes são pessoas sociáveis, têm amigos e contatos sociais e são política e socialmente mais ativos se comparados àqueles que delas não fazem uso. Combinado a esse comportamento, observa-se uma mudança na sociabilidade nas redes, que é reflexo da mudança da sociabilidade na sociedade como um todo: o individualismo como elemento dominante na contemporaneidade. As sociabilidades em rede são seletivas; cada indivíduo se conecta ou se desconecta a outros indivíduos ao sabor de suas disposições e interesses. Então, se, por um lado, “a sociedade em rede é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento”, por outro, trata-se de uma “sociedade de indivíduos em rede” (CASTELLS, 2005, p. 23). Essas mudanças geram também transformações no campo da comunicação e da mídia.

Uma característica central da sociedade em rede é a transformação da área da comunicação, incluindo os media. A comunicação constitui o espaço público, ou seja, o espaço cognitivo em que as mentes das pessoas recebem informação e formam os seus pontos de vista através do processamento de sinais da sociedade no seu conjunto. Por outras palavras, enquanto a comunicação interpessoal

6 Ao longo deste capítulo, utiliza-se “texto” como representação escrita de um texto falado como registro verbal de um ato comunicativo.

é uma relação privada, formada pelos actores da interacção, os sistemas de comunicação mediáticos criam os relacionamentos entre instituições e organizações da sociedade e as pessoas no seu conjunto, não enquanto indivíduos, mas como receptores colectivos de informação, mesmo quando a informação final é processada por cada indivíduo de acordo com as suas próprias características pessoais. É por isso que a estrutura e a dinâmica da comunicação social é essencial na formação da consciência e da opinião, e a base do processo de decisão política. (CASTELLS, 2005, p. 23)

Castells (2005) argumenta que a explosão de blogues, vlogues, streaming e outras formas de interatividade exemplifica aquilo que ele nomeou de “comunicação de massa autocomandada”, que surge com a expansão das novas tecnologias de comunicação e difusão de redes horizontais de comunicação. Essas redes, geralmente iniciadas por indivíduos ou grupos, apresentam como característica importante a suficiente independência em relação aos negócios e aos sistemas da mídia e dos governos; que não as mediam. São os paradoxos da sociedade em rede: em contextos de conglomerados de mídia e burocracias governamentais, as comunidades virtuais, segundo o autor, sintetizariam e dariam concretude a uma comunicação horizontal e à livre expressão global.

A comunicação entre computadores criou um novo sistema de redes de comunicação global e horizontal que, pela primeira vez na história, permite que as pessoas se comuniquem umas com as outras sem utilizar os canais criados pelas instituições da sociedade para a comunicação socializante. (CASTELLS, 2005, p. 24-25)

Não obstante a isso, as mudanças na sociabilidade que a internet proporcionou foram acompanhadas de alterações na prática social. Uma vez que as redes tornaram-se essenciais em várias esferas de atividade, diferentes grupos sociais, econômicos e políticos as utilizam como instrumento importante, senão privilegiado, para suas práticas, tornando disputado o espaço virtual como campo para informação, atuação e organização desses grupos (CASTELLS,

2005). As redes virtuais configuram-se, nesse sentido, como um espaço de ação coletiva e de construção de significados.

Especificamente sobre a questão da política, elemento da vida social que ocupa um lugar cada vez mais considerável das redes virtuais, Castells (2003) escreve:

A Internet fornece, em princípio, um canal de comunicação horizontal, não controlado e relativamente barato, tanto de um-para-um quanto de um-para-muitos. (...) Há, contudo, um uso crescente da Internet por jornalistas rebeldes, ativistas políticos e pessoas de todo tipo como um canal para difundir informação e rumores políticos. (CASTELLS, 2003, p. 129)

Os discursos, as narrativas e suas análises

No âmbito da pesquisa científica, as ideias de confiabilidade e de validade são muito importantes, mas estão relacionadas ao rigor que se deve ter nos procedimentos metodológicos, nos usos das técnicas de coleta e de análise de dados e informações. Variadas metodologias, métodos e técnicas de pesquisa podem contribuir para a percepção de que há diferentes contextos socioculturais, visões de mundo e construções da realidade social. Etnografia, pesquisa-ação, análise de conteúdo, e análise de discurso são apenas algumas das possibilidades de metodologias e métodos a partir dos quais os sentidos atribuídos a coisas, pessoas, acontecimentos etc. podem ser descortinados.

Especialmente no caso dos materiais, escritos ou falados, que circulam pela internet, a análise do discurso se apresenta como um método de análise particularmente interessante e apropriado para revelar as disputas de sentidos que têm lugar nas redes virtuais. De acordo com Pinto (2013, s/p), a análise do discurso “tem muito a dizer sobre a função que os discursos têm na construção, reprodução e transformação das representações do mundo que as pessoas fazem e das relações e identidades com que se definem em processos de comunicação.”

Cabem, então, algumas explicações sobre o que é a análise do discurso e sobre como os discursos – elementos inerentes à vida social – não podem ser analisados em um vácuo contextual⁷. A análise do discurso encontra-se fragmentada em diversas escolas, linhas analíticas e tendências epistemológicas. Gill (2015), por exemplo, afirma que provavelmente existem ao menos 57 variedades de análise do discurso. Apesar dessa fragmentação, todas as variedades convergem no que se refere à importância central do discurso na construção da vida social, à ideia de que as maneiras como nós compreendemos o mundo são histórica e culturalmente específicas e relativas, e à perspectiva de que o conhecimento é socialmente construído.

Dentre as diferentes linhas de análise do discurso, a de tipo social-hermenêutica ou análise sociológica dos discursos ou interpretação social dos discursos visa à compreensão das relações de produção de sentido dos textos. A reconstrução dos sentidos dos discursos em seu contexto (ou sua situação) de enunciação é aquilo que se quer organizar, descortinar e compreender. Trata-se, portanto, de uma análise que pretende encontrar um modelo de compreensão do contexto social, da historicidade das proposições e dos interesses dos atores implicados nos discursos, e na qual os argumentos tomam sentido em relação com os atores que os enunciam (GODOI, 2010).

A análise do discurso permite compreender tanto estruturas e funções do discurso como trocas discursivas. Analisar e interpretar os discursos significa estabelecer seus sentidos através de um processo permanente de decomposição e recomposição, permitindo, assim, descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos vinculados aos textos que propagam-se em sociedade.

De acordo com Gill (2015, p. 247), “O termo ‘discurso’ é empregado para se referir a todas as formas de falas e textos” e isso inclui

⁷ Não constitui proposta deste texto apresentar aos leitores a prática da análise do discurso, ou seja, seus procedimentos metodológicos, mas sim, valendo-se de autores que são referências para esse método, apresentar um debate sobre o discurso como prática social.

conversações, entrevistas ou variadas formas de textos escritos. A etimologia da palavra discurso revela a ideia de movimento, aquilo que está em curso; é a apropriação da linguagem por um emissor, o que confere a este um papel ativo, que o constitui em sujeito da ação social, que: (i) classifica, ordena e organiza, enfim, significa o mundo; (ii) persuade, convencendo o locutor da pertinência do seu modo de classificar, ordenar e organizar o mundo; (iii) constrói uma voz, um modo de falar, um entendimento do mundo (GODOI, 2010).

Os discursos são, portanto, construções, e essa definição traz ênfase ao fato de que nós lidamos com o mundo em termos de construções, e não de uma maneira mais ou menos direta ou imediata. Os discursos também não ocorrem em um vácuo social; são práticas sociais e circunstanciais. As pessoas empregam o discurso para fazer coisas, como por exemplo: acusar, pedir desculpas, se apresentar de uma maneira aceitável etc. Esse conjunto de ideias sobre os discursos são importantes, pois indicam que não é possível analisar o discurso independentemente de seus contextos interpretativos (GILL, 2015).

Para compreender como é possível dizer algo mais do que o que se diz literalmente (enunciado), e identificar o sujeito no discurso (enunciação), há que apelar às informações de fundo, às informações mutuamente compartilhadas pelos interlocutores sobre os fatos, ou seja, considerar os elementos de um item constitutivo da interpretação: o contexto. (GODOI, 2010, p. 384-385).

Um exemplo simples, apresentado por Gill (2015), ajuda a iluminar a importância do contexto para o entendimento do texto. O autor apresenta a frase “Meu carro quebrou”, que assume diferentes sentidos dependendo do contexto em que é apresentada: pode ser um pedido implícito de carona quando dito para um amigo na saída de uma reunião; pode ser uma acusação ou repreensão quando dito à pessoa que lhe vendeu o carro; e pode ser uma desculpa ou explicação quando dito ao professor para cuja aula o aluno está atrasado.

Todo discurso tem dimensões explícitas e implícitas: o explícito é aquilo que se encontra verbalizado na superfície discursiva,

é o dito; o implícito é o sentido que se infere daquilo que é dito (GODOI, 2015). É novamente Gill (2015) quem traz um exemplo simples e claro para o entendimento dos objetivos da análise do discurso. Ao analisar uma discussão entre vegetarianos, o que se busca com a análise do discurso não exatamente o porquê de as pessoas implicadas deixarem de comer carne, mas sim a maneira como a decisão de se tornar vegetariano é legitimada pelos portavozes, ou como eles respondem a críticas potenciais, ou como eles formam uma autoidentidade positiva.

A análise do discurso é, assim, capaz de produzir leituras de textos e contextos que estão garantidas por uma atenção cuidadosa aos detalhes, e que emprestam coerência ao discurso analisado. Representa, portanto, uma leitura cuidadosa, que caminha entre o texto e o contexto, para examinar o conteúdo, a organização e as funções do discurso. (GILL, 2015)

Do conceito de discurso, origina-se o conceito de narrativa, que pode ser entendida como “o discurso que trata das ações que ocorreram no passado” (ALVES; BLIKSTEIN, 2010, p. 406). No entanto, pela tradição da linguística francesa, narrativa pode ser vista como oposta ao discurso, no que tange à presença e à identificação dos sujeitos. Enquanto o discurso supõe a existência de pelo menos dois sujeitos – um falante e um ouvinte –, a narrativa ocorre como se não houvesse um sujeito falante, ou seja, como se os acontecimentos fossem contados por si mesmos, ou por um sujeito ouvinte identificado. A narrativa possui um caráter impessoal, transcorrendo como algo cuja origem transcende tempo, espaço e condições materiais de produção. Autores como Van Dijk (1998 *apud* ALVES; BLIKSTEIN, 2010) veem a narrativa como um caso particular de discurso e, como tal, a análise da narrativa seria complementar e conexa à análise do discurso. Assim como o discurso, a narrativa existe dentro de um contexto social e sua função é alicerçar os sistemas simbólicos de uma sociedade e exemplificar uma ordem ideológica de maneira reificada. A narrativa possui uma potência, uma capacidade de enfatizar determinados aspectos que são relevantes para a conservação de determinados universos simbólicos (ALVES; BLIKSTEIN, 2010).

Discurso e narrativa são elementos que possuem vários sentidos e são construções através das quais significados, valores, interesses, ideias e ideologias se manifestam e se apresentam. Como produção de leituras, de interpretações, as análises do discurso e da narrativa carecem de cuidado metodológico, pois uma leitura/interpretação é, ao mesmo tempo, um diálogo com o texto e com o contexto, daí o cuidado de não se incorrer em arbitrariedade interpretativa. Assim, no universo da pesquisa, as ideias de confiabilidade e de validade são muito importantes, mas estão relacionadas ao rigor que se deve ter nos procedimentos metodológicos, nos usos das técnicas de coleta e de análise de dados e informações, na construção de interpretações arbitrárias.

Discursos e narrativas nas redes

Para finalizar, à guisa de conclusões, vale retomar algumas reflexões sobre a sociabilidade na internet e sua relação com a circulação de discursos e narrativas nas redes virtuais apresentadas anteriormente neste capítulo.

Fazer-se presente e participar em redes sociais, sejam elas presenciais ou virtuais, é algo cuja importância não se questiona, dado que o homem é, por definição, um ser social. No caso específico do espaço das redes virtuais, existe uma amplificação do potencial de socialização e de comunicação entre as pessoas.

a Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. (...) Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura. (CASTELLS, 2003, p. 8)

Circulam pelo espaço virtual um grande espectro de discursos e narrativas, construídos, destruídos e reconstruídos durante as interações que têm lugar nas redes. Sentidos diversos atravessam a

comunicação de fatos e acontecimentos diários que são vistos, sentidos e interpretados de múltiplas formas e perspectivas.

A narrativização que ocupa os meios de comunicação – jornalística ou não, especializada ou não – segue a lógica do que Aristóteles chamou de acontecimentos típicos, posto que não se propõem a contar só o que aconteceu, mas aquilo que está sempre acontecendo. (...) A tal perspectiva, que exalta de antemão uma positividade transformadora do acontecimento por sua capacidade de afetação e exigência de narrativização, eu agregaria um vetor de poder, ressaltando também que tal processo engendra disputas de sentido ao colocar em cena vários enquadramentos de uma mesma questão. Assim, para além de prever a produção de uma nova ordem a partir do acontecimento, é preciso, a meu ver, acentuar os antagonismos que estruturalmente perpassam as interações – não como um determinante delas, mas como algo que está *em jogo* e *no jogo* não somente de uma perspectiva exterior que as atravessa, mas como algo que está dentro dos sujeitos que a compõem – e que estabelecem, a partir do desordenamento inerente à experiência do mundo e dos outros, formas possíveis de lê-lo e, conseqüentemente, de vivê-lo. (OLIVEIRA, 2016, p. 254-255)

No contexto das redes virtuais, especialmente das redes sociais, os exemplos de reportagens, notícias e postagens que poderiam ser analisados sob a perspectiva dos diversos métodos de pesquisa, como a análise do discurso e a análise da narrativa, vão desde as notícias de fofoca ao noticiário político. As separações de casais de artistas, a situação dos refugiados na Europa, o desenrolar de campanhas eleitorais no país ou no exterior, as operações da Polícia Federal, ou seja, de Brad Pitt e Angelina Jolie a políticos e empresários presos pela Operação Lava Jato, tudo o que se apresenta nas redes é passível de construções e interpretações distintas e, portanto, aptas a serem informações colocadas em disputa.

Referências bibliográficas

ALVES, M. A.; BLIKSTEIN, I. Análise da narrativa. In: SILVA, A. B.; GODOI, C. K.; BANDEIRA-DE-MELO, R. (org.). **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais**: paradigmas, estratégias e métodos. São Paulo: Saraiva, 2010.

BARROS, A. T.; JUNQUEIRA, R. D. A elaboração do projeto de pesquisa. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. (orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto**: imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2015.

BROCKMEIER, J.; HARRÉ, R. Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 525-535, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000300011&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 20 dez. 2016.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2006.

_____. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, M. A Sociedade em rede: do conhecimento à política. In: CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (orgs.). **A sociedade em rede**: do conhecimento à ação política. Conferência promovida pelo Presidente da República. Lisboa, 4 e 5 de Março de 2005.

DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis**: para uma sociologia do dilema brasileiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

GILL, R. Análise de discurso. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto**: imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2015.

GODOI, C. K. Perspectivas de análise do discurso nos estudos organizacionais. In: SILVA, A. B.; GODOI, C. K.; BANDEIRA-DE-MELO, R. (org.). **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais**: paradigmas, estratégias e métodos. São Paulo: Saraiva, 2010.

JACKS, N. Repensando os estudos de recepção: dois mapas para orientar o debate. **Revista Ilha**, Santa Catarina, v. 10, n. 2, p. 17-35, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2008v10n2p17>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

OLIVEIRA, L. de. Visões de um quase acontecimento: desenvolvimento, sustentabilidade e as disputas de sentido no debate midiático sobre Belo Monte. In: TRAVANCAS, I.; Nogueira, S. (org.). **Antropologia da comunicação de massa** [Livro eletrônico]. Campina Grande: EDUEPB, 2016.

OXFORD DICTIONARIES. Disponível em <<https://en.oxforddictionaries.com/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

PERUZZO, C. M. K. Observação participante e pesquisa-ação. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

PINTO, M. J. Discurso e violência. **Semiosfera** - Revista de Comunicação e Cultura. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, edição especial, n. 3, 2013.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São José do Rio preto: Bluecom, 2010.



Redes sociais, espaço de transgressão

Redes sociais, ética e justiça

Como pensar as relações entre a utopia de liberdade e a necessidade da norma ética e da lei no universo virtual?

A liberdade de expressão é um dos pilares da democracia, mas é um direito absoluto? Como ela se harmoniza com outros direitos, como o direito à privacidade? Com essas perguntas, o jornalista Mauro Ventura abriu a edição especial do Rio de Encontros, que ocupou o Salão Nobre do Museu da Justiça do Estado. Desta vez, o debate abordou a relação entre redes sociais, ética e justiça.

Mauro lembrou que a popularização das redes sociais produziu muitas e complexas questões relacionadas à ética e à justiça. “A internet trouxe um aumento de crimes contra a honra, como a difamação e a calúnia, e houve acirramento de manifestações de homofobia e racismo. Como garantir proteção contra esses crimes e manter o caráter libertário da internet? Censura? Como o Judiciário pode contribuir? A educação seria uma saída?”, indagou ele, passando a palavra aos convidados.

Ataques coordenados promovem o ódio

Formado em artes plásticas pela UFRJ e em Comunicação Social pela FACHA, João Márcio Dias trabalha com comunicação digital desde 2002. Com experiência em coordenação de campanhas políticas e

criação de estratégias para internet, ele atuou no caso do ataque à atriz Taís Araújo, em 31 de outubro 2015. Na época, o perfil da atriz no Facebook recebeu dezenas de mensagens com injúrias racistas. O caso foi registrado pela Polícia Civil.

Dias defendeu a tese de que os ataques eram coordenados. “Como aparecem 40 perfis falsos xingando uma pessoa de forma brutal? Não era acidental”, garantiu. Em 2014, após a exposição de fotos íntimas da atriz Carolina Dieckman nas redes, foi sancionada a lei que tipificou os crimes da internet. Mesmo assim, Dias acredita que a certeza da impunidade alimenta os ataques, que também já atingiram a atriz Leandra Leal e a jornalista Maria Júlia Coutinho, ambas da TV Globo. “Faltam punições exemplares. No caso da Taís Araújo, identificaram, prenderam e, dois dias depois, os criminosos estavam soltos”.

Segundo Dias, os ataques disparados na rede são planejados com o propósito de gerar o caos. “É uma mente que convoca adolescentes para espalhar o ódio”, afirma ele. E questiona: “Essa pessoa não precisa ser responsabilizada por formar uma quadrilha? Nós identificamos um grupo nas redes sociais que se amontoava para realizar ataques”.

Um fator que dificulta o controle é que muitos delitos ocorrem em plataformas geridas por grandes empresas estrangeiras, que se recusam a fornecer dados sob o argumento da proteção da privacidade do usuário. “O Twitter dialoga de maneira mais honesta, colabora. Mas o Facebook parece dono do mundo. É preocupante pensar que uma pessoa no mundo detém todas as informações sobre todos nós, e não temos mecanismos de controle. Em teoria, tudo que se faz na internet fica registrado. Mas você não tem acesso”, criticou o especialista.

Nunca é como lhe parece

No TJRJ desde 1994, a juíza Andréa Pachá não se destaca apenas nos tribunais. Ouvidora do Tribunal, ela foi conselheira do CNJ, liderou a criação do Cadastro Nacional de Adoção e a implantação das Varas de Violência contra a Mulher em todo o país. Eloquente, também é comentarista da rádio CBN e tem uma página no Facebook com mais de 23 mil seguidores. Foi a partir dessa experiência

que a juíza discutiu os impasses e conflitos que surgem no ambiente virtual.

Um exemplo é o do direito ao esquecimento, uma questão séria a ser enfrentada. “O que você diz hoje na internet é eterno. Você não tem direito ao esquecimento, porque na rede tudo é hoje”, observou. Tampouco se pode garantir o direito à privacidade. “Não existe privacidade da forma como conhecíamos. Se você tem um segredo, um desejo, um sonho, não poste em lugar nenhum”, alertou Andréa Pachá.

A regra básica do convívio humano é o limite, ensinou a juíza. “Se a gente fizer tudo que tem vontade, a gente se mata no meio da rua, porque o ser humano não é bonzinho. É uma construção da cultura e, sendo assim, claro que tem que ter limite”, ressaltou. Na arena da internet, regras e parâmetros são rompidos mais facilmente. Nesse caso, ela acredita, a saída não é a punição, mas medidas educativas, como a prestação de serviços à sociedade. “Prende-se demais e educa-se de menos. A população carcerária hoje é negra, jovem e envolvida com o tráfico. Portanto, sem defesa”, pontua.

Mas a internet também pode produzir interações positivas. “O mesmo ambiente que separa e ataca pessoas em função de motivos homofóbicos e racistas, une pessoas com objetivos de outra ordem, democráticos e solidários, que não teriam outro espaço de interlocução, compartilhamento de ideias e mobilização se não fosse a rede”, lembra.

Para Andréa Pachá, a rede é um lugar de afirmação da humanidade. “Se eu me afirmo como pessoa que erra, sirvo de referência para quem acha que tem de saber tudo.” E concluiu: “A justiça, afinal, nasce da mesma raiz que faz brotar a arte, a cultura e o afeto. A raiz da racionalidade. É preciso reafirmar o controle exercido pelo convívio.”

Perguntas e respostas

“As redes são muito inflamáveis, as informações se repetem e, mesmo equivocadas, ganham status de verdade. Como as discussões nas redes sociais influenciam decisões legais e a criação das leis?” (Anabela Paiva)

João Marcio Dias – A internet possibilita que negros, gays e outros grupos debatam os seus próprios movimentos. São pessoas que nunca se encontrariam, ideias que jamais se confrontariam fora da rede. A internet pode fazer com que problemas que levariam muito tempo na justiça sejam resolvidos mais imediatamente.

Andréa Pachá – Se julgar de acordo com opinião pública, daqui a pouco a gente mata as pessoas e as pendura no poste. O Judiciário, em grande parte, tem se mantido autônomo na hora de tomar uma decisão contra a opinião majoritária. Já na elaboração de novas leis, o impacto é imediato. Você vai criando leis específicas, como o feminicídio, para atender a uma demanda, como se isso alterasse a cultura da violência.

“Numa comparação entre a escola e a prisão, os carcereiros seriam os inspetores, e os diretores, os delegados. Como ensinar comunicação de fato social no ambiente escolar?” (Nyl MC)

João Marcio Dias – O formato das escolas é incrivelmente parecido com presídios. Não entendo porque escola tem grade e os alunos não podem interagir com a cidade. Você obriga o cidadão, aos cinco anos, a fazer o dever de casa. Por que? Deixa a criança brincar, subir em árvore. As pessoas estudam dentro de caixas e não são encorajadas a pensar.

“Quais os limites para se entender o que é agressão moral, se nossos próprios representantes fazem isso?” (Aline Copelli)

Andréa Pachá – O limite da agressão é quando diz respeito ao outro. Por que o Congresso precisa dizer o que é família e excluir do conjunto o que não se enquadra no modelo que ele define? Por que discutir um modelo que não existe? O mundo não é do tamanho da bolha em que a gente vive. A intolerância deve ser enfrentada no debate da complexidade.

“Se não há sociedades que funcionem sem um conjunto de leis, como fazer com que limites sejam respeitados sem criminalização?” (Ilana Strozenberg)

Andréa Pachá – Criminalizar a conduta não resolve a violência. A pessoa se comporta de forma adequada a um grupo muito mais pela repressão moral. O direito criminal estabelece limites importantes para o convívio e tem função de segregar do grupo social alguém que não tem condição de viver em grupo. Mas o convívio em sociedade não melhora pela via da criminalização, mesmo que se torne mais grave o crime hediondo. O que a gente mais escuta é ‘tem de criminalizar’. Haja espaço para internar todo mundo, porque somos todos loucos ou criminosos de alguma forma. A responsabilização me parece mais inteligente para o controle da rede.

23 de junho de 2016, no Museu da Justiça

Prouocadores

João Márcio Dias, especialista em comunicação digital e produtor de conteúdo para internet

Andréa Pachá, juíza e ouvidora do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJRJ), escritora e comentarista da rádio CBN

Mediação

Mauro Ventura, diretor-geral de Comunicação e de Difusão do Conhecimento do TJRJ e colunista d'O Globo

Frases do debate

“Se as pessoas conhecessem as intimidades umas das outras, ninguém se cumprimentava.”

Andréa Pachá, citando Nelson Rodrigues

“A liberdade ou o excesso de liberdade cria um clima de tudo pode, a festa da uva na internet.”

João Márcio Dias

“A criminalização da vida não deu certo no mundo analógico e não vai dar certo no mundo digital.”

Andréa Pachá

“A minha geração não foi criada para lidar com frustração. Provavelmente, é a primeira geração criada para se sentir importante. Daí você entra no mundo adulto e vê que ninguém é especial.”

João Márcio Dias

“Para eu preservar a tolerância como valor, não posso me fazer intolerante.”

Andréa Pachá

“Tudo vira fatalidade quando você cria uma sociedade da irresponsabilidade”

Andréa Pachá



Foto geral dos participantes ao final do encontro



O jornalista
Mauro Ventura,
entre João Márcio
Dias e Andréa
Pachá

O assessor de
comunicação
João Márcio Dias





O mediador
Mauro Ventura
e a juíza Andréa
Pachá



Plateia no Salão
Nobre do Palácio
da Justiça



Aline Copelli,
moradora de
Realengo

Breves reflexões sobre as possíveis consequências jurídicas da dissociação ética entre o mundo físico e o virtual

Priscilla Menezes da Silva

Introdução

As interações sociais estão cada vez mais complexas devido ao ambiente virtual. As conexões se multiplicam na velocidade da luz e torna-se extremamente difícil conter a disseminação de uma notícia quando se verifica dano a terceiro. Atento a esta realidade e à necessidade de debatê-la, o evento Rio de Encontros, realizado pela ESPM-RIO e ocorrido em junho de 2016, discutiu o tema 'Redes sociais, ética e justiça' e teve como provocadores João Márcio Dias e Andréa Pachá, e como mediador Mauro Ventura.

Neste cenário, é importante fazer uma breve reflexão sobre as possíveis consequências jurídicas da dissociação ética entre o mundo físico e o virtual. Sendo assim, o objetivo geral deste artigo é analisar, pelo viés jurídico, o tipo de dano que as vítimas de atividades ilegais virtuais sofrem. Para encontrar esta resposta, os objetivos específicos são os seguintes: (i) análise das interações humanas via redes sociais na era digital; (ii) descrição do processo de construção da autoestima e da imagem pessoal no ambiente virtual; (iii) demonstração da ocorrência do dano moral virtual e descrição do processo de responsabilidade civil e figuras criminais relacionadas a atos ilícitos cometidos nas redes sociais; e (iv) crítica sobre a educação digital ética.

A fim de demonstrar a ocorrência desses danos morais virtuais e de comprovar a possibilidade jurídica de responsabilização, serão utilizadas algumas estatísticas recentes, bem como literatura especializada e legislação em vigor referente aos temas ora em estudo.

A sociedade digital e as interações via redes sociais

O mundo não é mais o mesmo de 10 ou 20 anos atrás. E continua mudando cada vez mais rápido. Novidades substanciais surgem em intervalos de tempo cada vez menores, gerando impactos nos sistemas econômicos, políticos e sociais ao redor do mundo.

Em que pesem as discussões se o mundo de hoje presencia uma extensão da terceira revolução industrial (iniciada na década de 1960 e também conhecida como revolução digital ou do computador) ou a quarta revolução industrial¹ (que teria se iniciado na virada para o século XXI), o fato é que a tecnologia atual mostra-se completamente disruptiva em relação a tudo que se conhecia até então. Esse impacto equivale a um *tsunami*, na medida em que é impossível evitá-lo; aqueles que se recusam a acreditar são engolidos e os que se preparam conseguem se adaptar e sobreviver.

Muitas coisas que somente apareciam em filmes de ficção científica ou com viés absurdamente futurista começam a surgir hoje. O que dizer das tecnologias implantáveis e vestíveis², casas conectadas, cidades inteligentes, a utilização de *big data*³ nos mais variados ramos (negócios, segurança, saúde), carros autônomos, utilização de inteligência artificial na robótica, impressões 3D⁴

A era do *software*, das plataformas, dos aplicativos e redes sociais tem provocado profundas alterações na sociedade, nos mais variados âmbitos: modelos de negócio, relações entre governos e população e, principalmente, as interações humanas; todas apresentam transformações substanciais sem volta.

1 LEMOS, Ronaldo; DI FELICE, Massimo. **A vida em rede**. Campinas: Papyrus, 2014. p. 10.

2 A tecnologia vestível ou *wearable technology* é um termo usado para definir uma nova interação entre o ser humano e suas roupas e acessórios com base na tecnologia. Cite-se, por exemplo, os *smart watches*, tênis conectados aos celulares para monitorar performances e distâncias percorridas e lentes de contato que gravam.

3 *Big data* é o termo usado para definir uma imensa quantidade de dados coletados e disponíveis (estruturados e não estruturados) que uma vez compilados e categorizados servem para fundamentar processos decisórios nos mais variados setores.

4 SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. Tradução de Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipo, 2016. p. 10.

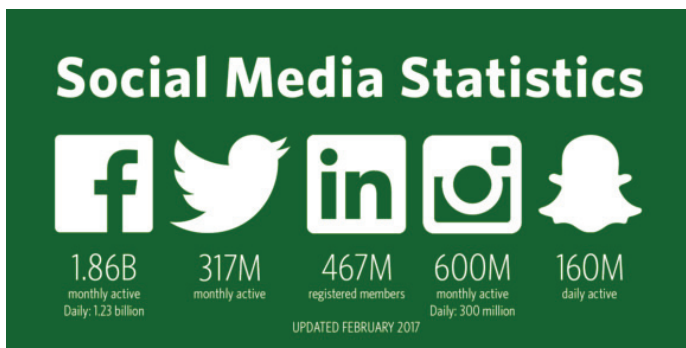
Se há alguns anos atrás ter presença digital significava ter um número de celular e uma conta de e-mail, hoje em dia a presença do ser humano se espalha nas mais variadas redes, como Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, LinkedIn e outra tantas que surgem o tempo todo. É muito comum uma pessoa estar presente em várias redes simultaneamente. Esta interação ininterrupta traz impactos positivos, negativos e desconhecidos para toda a sociedade, que de forma genérica podem ser visualizados conforme o quadro descritivo a seguir.

A ausência das redes começa a tornar-se um fator complicador das relações sociais e profissionais, e quem não existe digitalmente torna-se um fantasma e tem maiores dificuldades de alcançar muitas oportunidades.⁵ Não basta a presença física, a virtual torna-se cada vez mais imperativa e indispensável, conforme nota-se pela estatística a seguir, cuja última atualização ocorreu em fevereiro de 2017:

Impactos Positivos	Impactos Negativos	Impactos Desconhecidos
<p>Aumento da transparência</p> <p>Maior e mais rápida interconexão entre os indivíduos e grupos</p> <p>Aumento da liberdade de expressão</p> <p>Difusão e troca de informações mais rápidas</p> <p>Utilização mais eficiente dos serviços públicos</p>	<p>Privacidade/potencial vigilância</p> <p>Mais roubos de identidade</p> <p>Assédio moral/perseguição/<i>bullying on-line</i></p> <p>Pensamento de um conjunto dentro de grupos de interesse e a crescente polarização; câmaras de eco</p> <p>Falta de transparência, no sentido de os indivíduos não terem acesso aos algoritmos de informações (para notícias e dados em geral).</p>	<p>Legados/ pegadas digitais</p> <p>Mais publicidade direcionada</p> <p>Informações e notícias mais personalizadas</p> <p>Caracterização do perfil individual</p> <p>Identificação permanente (sem anonimato)</p> <p>Facilidade para criar movimentos sociais <i>on-line</i> (grupos políticos, de interesse etc.)</p>

Fonte: SCHWAB 2016.

⁵ CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer. 17a ed., rev. e amp. São Paulo: Paz e Terra, 2016. p. 124.



Fonte: SOCIAL MEDIA STATISTICS. 2017.

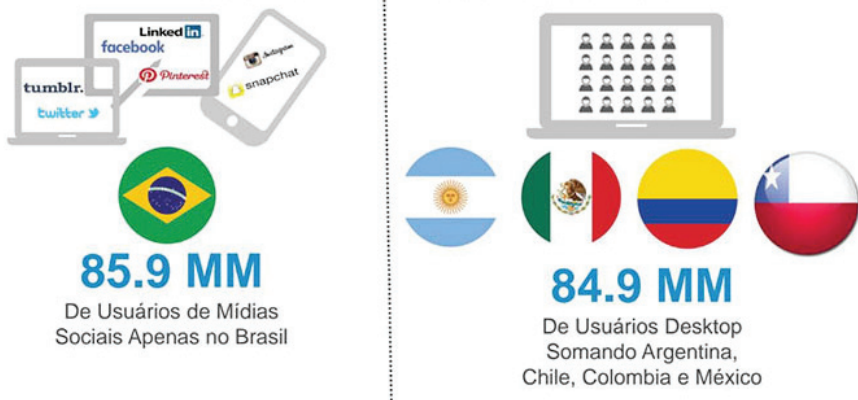
Segundo dados do relatório *Digital in 2017: Global Overview*⁶, até janeiro de 2017 havia no mundo 3.773 bilhões de pessoas com acesso à internet, das quais 2.789 bilhões estão presentes em pelo menos alguma rede social. Isso significa que 73,91% das pessoas que acessam a internet estão presentes nas redes sociais também. Em setembro de 2016, pesquisas apontaram que os brasileiros gastam em média quatro horas por dia conectados à internet pelo celular.⁷ Dessas quatro horas, um quarto é gasto especificamente nas redes sociais. A população brasileira é uma das maiores do mundo quando se trata de presença nas redes, conforme se percebe da análise comparativa com outros países da América Latina e Central a seguir:

6 WE ARE SOCIAL. **Digital in 2017: Global overview.** Disponível em: < <http://wearesocial.com/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview>>. Acesso em: 30 jan. 2017.

7 ADNEWS. **Brasileiros passam em média 4 horas por dia conectados a internet pelo celular, aponta pesquisa.** Disponível em: < <http://adnews.com.br/internet/brasileiros-passam-em-media-4-horas-por-dia-conectados-internet-pelo-celular-aponta-pesquisa.html>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

Audiência de Redes Sociais no Brasil vs Audiência Total em Outros Países

Fonte: comScore Media Metrix Multi-Platform & Media Metrix, BR, AR, MX, CO, CH, Mar 2016



Fonte: DIAL ESTÚDIO. 2017.

Acontece que, apesar de toda cultura de conexão vivida hoje, ainda há uma dissociação entre o mundo físico e o virtual, que muitas vezes envolvem questões éticas. Não raro, o comportamento humano nas redes sociais diverge drasticamente do comportamento 'ao vivo'. É comum ouvir comentários do tipo: “Quando conversamos ou nos encontramos pessoalmente foi completamente diferente do *whatsapp*, parecia outra pessoa”. O comportamento divergente das pessoas nas redes e fora dela pode ser justificado por diferentes motivos: timidez, nervosismo ou ansiedade, pois tornou-se comum as relações se iniciarem nos ambientes virtuais antes de se ter um contato real. E o desconhecido assusta. Porém, para muitas pessoas, as redes sociais servem como um ambiente livre para descarregarem sua agressividade, frustrações, emitirem opiniões difamatórias, infundadas, precipitadas e, assim, causarem danos a outrem.

Dano moral digital

Com o aumento da disseminação das redes sociais, as pessoas tendem a relacionar sua autoestima à imagem que os demais têm

dela.⁸ E os meios de comunicação, em especial as redes sociais, têm extrema importância nessa percepção criada. A desagregação e a crise de confiança nas estruturas de referência ortodoxas (família, igreja e Estado) faz com que os indivíduos tentem encontrar ou estabelecer relações eletronicamente mediadas⁹, nas quais é muito fácil ser lesado sem que haja grandes consequências.

A construção da estima nas redes sociais

Em que pese a retomada de discursos de extrema direita em várias partes do mundo nos dias atuais, dentro de cada país, a identidade humana não é determinada pela região do nascimento ou pelo papel produtivo de cada um na sociedade, mas sim pela imagem pública que se tem daquela pessoa. Essa imagem é representada por diversos fatores: lugares que frequenta, pessoas com as quais se associa, bens que possui, viagens que realiza, onde estuda/trabalha. E, para viver esse papel e ganhar a estima das pessoas, tudo isso é ostensivamente disponibilizado nas redes sociais.

Entretanto, ao mesmo tempo em que se mostram inclusivas e criam uma sensação de pertencimento e identidade de grupo, as redes sociais potencializam um estado de vulnerabilidade permanente e parecem ter gerado nos seus usuários uma espécie de ônus de suportabilidade. A ideia disseminada e defendida é a de que, uma vez estando na rede, não se pode reclamar de exposições ou danos causados por outros usuários, porque, afinal de contas, quem está no ambiente virtual, por consequência lógica, está sujeito a esses contratempos. Outro argumento que sustenta a ideia desse ônus é de que tudo acontece de forma tão rápida no mundo *on-line* que qualquer dano causado será facilmente e rapidamente esquecido diante do redirecionamento para a próxima polêmica, para o próximo inimigo público, para o próximo herói nacional.

8 Sobre o tema vide interessante episódio da série *Black Mirror*, da Netflix, intitulado “Queda Livre”(Temporada 3, episódio 1).

9 ZYGMUNT, Bauman. **Identidade**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005. p. 31.

Se a estima pessoal passa hodiernamente pelo reconhecimento social na sua forma virtual (em curtidas ou *likes*), os indivíduos devem ter seu direito à interação social digital garantido, devendo os demais se absterem de atrapalhar essa fruição. “Isso não quer dizer que todos tenham direitos iguais à estima social (...), mas apenas que todos têm direito de procurar a estima social em condições de igualdade”.¹⁰

Notícias falsas, vazamento de fotos e vídeos íntimos, e linchamentos morais virtuais geram repúdio da comunidade virtual em relação à pessoa agredida, cujos efeitos transcendem o mundo eletrônico e alcançam o físico; colocando a vítima em situação de confronto e tentativa de autodefesa enquanto não surgir outro assunto que desvie o foco da atenção.

Responsabilidade civil, criminal e o dano moral digital

O núcleo da Constituição Federal brasileira é a dignidade da pessoa humana. Todo o sistema jurídico deve primar por esta proteção. Este epicentro é como se fosse o sol, que irradia uma série de direitos¹¹ para garantir que seu núcleo seja preservado, e um desses raios é o conjunto dos direitos da personalidade. Esses direitos são inerentes à condição humana e abarcam o nome (inclusive apelidos de conhecimento público), a imagem, a voz, a integridade psíquica e física, a honra e a boa fama. A lesão ou a ameaça de lesão a qualquer um desses direitos pode ser levada ao Poder Judiciário para que as medidas cabíveis sejam adotadas.¹² Segundo o Código Civil (art. 186), “Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito”, e portanto há o dever de indenizar.

10 ZYGMUNT, Bauman. **Comunidade**: a busca por segurança no mundo atual. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. p. 72.

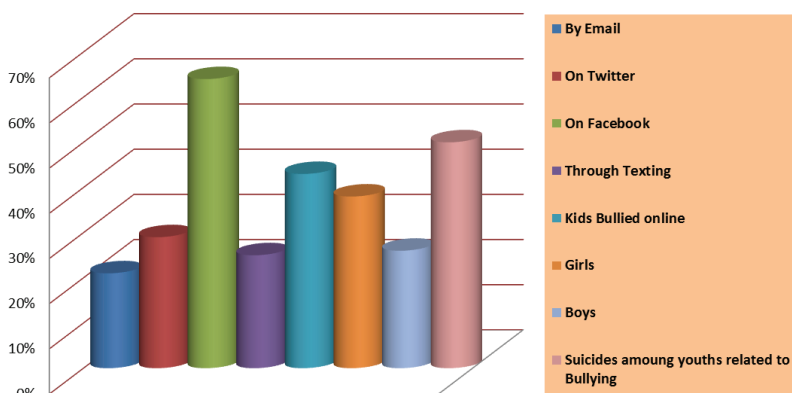
11 A dignidade da pessoa humana passa pelo direito à habitação, saúde, educação, segurança, lazer, vida (digna), proibição de penas cruéis ou degradantes.

12 Vide art. 12 do Código Civil.

As redes sociais potencializaram as possibilidades de danos morais através de episódios de assédio, perseguição, linchamento moral, situações que ficaram conhecidas como *cyber bullying*. O dano moral virtual pode se apresentar de diversas formas: (i) por meio do uso de linguagem inapropriada ou vulgar para atacar alguém em ambiente virtual público; (ii) envio sistemático de mensagens particulares inadequadas com intuito de agredir, magoar, humilhar, intimidar; (iii) compartilhamento de segredos ou imagens pessoais em ambientes virtuais públicos; (iv) exclusão pública e intencional de alguém de determinada comunidade ou grupo e posterior ataque; (v) compartilhamento de notícias falsas e rumores sobre um indivíduo para incitar ataques de outras pessoas; e (vi) se passar por outra pessoa no mundo *on-line*. A estatística a seguir ilustra um pouco desta situação.

Ocorrências de *Bullying* na internet

Facts on Cyber Bullying



Fonte: TARVER, Courtney. 2017.

Como se percebe, Facebook e Twitter são as redes sociais nas quais os casos de *bullying* são mais frequentes, sendo o percentual de vítimas do sexo feminino maior em relação ao masculino. Além disso, quando analisados os motivos de suicídio entre jovens, mais de 40% dos casos estão relacionados a abusos ocorridos em âmbito virtual.¹³

13 Na maioria das redes sociais, a idade mínima para se ter uma conta é de 13 anos.

Em que pese esses ataques não durarem em regra mais do que alguns dias, e em casos extremos algumas semanas – a depender do impacto causado na comunidade virtual –, o processo de reinserção da vítima nas redes e o retorno à normalidade é muito difícil, pois a desintoxicação virtual é dificultada pela “memória de elefante” da rede. Tudo o que está na internet se torna um verdadeiro “fantasma virtual”, que assombra a vítima para sempre, pois o assunto sempre pode ressurgir.

Imagine que na sua sala de aula ou setor de trabalho um colega faz o seguinte comentário: “A fulana está sendo processada por furtos, ela foi pega nas câmeras de segurança praticando esses atos durante 2 meses”, ou ainda “O fulano está traindo a esposa que tem câncer terminal com a nova estagiária”. Rapidamente a história se alastra e ninguém de fato fala com a (o) tal “fulana (o)”, o que só aumenta os rumores e abala sua reputação. Agora, imagine essas mesmas histórias publicadas numa rede social acompanhada de comentários.

Histórias como estas acontecem todos os dias. Há acusações de assédio, de traições, de violência física, exposições indevidas de intimidades, e histórias literalmente inventadas que se alastram na velocidade da luz, tornando-se virais e gerando um dano incalculável na vida das vítimas.

Apesar de muitas pessoas se comportarem como se o ambiente virtual fosse absolutamente não regulado, e por isso um salvo conduto para a realização de qualquer atividade – inclusive ilícitas, como: disseminação de notícias falsas, boatos, assédios e desmoralizações públicas –, ele possui sim uma regulamentação¹⁴. Tal sensação é oriunda da impunidade relativa a esses atos, não por conta de ausência de regulação do ambiente virtual.

A impunidade advém de duas causas: (i) desconhecimento das vítimas sobre as alternativas disponíveis para repelir e fazer cessar a injusta agressão virtual; e (ii) alterações legislativas promovidas pelo Marco Civil da Internet (lei n. 12.965/2014), que impossibilitam a responsabilização dos provedores pelo conteúdo postado.

14 O Marco Civil da Internet (Lei n. 12.965/2014) regula as atividades realizadas nos ambientes virtuais por todos os participantes.

No primeiro caso, há medidas tanto no âmbito criminal quanto no cível. A maioria das pessoas já ouviu as palavras “calúnia, injúria e difamação”, mas não estão seguras do que realmente significam e se são sinônimos ou não. Não são. Embora todas essas palavras estejam relacionadas com crimes contra a honra, cada uma delas representa uma figura penal diferente, a saber: a calúnia se configura quando se atribui publicamente um crime a uma pessoa que não o cometeu; a injúria é uma ofensa dirigida somente para a vítima, não é um ato público; já a difamação é atribuir publicamente um ato desonroso a alguém. Caso a vítima deseje reportar um crime, deve dirigir-se a qualquer delegacia. Porém, alguns Estados, como Rio de Janeiro, São Paulo, Pará e Mato Grosso, possuem delegacias especializadas em crimes virtuais e seus endereços estão facilmente acessíveis na internet. Com esse primeiro contato a vítima obterá informações importantes sobre como proceder, como ajudar as autoridades a identificar a origem de e-mails com injúrias, difamações e ameaças¹⁵, e conhecerá os próximos passos.

Além da responsabilidade criminal, há também as medidas a serem tomadas em âmbito cível, pois é necessário retirar o conteúdo lesivo da rede.

Com a Lei n. 12.965/2014, mais conhecida como Marco Civil da Internet, o usuário ficou mais desprotegido no tocante à sua intimidade, honra e boa fama nos meios digitais. Isso porque não cabe mais a responsabilização dos provedores pelo conteúdo postado, tampouco estão eles obrigados a retirar potagens sem ordem judicial. E qual é a consequência prática disso? Ilustre-se melhor com um exemplo:

(...) quando alguém sofre uma situação de uma pessoa publicar um vídeo a seu respeito, com conteúdo desrespeitoso e repleto de inverdades, que é algo que pode acontecer com qualquer um de nós, a qualquer momento, como a pessoa vitimada por esta exposição pode se ver protegida pelo Direito, pode minimizar o dano causado e se ver ressarcida do mesmo, com a punição do infrator que possa

15 Sem prova da autoria não é possível a responsabilização criminal.

servir como exemplo para que outros não repitam a mesma conduta? Antes da lei do Marco Civil, era possível a vítima notificar, via o próprio serviço (provedor de aplicação), a ocorrência do incidente, solicitando a remoção imediata do conteúdo, dentro do princípio do menor dano, ou como medida mais célere e direta para a contenção de danos irreversíveis. Juntamente, era solicitada a preservação das provas que pudessem contribuir para a identificação do infrator para sua posterior apresentação via ordem judicial, ou seja, era possível agir de forma rápida, com baixo custo social e judicial, pelo menos em uma ação de “pronto socorro digital”. Agora, após a nova lei, a remoção do conteúdo só irá ocorrer após ordem judicial específica e fundamentada, o que traz, além de um ônus financeiro para a vítima (custo judicial), também o efeito do tempo sobre a disseminação do conteúdo (quanto maior a demora na remoção, maior o impacto do conteúdo para a vítima).¹⁶

Ou seja, hoje em dia, o usuário é obrigado a ingressar com uma ação judicial solicitando que determinado conteúdo seja retirado. A partir da ordem, caso o provedor não a cumpra dentro do prazo determinado pelo juiz poderá ser compelido a pagar uma multa pelo atraso, mas só neste caso. Uma única exceção legal existe: em caso de conteúdo nu. Nesta hipótese, se o próprio provedor não vedar a imagem, a vítima pode notificar diretamente o provedor, que geralmente disponibiliza canais próprios para isso.

Há quem alegue que o modelo anterior (retirada de conteúdo da internet mediante mera denúncia de qualquer pessoa) poderia violar a liberdade de expressão e gerar arbitrariedades. Ora, o que gera mais danos? Caso determinado conteúdo fosse indevidamente retirado da internet após simples notificação do ofendido diretamente ao provedor, o responsável pela postagem pode requerer sua liberação no Judiciário e, caso tenha seu pedido deferido, poderá

16 PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 6a ed. rev., atual., e amp. - São Paulo: Saraiva, 2016. p. 516.

repostar. Não se trata de censura, na medida em que após análise judicial o conteúdo poderá retornar à rede. Por outro lado, exigir que a vítima recorra à via judicial para ter conteúdo ofensivo retirado da internet é onerar excessivamente a pessoa lesada, devido ao alto custo, especialmente social, que a demora no cumprimento da decisão acarreta. E é isso que tem ocorrido no Brasil.

Mesmo diante de tantas dificuldades para as vítimas de ilícitos virtuais, os usuários das redes sociais precisam ter consciência de que suas atitudes *on-line* muitas vezes repercutem na esfera pessoal de outros indivíduos e em casos de dano há sim responsabilidade, tanto cível quanto criminal.¹⁷ O ambiente digital é regulado e em que pese a necessidade de adaptação de outras leis já existentes para esta nova realidade, danos são danos e devem ser reparados o mais rápido possível para minimizar o prejuízo das vítimas. Porém, aliado ao caráter punitivo, deve haver prevenção dessas condutas, e a melhor maneira ainda é através da educação e da conscientização.

Ética e educação digital

Hoje em dia, muito se fala em educação como sinônimo de capacitação tecnológica, deixando de lado aspectos igualmente, se não mais relevantes: questões éticas. O que é certo ou errado, o que se deve ou não fazer, são valorados de acordo com o tempo e lugar e variam de acordo com cada grupo social. A ética seria então um conjunto de valores que determinam a conduta das pessoas e que são socialmente aceitáveis pelo grupo.¹⁸

17 Calúnia: pena de 6 meses a 2 anos; Difamação: pena de 3 meses a 1 ano e Injúria: pena de 1 a 6 meses. Todas essas penas, se aplicadas, são cumpridas em detenção, que significa regime semi-aberto ou aberto. Na prática, crimes com pena de até 2 anos são processadas perante os Juizados Especiais Criminais, que muitas vezes acabam em restrição de direitos (ex. não sair após determinado horário, não frequentar local X ou Y, não ter contas em redes sociais por X tempo). A vantagem, além do cunho educacional, é que o infrator deixa de ser réu primário e provavelmente pensará melhor antes de praticar condutas lesivas, seja em qual ambiente for.

18 CORTELLA, Mário Sérgio et al. **Verdades e mentiras: ética e democracia no Brasil**. Campinas: Papirus 7 Mares, 2016. p. 25.

Com a constante e irrefreável inserção de tecnologias na vida dos seres humanos, é necessário criar a consciência de que tudo não passa de um universo uno e indivisível. Por que se protegem livros e CDs de cópias físicas não autorizadas (pirataria), mas fazer download da internet desse mesmo conteúdo não é visto como problema? Por que as pessoas não saem por aí xingando uns aos outros cara a cara ou imprimindo fotos de seus ex parceiros nus e distribuindo na rua para amigos e desconhecidos mas o fazem virtualmente? Porque há a sensação de que o virtual é um outro mundo, no qual as leis do mundo físico, do mundo de verdade não se aplicam. Se as leis “daqui” não se aplicam “lá” o que dizer de princípios éticos?

A inclusão digital tem que ser promovida juntamente com a educação digital. Hoje, não é mais suficiente ensinar os filhos a não abrir a porta para estranhos e não conversar com desconhecidos na rua ou na porta da escola, é também muito importante ensiná-los a não abrir *e-mails* de desconhecidos e não conversar *on-line* com pessoas estranhas ou aceitar solicitações de amizade dessas pessoas. Além de ensiná-los a se protegerem no ambiente virtual, nós também devemos aprender sobre regras de conduta, isto é, regras éticas no que diz respeito ao comportamento *on-line*, principalmente quando nossa atitude reflete na vida de terceiros, maculando sua imagem, nome, boa fama, honra e integridade psíquica.

Com esses exemplos busca-se demonstrar que a questão da educação e da ética digital passa por questões de segurança e bem-estar pessoal, bem como de terceiros. No tocante a crianças e jovens, não há por parte deles noção dos perigos que a internet representa, consciência de que um conteúdo mal colocado pode ter resultados desastrosos para ele próprio e demais pessoas envolvidas. Por outro lado, algumas pessoas já adultas (maduras ou não) parecem achar que o que acontece na internet fica na internet (como fica em Las Vegas, de acordo com o ditado popular), porém, na maioria dos casos, o que acontece *on-line* extravasa para o mundo físico; muitas vezes com repercussões avassaladoras. E diante desses casos é necessário atribuir responsabilidades aos causadores do dano por duas razões: (i) em caráter pedagógico, para que esta conduta não

volte a acontecer e (ii) em caráter punitivo, para que a vítima e a sociedade como um todo se sintam acolhidas e protegidas.

Conclusão

A evolução tecnológica não para e, no geral, sempre fez bem à humanidade. Entretanto, nos dias atuais tudo acontece numa velocidade muito maior do que antigamente e nem sempre tem-se tempo para a adaptação de forma adequada. As interações entre o mundo físico e o virtual se multiplicam, e, apesar disso, ainda paira no ar a sensação de que um mundo está desconectado do outro.

Essa sensação leva muitas pessoas a se comportarem de forma diferente num ambiente e noutro, a ponto de acreditarem que as leis, regras e condutas éticas de um mundo não valem no outro. E que os danos sofridos no ambiente virtual não extravasam para o mundo físico. Contudo, isso está longe de ser verdade.

O ambiente virtual tornou-se um campo fértil para práticas de *bullying* e, em muitos casos, até mesmo de crimes, como calúnia, injúria e difamação. E por desconhecimento, a maior parte das vítimas não busca a responsabilização de seus agressores virtuais, o que aumenta a sensação de impunidade e perpetua tais práticas; com graves consequências sociais que chegam ao extremo do suicídio.

A construção de uma sociedade ética em todos os campos passa por um reforço de valores tidos como socialmente relevantes e dignos de proteção, tais como a imagem, nome, honra, boa fama, reputação e integridade psíquica, além da responsabilização cível e criminal de quem desrespeitar esses direitos da personalidade e, portanto, a dignidade da pessoa humana. Enquanto os indivíduos não tiverem consciência de que suas atitudes virtuais devem ser pautadas por condutas éticas, sob pena de responsabilização perante a Justiça, continuar-se-á diante de incontáveis casos de abusos não reportados e não solucionados de forma adequada, tratando-se somente das vítimas e não dos agressores.

Referências

ADNEWS. **Brasileiros passam em média 4 horas por dia conectados a internet pelo celular, aponta pesquisa.** Disponível em: < <http://adnews.com.br/internet/brasileiros-passam-em-media-4-horas-por-dia-conectados-internet-pelo-celular-aponta-pesquisa.html>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

CASTELLS, M. A **Sociedade em Rede.** Tradução de Roneide Venancio Majer. 17a ed., rev. e amp. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

CORTELLA, M. S. *et al.* **Verdades e mentiras: ética e democracia no Brasil.** Campinas: Papyrus 7 Mares, 2016.

DIAL ESTÚDIO. **Brasileiros gastam um quarto do tempo online nas redes sociais.** Disponível em: <<http://diaestudio.com/noticias/brasileiros-gastam-tempo-online-redes-sociais/>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

LEMOS, R.; DI FELICE, M. **A vida em rede.** Campinas: Papyrus, 2014.

PINHEIRO, P. P. **Direito Digital.** 6a ed. rev., atual., e amp. São Paulo: Saraiva, 2016.

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial.** Tradução de Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipo, 2016.

SOCIAL MEDIA STATISTICS. **Global monthly active users for social media.** Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=global+monthly+active+users+for+social+media+2017&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9hjF-poLTAhWEjZAKHT3ACHkQ_AUIBygC&biw=1365&bih=534&dpr=1#imgc=Ag2Lj3I6eliA4M:>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

WE ARE SOCIAL. **Digital in 2017: Global overview.** Disponível em: <<http://wearesocial.com/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview>>. Acesso em: 30 jan. 2017.

TARVER, C. **Cyber bullying, social media and suicide.** Disponível em: <<http://courtenytarver.blogspot.com.br/2016/01/quantative-statistics.html>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ZYGMUNT, B. **Identidade.** Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

_____. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.** Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, p. 72, 2003.



Diálogos e fronteiras nas relações virtuais

Afetos e conflitos na internet

Saudadas por muitos como espaço de relações de afeto e solidariedade, as redes sociais revelaram ser também palco de disputas e segregações. Como pensar o impacto da internet nas relações pessoais?

Numa série de debates que pretende estimular o livre pensar sobre a cidade e seus problemas, a formulação de novas perguntas, que apontem caminhos que conduzam a experiências mais criativas e solidárias de exercício da cidadania, é essencial. Por isso, dando seguimento à reflexão sobre a internet e seus efeitos sobre o cotidiano dos cidadãos, o quarto Rio de Encontros de 2016 abordou o tema dos conflitos nas redes sociais.

Um tema que, de tão relevante para a vida cotidiana, já havia sido mencionado em outros encontros. Os dilemas da sociedade brasileira – oposições relacionadas à política, aos direitos humanos, às questões de gênero, opção sexual e religião, entre outras – transbordam da vida para reverberar no ciberespaço.

“O debate hoje gira em torno dessa cidade virtual em que habitamos, que é a internet, um espaço que se imaginava que poderia ser uma ferramenta da democracia e está se tornando o espaço dos clichês, pontuou a mediadora Silvia Ramos, ao iniciar o evento.

Nas comunidades, dentro da rede

Professora há quase 20 anos da Escola de Comunicação da UFRJ, em 2015 Monica Machado obteve o título de pós-doutora em Antropologia Digital pela University College London (UCL), onde desenvolveu uma pesquisa sobre o uso das tecnologias digitais. Desde 2012, ela atua no projeto Rio Geração Consciente, estimulando entre jovens de Mangueiras, Maré e Cantagalo o debate sobre os impactos das tecnologias no cotidiano das comunidades e estratégias de comunicação para reivindicação de direitos.

Nesses quatro anos, Monica mapeou a experiência dos usos das redes sociais nesse universo e constatou que há predominância de algumas plataformas. “O Facebook aparece como dominante, e o Twitter, assim como o Snapchat, não têm presença expressiva. Há uma rede de relacionamento e solidariedade forte que é interligada pelo WhatsApp, que entrou muito fortemente.”

No Cantagalo, particularmente, Monica estreitou laços. Com a participação de alunos da UFRJ, a professora e os jovens reformularam o site do Museu de Favelas e criaram uma revista digital de quatro edições, um hot site sobre o circuito cultural e turístico da comunidade e páginas nas redes sociais.

Durante o pós-doutorado, Monica juntou-se ao projeto de pesquisa *Why We Post*, que reúne antropólogos de diferentes regiões do mundo para investigar os usos e consequências das mídias sociais na vida das pessoas. “A Antropologia Digital pensa como as tecnologias de comunicação vêm sendo apropriadas pelos universos sociais de diferentes culturas”, explicou ela.

O grupo parte do pressuposto de que é o mundo que está mudando as mídias sociais, e não o contrário. No livro *How the world changes the social media*, os pesquisadores mostram que as redes sociais são uma forma de ampliação das relações e colaboram para a manutenção das relações familiares, mesmo à distância. “Há muitas vantagens nessas novas formas mediadas de comunicação. A internet muda a vida e a experiência dos seus usuários”, afirmou.

Conexão a toda prova

Cora Rónai discute internet e participa de redes sociais desde muito antes da popularização do termo. No *O Globo* desde 1991, no qual criou o caderno de tecnologia “Info etc.”, foi a primeira jornalista brasileira a ter um blog. Hoje, amalha 200 mil seguidores no Twitter e outros 80 mil em sua página no Facebook, e valoriza a possibilidade de estabelecer relações além da geografia.

“Só me limito pelas fronteiras da língua. Nos grupos dos quais participo, eu não sei onde estão as pessoas. A internet não tem espaço num lugar físico. Quando comecei, meus melhores amigos ficavam em outros países e, por causa dos codinomes, não sabíamos exatamente os nomes uns dos outros”, lembrou.

Segundo Cora, vivemos hoje a redefinição de conceitos e de como as amizades se estabelecem e funcionam. A solidariedade está na rede, ninguém duvide. Ainda que os desafetos sejam evidentes e, muitas vezes, intransponíveis. “O erro é achar que as amizades virtuais são menos amizades porque são virtuais. E, claro, a internet é também lugar de ódio. Tem gente que detesta as coisas. Ponto.”

Ela observou que o *bullying* nas redes, do qual já foi vítima, pode afastar o usuário de uma plataforma. “O Twitter não dá nenhuma defesa contra o discurso de ódio, porque é muito fácil ter uma conta falsa e há poucas ferramentas de controle. Tanto que há personalidades deixando a plataforma por conta das agressões. Já o Facebook tem ferramentas de proteção mais fortes, que permitem que você controle sua conta.”

Outra constatação é que a teoria que afirma que são necessários no máximo seis laços de amizade para que duas pessoas quaisquer estejam ligadas precisa ser atualizada. Para Cora, estamos a no máximo três ou quatro conexões de qualquer outra pessoa no mundo.

Perguntas e respostas

“Pessoas da minha geração achavam que a internet ia facilitar a participação política. Mas, na verdade, os debates são rasos.” (Silvia Ramos)

Monica Machado – A internet é propícia para discussão política, mas depende de como se encara a política. A hashtag #primeiroassedio, por exemplo, é um fenômeno: proliferam no ambiente digital narrativas sobre esse tema tabu, que não seriam contadas nunca. No Brasil, o uso das hashtags é interessante porque é mobilizador. Há um espaço de representação, lugar de fala importante.

Cora Rónai – A internet não aprofunda? As pessoas não se aprofundam, ponto. A internet apenas põe isso em evidência. A gente está descobrindo o problema do ser humano, que é ser superficial. Quem discute é minoria no mundo.

“Sobre as amizades virtuais, questiono: se não tenho memória do sentimento, se nunca vivi aquilo, como vou experimentar essa amizade?” (Renata Codagan)

Cora Rónai – Afetos na vida real e na virtual não são uma coisa ou outra, mas uma coisa e outra. Há trezentos níveis de afetos na vida da gente. Acho que os reais e os virtuais se complementam. Mas a amizade de um amigo virtual pode ser tão densa e necessária quanto a de uma pessoa que está ao nosso lado. Pessoas que têm interesses em assuntos específicos encontram vozes para dialogar na internet.

Betty Wainstock – Em minha tese de doutorado em Psicologia, estudei a manifestação do luto na internet. Ao entrevistar esses pais enlutados, constatei que eles querem falar sobre o filho que se foi, e somente é possível a troca com quem passou por essa experiência. A internet possibilita essa interação.

“Os pais não se dão conta do que as crianças estão fazendo na internet, com tantos fakes no ambiente virtual?” (Aline Copelli)

Monica Machado – Os adolescentes e as crianças, no ambiente digital, precisam de monitoramento e supervisão. As gerações mais novas estão entrando cada vez mais precocemente. Mas os pais não têm muito conhecimento, e isso provoca um gap cultural expressivo. A criança amplia o seu mundo além do quintal e da escola. É preciso ter controle.

“Na relação entre política e redes sociais, cada um dos lados tende a ondas de extremismo. Como vocês veem as mentiras nas redes sociais? Qual o limite?” (Leonardo Oliveira)

Monica Machado – A agressividade ganha a desculpa da proteção da tela: a partir dali você pode dizer tudo. Mentira? Não tem jeito, tem de desconfiar do que está vendo. Aos poucos, as pessoas vão percebendo, estão ficando mais atentas. As novas gerações vão aprender a evitar melhor. Mas todos têm de saber que é preciso estar atento.

Cora Rónai – Os imbecis perderam a modéstia, há gente que antes não tinha onde se exprimir. Idiotas como Bolsonaro sempre existiram. O acirramento ocorre porque pessoas diferentes se encontram mais na internet que no ambiente real. Se tem alguém que pense diferente, vai procurar sua turma. Na internet, você descobre quem é e o que pensa aquele cara com quem você encontra todo dia.

21 de julho de 2016

Prouocadores:

Cora Rónai, colunista de O Globo, escritora e fotógrafa

Monica Machado, professora da Escola de Comunicação da UFRJ e pós-doutora em Antropologia Digital

Moderador

Silvia Ramos, cientista social, coordenadora do CESeC/Ucam e curadora do Rio de Encontro

Frases do debate

“A internet permite que se estabeleça co-presença afetiva sem estarmos geograficamente presentes.”

Monica Machado

“Internet dá falsa ideia de formação ou militância política. Para coisa rápida, funciona, mas não aprofunda.”

Renata Codagan

“Na relação entre política e redes sociais, cada um dos lados tende a ondas de extremismo.”

Leonardo Oliveira

“Quando se fala em tecnologia e comunicação, predominam as figuras masculinas. Onde está a representatividade feminina?”

Nyl MC

“A Wikipedia, segundo estudo de um pesquisador americano, é majoritariamente masculina. Apenas 3% de quem contribui com aquele conteúdo colaborativo são mulheres. É preciso falar mais sobre essa representatividade.”

Monica Machado

“Falta de censura é o que eu louvo na internet: hoje, entendo melhor a causa das mulheres, dos gays, da maconha. Mas as mentiras circulam livremente. Qual o limite das redes sociais?”

Leonardo Oliveira

“A dimensão da relevância de uma postagem ainda não está internalizada na cultura de um jovem em formação.”

Monica Machado

“Como fazer para que fiquemos mais independentes do Facebook e de suas mudanças de algoritmos?”

Luiz Gustavo

“Você pode sair disso. Tenha um pouco mais de trabalho, em vez de seguir a *timeline*, veja o que os seus amigos estão postando, vá direto aos perfis.”

Cora Rónai



Jovens participantes da turma Rio de encontros na plateia



Todos os participantes reunidos ao final do encontro

A mediadora Silvia Ramos, entre Cora Rónai e Monica Machado





**Márcia Belizário,
Ingrid Pimentel e
Elizabeth Toledo,
estudantes de
Serviço Social na
UERJ**



**A jornalista
Cora Rónai e
a professora
Monica
Machado**



**O rapper Nyl de
Souza, morador
de Irajá**

A sedução da comunicação on-line: a busca por identidade e por diferenciação

Maria Cláudia Tardin Pinheiro

Em 21 de julho de 2016, o Rio de Encontros promoveu um debate no auditório da Pós-Graduação da ESPM/Rio em torno do tema: “Afetos e conflitos na internet”, em que se buscou refletir sobre o impacto da internet nas relações pessoais. A jornalista Cora Rónai assinalou que a comunicação na internet permite aflorar a “natureza humana” daquele que está por trás do computador ou do celular. Muitas pessoas utilizam as redes sociais como um espaço de construção de relações sociais com solidariedade, podendo-se criar laços fortes de amizade, de trocas de informações, inclusive de utilidade pública e de histórias de vida entre pessoas com objetivos afins; como ativistas que lutam por uma causa social, que buscam se apoiar. Além disso, a comunicação social na internet possibilita a autorrepresentação e um espaço de conhecimento daquele que é distinto, que pensa e age diferente. Por outro lado, foi apontado que as redes sociais revelaram também ser um palco de disputas e de segregação social e possibilitam aflorar a expressão agressiva do ser humano e, muitas vezes, de ódio. As pessoas mais agressivas, ou fanáticas, encontram indivíduos como elas, com quem se identificam, e se sentem no direito de expressarem seu ódio e despeito por quem é diferente.

Neste capítulo, busca-se refletir sobre esses dois movimentos humanos. De um lado, a necessidade de construção de si mesmo e de laços sociais por meio de outrem. De outro, a necessidade de agredir os diferentes e que leva, sem se perceber, a um aprisionamento de si.

A comunicação virtual será analisada como outra esfera (local) de relacionamento social, em que imagens do “eu” e do “outro” são apresentadas, construídas, desconstruídas e reformuladas

podendo contribuir para o processo contínuo de formação de identidades, em que se busca uma maior autonomia e diálogo cooperativo com o outro, como também um espaço em que se encontram indivíduos mais interdependentes do outro, ao projetarem virtualmente a imagem de si ou suas expressões ideológicas que desejam ser confirmadas (curtidas e visualizadas) pelos outros, sem questionamentos ou divergências.

O objetivo geral deste capítulo é analisar o fascínio e os anseios recíprocos presentes em uma relação de sedução que as comunicações *on-line* exercem as subjetividades na busca por identidade e por diferenciação que afetam seus corpos, produzindo emoções prazerosas e desprazerosas, assim como conflitos.

Ao analisar a sedução, inicialmente, será utilizado o conceito do filósofo Jean Baudrillard (2001) e, depois, uma reformulação será acrescentada ao mesmo ao associar as perspectivas de Freud (1914) e de Laing (1972). O que se quer apontar é que o fascínio do eu na relação de sedução *on-line* pode não ser a alteridade, ou o mistério do outro – conforme assinala Baudrillard –, o que exige uma vivência de autonomia, mas a aprovação de si pelo outro ou a necessidade contínua de identificação social pela insegurança sentida e que promoverá agressões e a busca de aprisionamentos do eu e do outro.

O fascínio na comunicação social: propostas de narrativas do eu e do outro

Ao abordar a comunicação humana como uma “proposta de sedução”, é importante ressaltar o fascínio que o outro exerce no psiquismo humano desde o início da vida, inclusive porque nesse vínculo se estabelecem definições recíprocas de quem se acredita ser e do que se acredita ser o outro. Nas perspectivas de Freud (1914) e de Laing (1972), esse fascínio tem origem na primeira noção de eu que se recebe por meio do olhar e da palavra de outrem, daquele que a princípio cuida, alimenta e protege o recém-nascido, e que desperta a ânsia de ser acolhido.

Nesse vínculo é estabelecido um processo de sedução, movido pela ânsia do seduzido (que ainda não se reconhece enquanto ser) de ocupar um lugar no mundo do outro (que parece ser tão provedor e completo) e, assim, sobreviver. Nesse relacionamento, vai se construindo o primeiro autoconceito, ofertado pela maneira como o cuidador percebe esse bebê e o que sente a seu respeito.

Mais tarde, a criança poderá se identificar com outras pessoas e perceber a necessidade de se diferenciar, mas continuará buscando a aceitação de seu eu nos seus vínculos sociais.

Para o cientista político Walter Truett Anderson (2002), toda civilização cria a sua própria noção de eu e, ao aceitar essa construção “mentirosa”, cada indivíduo vive sua vida com o eu que acredita ser. Até a noção de consciência pessoal é também uma invenção social que surgiu depois que os gregos deixaram de acreditar – uns três mil anos atrás, aproximadamente – no poder das vozes dos deuses do Olimpo dirigindo suas mentes e seus comportamentos.

Em sua perspectiva, “cada sistema social é também um sistema de identidade” (ANDERSON, *ibid.*, p. 99), uma vez que ele indica aos indivíduos quem eles são e como se espera que se comportem. Quando os sujeitos não aceitam as categorias de identidade reconhecidas em sua sociedade, ou não se ajustam a elas, a sociedade pode tornar-se bem coercitiva e punitiva.

Na sociedade globalizada, classificada pelo filósofo Gilles Lipovetsky (2004) como hipermoderna, surge a cultura dos excessos e da falta de limites. A busca de superação dos limites passa a ser o referencial de diferenciação, e o que parece motivar a vida da grande parte das pessoas é a idealização intensa dos próprios sonhos. Por trás dos ideais culturais de liberdade de ação e do alcance do sucesso tem-se o ideal de uma existência em estado de gozo permanente, com indicações sobre o que fazer com a insegurança. Em geral, a insegurança é tratada com a homogeneização dos gostos e ideias, com a negação da alteridade¹, ou com o recuo na

1 Segundo o Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa Houaiss (2009), alteridade é a natureza ou condição do que é outro ou distinto. Segundo a Enciclopédia e Dicionário Ilustrado de Koogan e Houaiss (1999), alteridade é a qualidade do que é outro (por oposição a identidade).

aproximação social por dificuldades de suportar a acessibilidade ao outro; quando se sente precariamente diferenciado dele e em dúvida de sua identidade e autonomia. Nestes casos, o que se consegue é a percepção de autossuficiência, mas que na realidade representa a dependência do olhar de aprovação alheio, e quando este não vem é logo descartado e percebido como insignificante.

Os ideais culturais do cenário globalizado estabelecem uma nova maneira de os indivíduos se relacionarem consigo mesmos, uns com os outros e com os objetos. Uma nova sensibilidade é estimulada baseada na necessidade de hiper-reconhecimento, ou a busca do olhar de idealização dos outros sobre si mesmo, o que impossibilita o sentimento de segurança; quando os indivíduos ainda não se sentem minimamente diferenciados dos outros e põem em dúvida o que acreditam ser, diminuindo sua autonomia diante das críticas sociais.

A partir desse pressuposto, pode-se afirmar que a noção de “eu”, ou o conceito de identidade, é uma construção social da realidade humana. A identidade ou a definição e caracterização de uma pessoa não é algo concreto, mas uma noção que ela constrói, desfaz e reconstrói pelos inúmeros relacionamentos interpessoais que estabelece ao longo de sua vida. Essa eterna construção do sentimento de ser alguém e de se representar de determinada maneira não é possível sem a relação com o outro, sem o que se imagina ser pela impressão que se causa no outro.

Ao apresentar uma significação de si ou de outrem, o que se pretende é exercer um fascínio no interlocutor pela narrativa social apresentada. Se houver envolvimento com a proposta, seja na aceitação prazerosa e alegre ou na rejeição raivosa, a sedução acontece e a crença do sedutor pode ser repassada pelo seduzido a outros.

O doutor em Comunicação André Lázaro (1998) assinala que as narrativas construídas pelos homens para explicar os inevitáveis acontecimentos e os comportamentos das pessoas são surpreendentes. “Através de narrativas, submetemos o mundo às nossas hipóteses” (LÁZARO, 1998, p. 151) e assim se confere solidez aos objetos e limitação aos homens. Por outro lado, a incompletude humana pode tornar os indivíduos diferentes e capazes de conferir

outros sentidos a si próprios e ao mundo. Mas para tal, é necessário sair da percepção de onipotência, de domínio de verdades, estimulada culturalmente na ilusão de autossuficiência, e perceber a incompletude por meio do contato de maior sensibilidade consigo e com o outro.

O anseio de sedução é tratado neste estudo como uma necessidade de ocupar um lugar de importância (ou, pelo menos, de respeito) no olhar do outro, que é recíproco em um relacionamento e nunca cessa no decorrer da existência. Ao longo da vida, são construídas inúmeras definições e expectativas de si próprio e dos outros, ou seja, variadas propostas de comunicação e de sedução. Esta ânsia de seduzir outros sobre a imagem proposta de si, do mundo e até do outro pode ser atenuada na medida em que o sujeito sente mais segurança e confiança em si mesmo, consegue se suportar em momentos desagradáveis, tolerando, inclusive, um olhar de rejeição externo, e busca se gratificar com pessoas que lhe fazem bem e com atividades que sente um envolvimento.

O poder da sedução (presente no sedutor ao afetar o outro e, no seduzido, de ser por ele afetado) circula nesse anseio recíproco de “amor social” e com ele as definições de si e do outro são apresentadas, aceitas e, às vezes, descartadas, principalmente quando se deseja desvalorizar o outro. Por meio dessa busca de aceitação social, o “eu” vai se delimitando, se expandindo, se fragilizando, regredindo e se reconstruindo em um movimento de encontro e desencontro consigo por meio da comunicação com o outro, presencial e *on-line*. Nesses encontros e desencontros consigo pode-se aumentar tanto a interiorização quanto a exteriorização.

A internet é um canal de comunicação que favorece a expressão de emoções das identidades e a criação de novas identidades, principalmente nas redes sociais, que permitem a criação de um perfil com dados pessoais, fotos e vídeos que apontam atributos físicos, comportamentais e ideológicos. A comunicação na internet possibilita um maior controle sobre a exposição de si, inclusive permitindo relacionamentos no anonimato ou com a exposição de uma identidade diferente e construída. Por outro lado, segundo as pesquisadoras Runa e Miranda (2015), a comunicação mediada por

computador facilita as expressões emocionais e dos pensamentos, pelo fato de não haver expressão física das emoções. Este fato facilita as expressões de emoções negativas e “de um modo mais desinibido, como, por exemplo, insultar, ofender, tecer comentários hostis e manifestar posições e argumentos fortes, do que na comunicação face a face” (RUNA, MIRANDA, 2015, p. 115).

Com o advento da comunicação mediada por computadores e por telefones celulares, e a proliferação das linguagens audiovisuais, a doutora em comunicação Paula Sibilia (2016) aponta “uma rede de contatos permanentemente ligada e em atividade” (SIBILIA, 2016, p. 67) que convida os indivíduos a diálogos contínuos por toda a parte, não somente em espaços de lazer como também de trabalho, que estimulam mais a exteriorização. Segundo a autora, surge o “insólito fenômeno da extimidade” (ibid., p. 61) ou a apresentação do eu e da própria vida nas redes sociais, através de fotos e vídeos que tecem a vida que o eu está vivendo de forma fluida e enaltecida, como em um espetáculo.

Para Sibilia (2016), as lógicas de visibilidade, de exibição da intimidade por relatos autobiográficos e de conexão contínua com outros são fundamentais na construção do eu e da vida como um relato. “Isso ocorre, porém, em meio a um grau de espetacularização cotidiana que talvez nem o próprio Guy Debord teria ousado imaginar” (ibid., p. 79). A autora acrescenta que as pessoas valorizam a vida, na medida em que ela parece se tornar um atraente produto transmídia.

Para Lipovetsky e Serroy (2015), o grande uso das redes sociais parece ser estético, ou seja, pelo prazer de consumo de tipo emocional, com interações para se divertir e passar o tempo, expor seus gostos, se apresentar e produzir uma imagem própria. “Na era do individualismo hipermoderno, o eu não é mais detestável, o que testemunha a formidável expansão social das práticas de exposição de si a que assistimos” (LIPOVETSKY, 2015, p. 373). Todos podem se expor na internet. Mas a busca da exposição não é apresentar uma imagem autêntica, com convicções estáveis ou uma verdade profunda de si. O objetivo é apresentar uma “exposição imediata das suas experiências, de seus gostos, de suas impressões mutáveis”

(ibid., p. 374). Para os autores, o eu se apresenta “desinstitucionalizado e fluido, descentrado e pontual” (ibid., p. 375).

O autorretrato do indivíduo hipermoderno (...) se afirma como modo de vida cada vez mais banalizado, como compulsão de se comunicar e de ‘ser descolado’, mas também como marketing de si, cada qual procurando ganhar novos ‘amigos’, procurando valorizar seu ‘perfil’ e encontrando uma gratificação na aprovação de si mesmo pelos outros. Ele traduz uma espécie de estética de si que ora é um donjuanismo virtual, ora um novo Narciso no espelho da tela global (ibid., p. 376).

Segundo o psicólogo Cristiano Nabuco de Abreu (2008), coordenador do Núcleo de Dependências Tecnológicas da USP, a expressão do eu no mundo virtual pode se tornar viciante, assim como o uso da internet e dos jogos eletrônicos para os indivíduos com “formas exacerbadas de vulnerabilidade pessoal (baixa tolerância à frustração, alta esquivia ao dano, ansiedade social, baixa autoestima) (...) e com baixa capacidade de enfrentamento das dificuldades da vida social” (ABREU, 2008, p. 165). Em entrevista à jornalista Mazzacaro (2016), o autor assinala que a conexão virtual faz com que o cérebro reaja igual ao consumo de algum tipo de droga, pois há a liberação de dopamina; neurotransmissor responsável pela sensação de prazer. Desta forma, os indivíduos podem diminuir o estresse e o medo da vida real e sentirem mais prazer e satisfação quando estão conectados do que quando não estão. Para Abreu (apud MAZZACARO, 2016), o uso da internet pode isolar indivíduos e desenvolver um mundo paralelo para aqueles que se apresentam de um modo diferente do que são na vida real – no caso de indivíduos tímidos e introvertidos. A comunicação *on-line* e os jogos podem funcionar como um prozac virtual, ao anestesiarem os aspectos negativos da vida da pessoa e se tornar um recurso de ajuda na comunicação social.

Para pesquisadores da comunicação *on-line* Livia Gomes e Nelson da Silva Júnior (2014), as relações e as conversas que se estabelecem no ciberespaço podem estimular a capacidade de reflexão ao produzir a expansão do organismo e afetos alegres, principalmente na vivência de vínculos de amizade. A comunicação

amigável na internet suspende a condição de desamparo presente na vida. Ela é fonte de renovação de esperança, amplia a expressão de entusiasmo em querer bem ao amigo, favorece outras possibilidades de encontros alegres, o que pode gerar ações coletivas de cooperação e ajuda que impedem a tristeza. Mesmo que não se formem vínculos de amizade, benefícios acontecem no corpo quando uma pessoa amplia sua capacidade de compreensão, isto é, no entendimento de novos pontos de vista, certo contentamento se dá, assim como a percepção de sua capacidade de agir e de comunicar-se no cotidiano.

A cooperação entre dois internautas pode se dar em situações de diálogos convergentes (que promovam identificação social) e em ações altruísticas, como também a partir de um embate de ideias, que exige um trabalhoso processo de diálogo em que há a exposição de perspectivas bem diferentes. Neste último caso, tensões são vivenciadas e choques de ideias são revelados, o que promove um desequilíbrio momentâneo no organismo, mas que pode propiciar o desenvolvimento pessoal, interpessoal e emocional dos comunicantes. Este será aqui apresentado como o processo de sedução de Jean Baudrillard, mas, para tal, é necessária certa vivência de autonomia.

A sedução na comunicação para Baudrillard

Baudrillard (2001b) descreve a sedução como um movimento humano que busca a “ilusão vital”, o crescimento pessoal ao respeitar aquilo que impõe a alteridade, o enigma que o outro traz – com todo o seu mistério – e que não pode passar despercebido.

Por outro lado, Baudrillard (2001) reconhece que a cultura e todos os condicionamentos sociais estimulam o *monopensamento* (uma espécie de clonagem do comportamento e da cognição humana) e, desta forma, a padronização de seres singulares em cópias idênticas na busca de criar uma visão de mundo positiva, verdadeira, sem dúvidas, sem conflitos e menos angustiante. Essa crítica foi feita anteriormente por Marcuse (1979) ao cunhar o termo o homem unidimensional.

Mas, para o autor, a sedução é o excesso do outro, capaz de provocar ilusão e alteração de identidade. Por isso, ela é tão poderosa, podendo despertar fascínio e medo. Os indivíduos são naturalmente atraídos pelo seu poder de distração, e, ao mesmo tempo, ela lhes confere a ilusão vital que os inspira a criação em suas vidas.

A sedução é a figura bem mais radical de desligação, de distração, de ilusão e de desvio, de alteração da essência e do significado, de alteração da identidade e dos sujeitos. (...) A sedução, o exotismo, é o excesso do outro e da alteridade, é a vertigem do mais diferente que o diferente – isso é que é irredutível e é a verdadeira fonte de energia. (BAUDRILLARD, 2001b, p. 147).

Para Baudrillard (2001), a impossibilidade de captar por completo o humano pode parecer angustiante e até desesperador, mas, em sua perspectiva, é a única chance de os homens continuarem irredutíveis, diferentes uns dos outros, flexíveis e reversíveis.

Nunca estamos exatamente presentes para nós mesmos, nem para os outros. Portanto, não somos exatamente reais uns para os outros, sequer o somos para nós mesmos. E esta alteridade é a nossa melhor chance – nossa melhor chance de atrair e ser atraído por outros. De seduzir e ser seduzido. Falando simplesmente, é a nossa chance na vida (BAUDRILLARD, 2001, p. 78)

Ao autor, a sedução acontece quando uma pessoa é percebida como um mistério que evoca fascínio pela diferença e, portanto, legitimada, por mais que não compreendida no todo. Nesse momento surge o investimento de atenção nela e a ilusão vital, ou o desejo por algo que não se sabe exatamente o que é, mas que se impõe com relevância. Aí se instaura a possibilidade de modificação da própria identidade pelo fascínio à identidade do outro. Tanto se pode aceitar a nova definição do outro sobre si, quanto se pode reformular a definição de si pela observação do outro.

Gomes e Silva Júnior (2014) apresentam resultados de pesquisas sobre a experimentação de amizades na internet que podem ser utilizados neste artigo para exemplificar o conceito de sedução de Baudrillard (2001). Os autores assinalam que considerar a opinião do outro é um exercício político em que os corpos são afetados. Nas relações de amizade mediadas pela internet os corpos são mutuamente afetados pelas ideias, valores e pensamentos expressos nas conversas *on-line*, capazes de engendrar mudanças no corpo, tanto por transformações no modo de pensar quanto no modo de agir. Eles citam o conceito de afeto de Espinosa (2008, apud GOMES, 2014) que compreende a ideia que afeta o corpo, em que a potência de agir do indivíduo pode ser aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, assim como suas ideias.

Gomes e Silva Júnior (2014) apontam que as relações de amizade construídas na internet são muito enriquecedoras em trocas de opiniões e aprendizagens e propiciam a reflexão e a relativização do pensamento.

Os corpos consideram as ideias dos amigos, que os potencializam em sua capacidade de pensar e refletir sobre si mesmos; contribuem para repensar comportamentos e valores, bem como para reposicionarem-se diante de uma tomada de decisão. Os sujeitos destacam que suas relações de amizade intermediadas na internet os ajudam a refletir sobre problemas e dúvidas, a compreendê-los e acrescentam novas experiências e conhecimentos que os fazem crescer e repensar a própria vida. (GOMES, 2014, p. 4).

A este respeito, sobre como a visão do outro sobre si pode afetar positivamente o autoconceito, a pesquisadora Katelyn Mckenna (2015) apresenta os benefícios da comunicação na internet. Segundo a autora, a internet facilita às pessoas expressarem os seus verdadeiros “eus” e, assim, satisfazerem suas necessidades sociais e psicológicas em comparação com a comunicação presencial; em que há menos controle na maneira como cada um se apresenta aos

outros, o que aumenta o grau de ansiedade social. A autora assinala estudos que apontam como “as pessoas formam imediatamente impressões sobre os outros baseando-se apenas na aparência física” (MCKENNA, 2015, p. 208), e como a aparência é determinante na formação do início de amizade. Por outro lado, na internet, as características físicas das pessoas nem sempre estão evidentes, pelo menos não no início de uma conversa em um *chat*, por exemplo. Isso facilita a manifestação mais autêntica do eu e a formação de impressões baseadas em opiniões expressas, que, inclusive, tornam o eu melhor compreendido. A autora acrescenta que a internet possibilita o aumento dos laços de empatia e de compreensão mútua entre os comunicantes e explica o fato ao indicar que as pessoas tendem a gostar daqueles a quem fazem revelações e que também lhes confidenciam suas vivências. Com isso, participar de grupos *on-line* traz benefícios de maior aceitação do eu, pois se recebe uma identidade de grupo positiva. Essa aceitação é fundamental para substituir uma visão negativa de si – que pode levar ao isolamento social e à vergonha – e para a reconstrução de uma autoimagem mais positiva. “Expressar o verdadeiro eu na internet pode conduzir a uma maior aceitação do eu e a um aumento de sentimentos de pertença e ligação aos outros” (ibid., p. 221).

Por outro lado, a internet também é um campo aberto para o *cyberbullying* e para a violência virtual entre todas as idades, que exemplificam a necessidade de expressão destrutiva de pessoas que se julgam donas da verdade e acreditam que suas perspectivas são soberanas e verdadeiras para explicar o que descrevem e julgam. Segundo os pesquisadores de *cyberbullying* Amado e Matos (2015), os agressores são crianças e jovens mal adaptados psicossocialmente, com baixo nível de comportamentos pró-sociais, com baixa autoestima e hiperatividade, evidenciando tendência ao vandalismo, ao roubo, fuga da escola, consumo de álcool e de tabaco e outras ações de risco. Por outro lado, as vítimas apresentam insegurança, ansiedade social, se consideram socialmente incompetentes, com baixa autoestima e problemas de natureza afetiva, principalmente na família; com conflitos, mau relacionamento e má comunicação com seus pais. Este fator pode levar as vítimas a procurar compensações

em amizades íntimas *on-line*. Os autores citam pesquisas que apontam que a percepção dos adolescentes é de que um bom ambiente familiar está associado a pouco envolvimento em situações de *cyberbullying*.

Neste estudo, tanto a necessidade de destruir o outro quanto a aceitação da visão destrutiva do outro sobre si são assinalados como anseios recíprocos na relação de sedução, que buscam a dominação, e não a expansão de si, e o deleite com o outro. Compartilha-se uma ânsia de hostilidade, tanto da parte do agressor quanto do agredido – mesmo que este não tenha consciência do aprisionamento de si a que se impõe –, que será a seguir apresentado como a cooptação do desejo na relação com o outro e a dificuldade de diferenciação das fronteiras entre o eu e o outro. Tal dificuldade impossibilita a aceitação da diferença nos relacionamentos e, quando esta é identificada, logo se estabelece uma classificação hierarquizada entre os seres, isto é, atribui-se julgamentos de valor a quem é melhor ou pior e agressões surgem aos classificados como inferiores. Tudo pela incapacidade de perceber que não existe perfeição ou completude nos seres.

A sedução entendida como a busca por identidade e por diferenciação nas perspectivas de Freud e de Laing

O que se pretende propor aqui é que todo relacionamento, desde o início da vida, representa a ânsia humana pelo amor de outras pessoas e a consequente confirmação de sua identidade, por meio do reconhecimento de determinados atributos idênticos a de grupos sociais que se busca pertencer. Ao mesmo tempo, para o crescimento da segurança do sujeito e o seu amadurecimento, ou vivência de autonomia, a ânsia de amor no olhar dos outros vai diminuir, pois é necessária uma diferenciação também dos grupos que frequenta, com todos os perigos, medos e ansiedades que daí derivam.

Só que nesse processo de construção do autoconceito, nem sempre se consegue se diferenciar do outro, aceitar as diferenças entre os seres e aprender a lidar com a própria singularidade e

desamparo, o que desperta necessidades de vivências coercitivas e agressivas com o outro, ou consigo.

O neurologista Sigmund Freud (1914) e o psiquiatra Ronald Laing (1972) são teóricos que assinalam a noção de eu como reciprocidade de outrem e a identidade como uma construção progressiva, após o nascimento, segundo as interações de uma pessoa com sua mãe, demais membros da família, amigos e outras pessoas que encontrará ao longo de sua vida.

Segundo Freud (1914), o esboço da noção de “eu” de uma criança é sustentado pelo olhar do outro, em geral de seus pais. A primeira imagem de si é uma vivência narcísica oriunda da projeção do desejo do outro. Para Freud, o narcisismo é a visão dos outros sobre o sujeito, que dará o ‘tom’ de suas relações no mundo. Nessa perspectiva, usualmente, os pais revivem suas vivências narcísicas originais (seus desejos e fantasias vividos em sua infância) em que se achavam “o ideal” ao olharem para seus filhos com amor. O bebê é olhado como uma “majestade”. E, quando não o fazem, projetam em seu filho a vivência imaginária de ‘desamor’ que carregam em seu frágil ego. A criança se sente tudo de bom ou de ruim. Ela se vê em conformidade com o que os outros (em geral, os pais) veem e seu investimento no mundo – em pessoas, objetos e ideais – é chamado de escolha objetal narcisista. “A finalidade e satisfação em uma escolha objetal narcisista consiste em ser amado” (FREUD, 1914, p. 115) e em confirmar a visão espelhada pelo olhar do outro que lhe é significativo.

Segundo a teoria do desenvolvimento freudiana, posteriormente, no complexo de Édipo (entre os três a cinco anos de idade), a criança poderá ser “castrada simbolicamente” por quem ocupa a “posição de mãe” (o cuidador que estabelece trocas afetivas com ela) ao introduzir um terceiro na relação entre os dois. Este terceiro irá apresentar outras perspectivas de sentir e ver o mundo. Ele é o representante da lei social, pois rompe com a única perspectiva que a criança conhece, de se ver e entender o mundo pelo olhar do cuidador. Este primeiro rompimento possibilita à criança entender que existem diferenças entre os seres e limites na vida. Desta forma, mostra que ninguém é perfeito ou completo, ou detém a verdade

dos fatos. Este momento representa o nascimento da criança como sujeito, o que implica em romper com essa primeira noção de eu (projeção do narcisismo de seus pais ou do cuidador). Aos poucos, a criança poderá entender e aceitar a diferença entre os indivíduos e ter a compreensão de que ela e os outros são incompletos, que podem se reconstruir continuamente e que ninguém detém a verdade.

Ser castrada simbolicamente implica em não se ver apenas como o outro, que ocupa a “posição de mãe” (que impõe o que é o ideal), a vê e não buscar continuamente relações com “idênticos”. A criança sai da posição em que é o seu ideal (quando recebeu grandes doses de olhares narcísicos) e se submete a um ideal social que lhe é transcendente. Ela poderá desenvolver o seu ego, investir em si, construindo outras noções de identidade a partir de inúmeras identificações com pessoas significativas que encontrará em sua vida. Mas, suas outras definições identitárias serão, de alguma maneira, as visões de outros sobre si, que representam a sua busca de amor nessas pessoas e a consequente confirmação de seu autoconceito. A castração simbólica é o aprendizado de vida que seu cuidador pode lhe apresentar para que consiga elaborar o processo de separação do mesmo, aceitar e reconhecer a diferença entre as pessoas e aprender a lidar com a sua singularidade, com os próprios limites e com o seu desamparo. Portanto, se o seu desenvolvimento assim se der, ela inicia o aprendizado de como ser sujeito autônomo e a viver com os outros, isto é, aceitar outras definições de identidade diferentes da sua e a respeitá-las.

Ao buscar entender os diferentes fascínios que se manifestam nas comunicações *on-line* pode-se perceber, por um lado, indivíduos que não conseguem abrir mão do lugar paradisíaco e narcísico de serem vistos como ideais (aparentemente completos) e que promovem suas intimidades com espetacularização. É comum, também, em indivíduos que se acham perfeitos, o tratamento com ódio àqueles que fogem ao seu domínio e que não lhe reconhecem, ou confirmam as suas perspectivas consideradas ideais. Neste caso, não se entende a internet como um espaço público e de existência de diversidades.

Por outro lado, também é possível identificar que a internet é utilizada por muitos como um novo espaço público, em que se pode reduzir as distâncias sociais e geográficas e construir relacionamentos que permitam recriar a vida e as subjetividades. A recriação da vida e da própria subjetividade é possível em indivíduos que reconhecem sua própria vulnerabilidade e permitem sentir sua fragilidade, insegurança e frustração – que muitas vezes são evocadas no relacionamento com o outro –, assim como entendem que não irão controlar a ética e as ações do outro, com quem não concordam.

Quando o indivíduo não quer perceber sua vulnerabilidade na relação com o outro, há que se criar fortes defesas emocionais. A agressão é uma defesa muito comum disparada nos relacionamentos virtuais, quando a pessoa começa a ser contrariada.

Para explicar esse movimento de alta exposição de intimidades na internet e da impossibilidade de dialogar com o outro em um novo espaço público virtual, a perspectiva da psicanálise contemporânea de Joel Birman (2016) traz uma compreensão sobre as novas organizações subjetivas. Para o autor, “o narcisismo a que se alude hoje não se refere mais ao infante sexualmente pujante de Freud” (BIRMAN, 2016, p. 38); que foi investido de olhar idealizado de seus pais. O narcisismo contemporâneo é o *negativo* formulado por André Green (1988, apud BIRMAN, 2016), em que o indivíduo demanda ser cuidado pelo outro e ter o olhar deste insistente sobre ele; “pelo vazio e pela *perda da potência* de ser, que lhe marca de maneira avassaladora” (ibid.). O sujeito contemporâneo foi narcisicamente esvaziado pela desconstrução do patriarcado e da família nuclear burguesa, que se iniciou num processo social e histórico com o movimento *feminino* dos anos 1960, se sucedeu com o movimento *gay* e teve o tempo terceiro e atual dessa desconstrução com o movimento do *transgênero*. Nem o narcisismo, nem o Édipo vividos na modernidade, e postulados por Freud, podem ser universalizados hoje e serem vistos como as formas de subjetivações constitutivas dos sujeitos contemporâneos. Muitos indivíduos contemporâneos precisam atrair continuamente o olhar do outro sobre si, um olhar que se espera ser cuidador e salvador, que, possivelmente, resgata um senso de vivacidade, pois talvez não tenham

construído um narcisismo e nem, muito menos, passado pelo Édipo; em que conseguiriam entender o que é se diferenciar do outro e aceitar a alteridade.

Para Laing (1991) é uma proeza quando uma pessoa entende que ela não é, obrigatoriamente, quem os outros julgam que ela seja. Ao mesmo tempo, é penosa essa percepção de discrepância entre a autoatribuição de si e a que os outros têm dela.

Laing (1991) assinala que quando a pessoa se sente pouco diferenciada do restante do mundo, questionando continuamente o que os outros pensam dela, duvidando de seu valor e capacidade, representa que ela não consegue sentir segurança na realidade social em que vive, nem em si mesma. Esse sentimento é o que o autor chama de insegurança ontológica, que leva o sujeito a buscar preservar seus relacionamentos ao invés de gratificar-se com eles, além de considerar as circunstâncias da vida uma grande ameaça.

Para o autor, os relacionamentos interpessoais são formas de atualizar a própria identidade, e o grande drama humano consiste na confirmação, ou na negação, dessa identidade através das relações sociais. Quando se confirma a identidade pelo olhar do outro, pode-se ficar preso nesta definição aceita pelo outro ou estar sempre a buscar esse olhar de confirmação. Quando essa identidade é negada nas relações sociais, se vive um limite social por isso, com perdas emocionais, relacionais e até materiais. O drama emocional e relacional pode ocorrer, neste caso, porque todo ser humano precisa ocupar um lugar de importância nos seus relacionamentos pessoais e profissionais. “Escolheria alguém a liberdade se todos os seus atos não tivessem o menor significado para ninguém? Parece ser um desejo humano universal ocupar um lugar no mundo de alguém” (LAING, 1972, p. 129).

Esse movimento de ser aceito e definido pelo outro pelas semelhanças e diferenças percebidas está presente em todo grupo que acolhe um novo integrante. Na relação entre amigos e pessoas que se elogiam, a semelhança e a diferença percebidas parecem ser o grande fascínio pela possibilidade de expressão de prazer e admiração na relação interpessoal.

Por outro lado, o fascínio também pode ser exercido em relações coercitivas e agressivas. A incapacidade em lidar com sua vulnerabilidade, a necessidade de se autoafirmar ao encontrar semelhanças na sociedade e o não encontro dela, ao observar a alteridade, também são elementos que favorecem o fascínio a certas subjetividades pela possibilidade de expressão da raiva ou do ódio. Certos sujeitos que não conseguem respeitar e dialogar com a alteridade, seja na comunicação presencial ou *on-line*, podem extravasar sua agressividade na busca por identidade. Nesses casos, o que se procura ao desqualificar outrem é a crença no domínio da verdade, ao se perceber superior e provocar que o outro se desaponte consigo mesmo. Se ocorrer a sedução, o seduzido pode sentir tristeza e mágoa e aceitar a definição do agressor sobre si. Ele fica desapontado consigo e com o outro quando este rejeita ou desqualifica o seu “eu”. Se o seduzido sentir raiva, também permitiu um domínio do outro sobre si, por algum nível de identificação inconsciente a partir de uma imagem denegrida que o agressor o faz acessar. Em ambas as situações, o desprazer provocado pelo agressor é sentido no seduzido, e muitas vezes ressentido, ao se prender na agressão alheia, pois, sem perceber, se busca identidade ou a ilusão do monopensamento.

No cotidiano, o encontro com os outros envolve tensão e mudança de estrutura. Não há como controlar a própria reação nem a do outro. Não há como entender tudo o que o outro diz e expressa. Nem se sabe exatamente tudo o que se quer quando se fala. Mas, em conformidade com os pesquisadores de cyberbullying, Amado e Matos (2015), talvez o caminho para prevenir a agressão social da comunicação *on-line* esteja em ensinar as pessoas, desde pequenas, a “aprender a ser” e “aprender a viver com os outros”. Ensina-las a suportar certa dose de tensão e de incerteza, ter entendimento que a incompletude compreende todos os seres, – em oposição à percepção narcísica de si e do outro como ideais –, ter confiança em si e no outro – mesmo sem entender tudo o que se gostaria de entender – e ter prazer na busca de conhecimento em conjunto. Desta forma, ensina-se o prazer da sedução movida pela ilusão vital, em que se pode encontrar a saída da criatividade pela eterna reconstrução de

si, do outro e do mundo. Mas, há que se prestar atenção, pois a sedução narcísica, que aparece em uma “comparação” entre os comunicantes, pode levar a outro caminho, isto é, à perda de si e do outro na busca de verdades absolutas e da crença de uma hierarquização entre os seres. E é muito sutil perder a autonomia ao se receber um elogio, ou quando se quer seduzir o olhar de outrem, ou seja, ser o “objeto” de admiração e de desejo do outro, pois aí se busca aplacar a falta, em si, da percepção de incerteza e a necessidade de aprendizado na vida. O que se quer acreditar e mostrar ao outro é que se é ideal, perfeito e completo. Nesta posição, a subjetividade regride e as expressões emocionais se intensificam, não havendo espaço para as divergências e nem para a existência de seres autônomos.

Referências

ABREU, C. N. de *et al.* Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Rev. Bras. Psiquiatr.**, [s.l.], v. 30, n. 2, p.156-167, jun. 2008.

AMADO, J.; MATOS, A. O *cyberbullying* entre os comportamentos de risco online. In: MIRANDA, G. L. (Org.). **Psicologia dos comportamentos online**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, p. 81-105, 2015.

ANDERSON, W. T. **O futuro do eu**: um estudo da sociedade da pós-identidade. São Paulo: Cultrix, 2002.

BAUDRILLARD, J. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

_____. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. Campinas: Papirus, 2001b.

BIRMAN, J. *et al.* **Amar a si mesmo e amar o outro**: narcisismo e sexualidade na psicanálise contemporânea. São Paulo: Zagodoni, 2016.

FREUD, S. **Sobre o narcisismo**: uma introdução. 1914. Rio de Janeiro: Imago, 1976. (Obras completas, 14).

GOMES, L. G. N.; SILVA JUNIOR, N. da. Experimentação política da amizade na internet. **Revista Psicologia & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 26, n. 2, p. 384-396, 2014. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/seerpsicoc/ojs2/index.php/seerpsicoc/article/view/3759/2404>>. Acesso em: 28 set. 2016.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário eletrônico da língua portuguesa Houaiss**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

KOOGAN, A.; HOUAISS, A. **Enciclopédia e Dicionário Ilustrado**. 4. ed. Rio de Janeiro: Seifer, 1999.

LAING, R. D. **O eu e os outros**: o relacionamento interpessoal. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. **O eu dividido**: estudo existencial da sanidade e da loucura. Petrópolis: Vozes, 1991.

LÁZARO, A. Cultura e poder: mídia, liberdade e persuasão. In: ROCHA, E. (Org.). **Cultura & Imaginário**: interpretação de filmes e pesquisa de ideias. Rio de Janeiro: Mauad, p. 151-162, 1998.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

_____; SERROY, J. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MCKENNA, K. Y. A. Do outro lado do espelho da internet: exprimir e validar o “verdadeiro eu”. In: MIRANDA, G. L. (Org.). **Psicologia dos comportamentos online**. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 2015, p.195-226.

MARCUSE, H. **A ideologia da sociedade industrial**: o homem unidimensional. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1979.

MAZZACARO, N. Nossa maluquez: Cinco exemplos de transtornos do século XXI que estão tornando mais difícil a manutenção da tão prezada lucidez. **O Globo**. Rio de Janeiro, 28 ago. 2016. Revista O Globo, p. 28-33.

RUNA, A. I.; MIRANDA, G. L. Emoções e expressão das emoções *online*. In: MIRANDA, G. L. (Org.). **Psicologia dos comportamentos online**. Lisboa: Relógio D’Água Editores, p. 107-147, 2015.

SIBILIA, P. **O show do Eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.



Colaboração criativa e empreendedorismo na internet

Projetos colaborativos e inovação urbana

Em que medida as tecnologias digitais e as redes de colaboração criativa podem contribuir para o empreendedorismo e novos modelos de produção, que articulam arte e economia, no contexto da cidade?

Mobilizar esforços em prol de governos que respondam com agilidade às necessidades dos cidadãos, estabeleçam relações menos burocráticas e coordenem serviços públicos e privados são sonhos de quem pensa as cidades no século XXI. O quinto Rio de Encontros abordou os projetos colaborativos e a inovação urbana para entender como, de fato, mudar as metrópoles.

Responsável pela mediação da conversa, Teresa Guilhon, coordenadora d'O Instituto, abriu com um questionamento pertinente: “Como cidadão e governo podem colaborar? Quando vamos conseguir estabelecer a governança de baixo para cima, já que, em última instância, é isso que se quer?”.

“Penso numa reforma de Estado para prestar mais eficientemente os seus serviços. Uma visão do Estado como serviço, como plataforma a favor do cidadão. É uma postura, uma mudança cultural. Depende de gestores que tomem essa iniciativa e também depende de nós, população, nos organizarmos”, disse o cientista

político Marco Konopacki, do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS).

Julia Zardo, do Instituto Genesis, trouxe a perspectiva do empreendedorismo. “Acredito em rede. As ações têm pouco valor e impacto se você faz sozinho. Ações associativas têm muito valor. As iniciativas já se espalham pela cidade, tem gente fechando rua, criando eventos, ocupando e transformando espaços. Cooperativa é competição com colaboração. Em grupo, é muito mais fácil transformar realidades”, completou.

Muitos desses esforços acontecem com a ajuda de plataformas de financiamento coletivo. Luisa Rodrigues, do Benfeitoria, frisou: “O financiamento coletivo surgiu preenchendo lacunas. Qual o menor custo que você tem para botar alguma coisa na rua? É uma maneira de mobilizar as pessoas pela urgência”.

Cidades responsivas

“Por que as mesmas ruas do Rio de Janeiro alagam a cada temporal de verão? Por que a reforma do sistema de transporte de ônibus da cidade, que extinguiu e mudou dezenas de linhas, provocou tantos protestos? A incomunicabilidade entre cidadãos e governantes é parte importante desses problemas”, acredita o coordenador de projetos de democracia e tecnologia do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS-Rio), o cientista político Marco Konopacki.

Marco defendeu que a gestão das cidades exige a construção de uma relação entre poder público e cidadão. Doutorando em Ciência Política pela UFMG, pesquisador nas áreas de governança de tecnologia da informação, desenvolvimento de software, participação social e ação coletiva, Konopacki acredita que cidadãos podem e devem interferir nas leis que regulam o espaço urbano. “É mais do que votar, é abrir vãos para que as pessoas apresentem seus argumentos”, completou.

Konopack elencou quatro razões para que a evolução das cidades seja lenta: o poder público não usa a tecnologia como suporte para a solução dos problemas, o que gera estruturas duras e difíceis

de se alterar; o cidadão ainda não se habituou a demandar o poder público, menos ainda utilizando meios como a internet; ainda há poucos aplicativos de soluções para cidades; e os limites envolvidos no uso de dados pessoais e na própria agregação dos dados.

No redesenho das relações de cidadania, alguns exemplos inspiraram. A página da prefeitura de Curitiba no Facebook usa humor e linguagem informal para produzir engajamento. No Rio Grande do Sul, o login cidadão unifica o acesso aos serviços do Estado. O desafio, ensina o pesquisador, é fazer a burocracia sexy – ou tornar irresistível a aliança entre cidadãos e governos.

O especialista ressaltou que a implantação do e-governo produz novas demandas. Ao abrir canais de contato com o público, a prefeitura precisa garantir respostas aos internautas em tempo razoável. Também é preciso dar transparência ao uso dos dados pessoais postados na rede. “É importante que seja firmado um pacto de bom uso, pois o cidadão tem de estar protegido quanto à sua privacidade”, ponderou.

Vaquinha repaginada

Desde a sua fundação, em 2011, a plataforma de financiamento coletivo Benfeitoria já arrecadou R\$11 milhões de 70 mil benfeitores, viabilizando 700 projetos. “A Benfeitoria é uma vaquinha repaginada”, explicou a gestora de comunicação, Luisa Rodrigues, em sua participação no Rio de Encontros. Com o sucesso do financiamento coletivo, o grupo que dirige o Benfeitoria criou outras iniciativas, como a plataforma colaborativa de soluções para a cidade Rio+, em 2013; o Recorrente, site para financiamento contínuo de instituições, em 2014; e a Universidade do Financiamento Coletivo (UFC).

Dentre os projetos, o Rio+ foi o mais identificado com o ideal de pensar uma cidade do século XXI. “Era o cidadão comum mandando ideias para a plataforma, em 13 temas”, contou Luisa. Foram mais de 1.700 ideias enviadas, das quais 26 ficaram abertas para votação on-line. Por fim, 13 foram escolhidas para sair do papel – ou do site. Uma delas, de mobilidade reciclada, resultou no protótipo de uma máquina que foi usada para a troca de embalagens plásticas

por bilhetes de ônibus. Mas o resto... “As outras 12 ideias votadas estão sob responsabilidade de diferentes áreas da prefeitura, mas, infelizmente, algumas ainda estão engavetadas”, lamentou.

Nem todas as ideias emplacam. Mas o Benfeitoria segue apostando no coletivo. “As pessoas não se engajam, muitas vezes, por excesso de barreiras, mas criatividade é um dom que todo mundo tem. E as pessoas precisam se sentir empoderadas para mudar a cidade”, avaliou Luisa.

Empreender, uma opção de carreira

Centro de inovação, o Instituto Gênesis, da PUC-Rio, é um lugar de encontros que reúne governo, academia, iniciativa privada e empreendedores. Desde 1997, o Gênesis ajuda a quem quer tirar sonhos do papel. A taxa de sucesso é de mais de 90%. “O empreendedorismo é uma ferramenta de empoderamento. A nossa plataforma política é fazer com que o empreendedor entenda como o trabalho que ele realmente gosta pode ser sustentável. Tem de ser sustentável, mas não necessariamente lucrativo. Essa é a premissa do Gênesis”, explicou a gerente Julia Zardo.

Os números dão conta do alcance: quase 1,2 mil alunos já foram impactados pela cultura empreendedora. Em 19 anos, o Gênesis ostenta a geração de mais de 2,6 mil postos de trabalho, um crescimento médio anual de 20% das empresas, e cerca de R\$680 milhões de faturamento total. “Hoje, empreender é uma opção de carreira”, afirmou ela.

“A informação que a gente gera (na instituição) é para todo mundo. E o conhecimento também é gerado na sociedade, não apenas na academia. A proposta de qualquer incubadora é fazer com que esses conhecimentos se combinem e as ideias geradas no ambiente universitário encontrem utilidade efetiva na sociedade”, ressaltou.

Como incubadora, o Gênesis acompanha desde o processo inicial de criação e desenvolvimento do projeto até a implantação de fato dos empreendimentos. Quanto mais impacto social, melhor.

No Rio, Julia acredita que o setor da cultura tem grande potencial. O mapa estratégico do desenvolvimento do Estado, com perspectivas até 2020, feito pela Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (Firjan), dá destaque ao turismo, petróleo e gás e economia criativa (música, audiovisual, games etc.) como frentes mais promissoras.

“O Rio pode ter um diferencial em relação às demais cidades brasileiras. Pessoas trabalhando juntas para desenvolver um setor e negócios sustentáveis. Se a gente se apropriar e participar, independentemente do que aconteça com o Estado, a gente pode se tornar viável”.

8 de setembro de 2016

Prouocadores:

Julia Zardo, gerente do Programa de Cultura Empreendedora do Instituto Gênesis/ PUC-RIO

Luisa Rodrigues, gestora de comunicação do site Benfeitoria

Marco Konopacki, cientista político e coordenador de projetos de Democracia e Tecnologia do ITS Rio

Mediadora

Teresa Guilhon, coordenadora d'O Instituto

Frases do debate

“Deveria ter um gerente da rua que você pudesse acessar. Falta aos governos usar a capacidade de inteligência dos cidadãos para construir uma cidade mais organizada.”

Anabela Paiva

“Muitas secretarias trabalham como pequenos feudos, têm suas próprias redes e prioridades, o que têm pouco a ver com o que o cidadão espera.”

Julia Michaels

“O financiamento coletivo não é para todo mundo. Não basta ter um puta projeto na mão, tem de correr atrás de engajamento.”

Luisa Rodrigues

“O empreendedor é o cara que não espera, vai lá e faz, transforma. Acredito que é uma das formas de não sucumbir.”

Julia Zardo

“Os canais existem, o problema é superar as estruturas arcaicas de poder dentro do aparelho do Estado.”

Marco Konopacki

“A perspectiva econômica atual é nefasta, mas pode ser um bom momento para as pessoas começarem a levar seus projetos para a iniciativa privada.”

Nyl MC

“Empreendedorismo é mais abrangente. No Morro dos Macacos, o que mais tem é empreendedor, só que muitas vezes por necessidade.”

Leonardo Oliveira



Plateia na apresentação de Luisa Rodrigues



Teresa Guilhon, mediadora do evento, apresenta os convidados Marco Konopacki, Luisa Rodrigues e Julia Zardo

A plateia, incluindo os participantes da turma, Pedro, Nyl e Nelson





**Julia Zardo,
da incubadora
Gênese –
PUC-Rio**



**Luisa Rodrigues,
da Benfeitoria.**



**Marco
Konopacki,
do ITS-Rio**

Desenhos da nova economia

Eliana Formiga

Paulo Reis

Introdução

No quinto evento do Rio de Encontros, em 8 de setembro de 2016, na ESPM-Rio, que contou com a presença de Julia Zardo – gerente do programa de cultura empreendedora do Instituto Gênese, Luisa Rodrigues – gestora de comunicação do site de financiamento coletivo Benfeitoria e Marco Konopacki – cientista político e coordenador de projetos de Democracia e tecnologia do ITS Rio, foi discutido o tema "Projetos Colaborativos e Inovação Urbana". Cada palestrante apresentou os projetos que está desenvolvendo e discutiu sobre entraves, principalmente governamentais, que os impedem de ser mais rápidos e eficazes. Grandes conquistas foram alcançadas e possibilidades futuras mostradas. Neste capítulo, trouxemos colaborações sobre o tema, que nos ajudam a refletir de forma mais ampla e também tendo parâmetros para comparação. Projetos já desenvolvidos por outros países e alguns no Rio de Janeiro nos mostram caminhos possíveis que podemos traçar com êxito.

A lógica da colaboração vem sendo construída e reforçada nas últimas décadas. A globalização e a terceirização, suportadas pelos avanços das tecnologias da informação e da comunicação, acabaram por criar um terreno fértil para o surgimento de novos arranjos nas dimensões sociais, culturais, tecnológicas, comportamentais e, portanto, negociais.

A estruturação das relações sociais em redes virtuais criou sistemas de interação e articulação efetivas, nunca antes imagináveis. Alterando a velocidade e a agilidade entre os agentes produtivos de uma série de indústrias. O indivíduo, organizado e articulado em rede, passa a exercer um poder capaz de alterar os rumos de qualquer organização.

A coerência da economia colaborativa, a partir do exposto, está baseada na força do conjunto de movimentos sociais que focam em novas oportunidades e se mobilizam por novas preocupações globais, assim, se orientam na revisão das formas de produção, na redução do desperdício, na minimização dos impactos socioambientais, no incremento da eficácia do uso dos recursos e na luta contra o hiperconsumismo. Logo, pode-se destacar que este movimento se estrutura com a mobilização de pessoas, suportadas pelas tecnologias da informação e da comunicação e direcionadas por questões globais que afetam – em distintas dimensões – a vida de todos.

Nesse processo, a importância do setor de serviços avança sobre a manufatura, gerando uma lógica híbrida para atender às novas demandas impostas pelas mudanças. Assim, o serviço passa a ser visto como uma ponte fundamental entre criação de valor, geração de conhecimento e inovação. Na necessária revisão dos modelos de negócios e perspectivas de geração de valor nas empresas, surge a lógica da colaboração e da cocriação – trazendo o indivíduo para uma posição central no planejamento estratégico dos negócios.

Compartilhamento

Segundo a especialista Rachel Botsman (2015), a economia compartilhada contempla 3 possíveis tipos de sistemas:

1. mercados de redistribuição: ocorre quando um item usado passa de um local onde ele não é mais necessário para onde ele é. Baseia-se no princípio do “reduza, re-use, recicle, repare e redistribua”;
2. *lifestyles* colaborativos: baseia-se no compartilhamento de recursos, tais como dinheiro, habilidades e tempo;
3. sistemas de produtos e serviços: ocorre quando o consumidor paga pelo benefício do produto e não pelo produto em si. Tem como base o princípio de que aquilo que precisamos não é um CD e sim a música que toca nele, o que precisamos é um

buraco na parede e não uma furadeira, e se aplica a praticamente qualquer bem.

A lógica das redes, característica da economia híbrida, como aponta Anderson (2012), extrapola o mundo virtual, invade a produção material e vai além, ainda, das inovações tecnológicas, exprimindo, assim, três mudanças essenciais: a criação de bens materiais torna-se acessível a indivíduos; as mais promissoras inovações vêm de redes sociais; e o poder sobre o que é oferecido aos consumidores está cada vez menos nas mãos dos que detêm os grandes meios de produção e troca.

Inteligência coletiva e colaborativa

A inteligência coletiva, como quer Levy (2007, p. 28-29), é aquela distribuída por toda parte, e que tem como base e objetivo o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas – a partir da possibilidade de viver com um ‘hipercórtex’ comunitário.

Para Botsman e Rogers (2010, p. 90) “ao ceder valor para a comunidade, permitimos que o nosso próprio valor social se expanda em troca”. À medida que as nossas posses se desmaterializam, tonando-se intangíveis, nossas percepções de propriedade passam a mudar, criando uma linha pontilhada entre ‘o que é meu’, ‘o que é seu’ e ‘o que é nosso’. (BOSTMAN; ROGERS, 2010, p. 91).

(...) quanto melhor os grupos humanos conseguem se constituir em coletivos inteligentes, em sujeitos cognitivos, abertos, capazes de iniciativa, de imaginação e de reação rápidas, melhor asseguram seu sucesso no ambiente altamente competitivo que é o nosso. (LÉVY, 2007, p. 19)

Partindo, então, de uma percepção coletiva de que questões que atingem a todos devem ser responsabilidade de todos e, por consequência, devem ter a participação de todos, quantidades

crescentes de indivíduos começam a se engajar em movimentos globais, como na mobilização em torno da lógica da sustentabilidade.

Essa inteligência distribuída – que Levy (2007) trata como ‘engenharia do laço social’ – abrange, implica e nos impacta nos aspectos éticos, econômicos, tecnológicos, políticos e estéticos. A seguir, alguns destaques da visão do autor sobre a estruturação desses coletivos humanos, que hoje caracterizam os arranjos colaborativos:

- possui potência para ‘valorizar ao máximo a diversidade das qualidades humanas’ (p. 29);
- comporta-se como uma ‘tecnologia de otimização dos efeitos, de exploração, em grau máximo das menores qualidades positivas presentes em um coletivo humano’ (p. 37);
- é ‘fonte e objetivo das outras riquezas, aberta e inacabada, *output* paradoxal por ser interior, qualitativa e subjetiva’ (p. 42);
- a estrutura é ‘uma grande coletividade em auto-organização, é um grupo molecular (...) que utiliza todos os recursos das tecnologias finas para valorizar sua riqueza humana – qualidade por qualidade’ (p. 56);
- funciona na prática como um ‘meio de exploração de problemas, de discussão pluralista, de evidência de processos complexos, de tomada de decisão coletiva e de avaliação dos resultados, o mais próximo possível, das comunidades envolvidas’ (p. 58);
- pode ‘fornecer aos grupos humanos os meios de reunir suas forças mentais para constituir coletivos inteligentes e dar vida a uma democracia em tempo real’ (p. 60);
- ‘as grandes fases da dinâmica da inteligência coletiva são: a escuta, a expressão, a decisão, a avaliação, a organização, a conexão e a visão’ (p. 67);

- tem como grande destaque ‘fazer emergir, em tornar visível ou audível, a miríade de ideias, argumentos, fatos, avaliações, invenções e relações que constituem o social real’ (p. 66);
- ‘os mundos virtuais se propõem como instrumentos humanos, que podem então constituir-se em intelectuais coletivos autônomos e autopoéticos¹’ (p. 86);
- a estrutura dos coletivos intelectuais age como ‘uma espécie de sociedade anônima, para a qual cada acionista traz como capital seus conhecimentos, suas navegações, sua capacidade de aprender e de ensinar’ (p. 92);
- os novos arranjos coletivos tratam com a perspectiva da ‘destituição de certa supremacia do discurso sobre os outros modos de comunicação’ (p. 103);
- como nascimento, o ‘imaginante coletivo nasce ao tomar o tempo de inventar a cerimônia que o inaugura e é, simultaneamente, a celebração da origem e a própria origem, ainda indefinida’ (p. 107);
- ‘os acionistas, os criadores e os engenheiros do ciberespaço contribuem para produzir os ambientes de pensamento, de percepção, de ação e de comunicação que em grande parte irão estruturar as evoluções sociais e culturais’ (p. 108).

Este movimento em curso, reflexo da inteligência coletiva, que está conformando uma nova estrutura de interação econômica e que se direciona, cada vez mais, como uma forma de mercado sustentável, onde um sistema de interação dinâmica entre demanda, oferta e troca de mercadorias e serviços se efetiva, e, ao mesmo tempo, “contesta o relacionamento tradicional entre produtor, varejista e consumidor, e interrompe as doutrinas de ‘comprar mais’ e ‘comprar novo’”. (BOTSCHAN, ROGERS, 2010, p. 73)

¹ Conceito de Humberto Maturana para caracterizar a auto-organização contínua dos sistemas vivos.

Este movimento, que Botsman e Rogers (2010) chamam de consumo colaborativo tem como escopo algumas características:

(...) permite que as pessoas, além de perceberem os benefícios enormes do acesso a produtos e serviços em detrimento da propriedade, economizem dinheiro, espaço e tempo, façam novos amigos e se tornem cidadãos ativos novamente. Redes sociais, redes inteligentes e tecnologias em tempo real também estão conseguindo superar modos ultrapassados de hiperconsumo, criando sistemas inovadores baseados no uso compartilhado, como acontece com carros ou bicicletas. Estes sistemas fornecem benefícios ambientais significativos ao aumentar a eficiência do uso, ao reduzir o desperdício, ao incentivar o desenvolvimento de produtos melhores e ao absorver o excedente criado pelo excess de produção e consumo. (BOTSMAN & ROGERS, 2010, p. XIV)

Como expôs Marco Konopacki na discussão do Rio de Encontros, a cidade deveria acolher melhor o cidadão e buscar formas de receber contribuições dessas pessoas através de redes de relacionamento, como e-governo, e-cidadão e aplicativos de celular. Por meio de dados pessoais da população, oferecer informações específicas para cada um, tornando sua mobilidade, tanto urbana quanto burocrática, mais confortável e ágil. Por meio de um diálogo direto, os cidadãos poderiam contribuir com soluções para sua cidade.

Economia participativa

A economia participativa ou colaborativa desconfigura as lógicas de organização dos fatores de produção, em que nem mesmo a busca por resultado financeiro, necessariamente, se mantém. Nessa configuração em curso – arranjo de cooperação direta entre pessoas (P2P – *peer to peer*) –, a perspectiva de ‘ganho’ pode ser o benefício mútuo, a satisfação da construção coletiva, o reforço do senso de cidadania, o engajamento e o pertencimento à construção dessa nova ordem.

Esse fenômeno, baseado nas tecnologias da informação e da comunicação, foi impactando e alterando profundamente os modelos de negócios de distintos setores industriais. Organizações bilionárias surgiram nesse processo, como Google, Wikipedia, Amazon, Facebook, Twitter, Alibaba, Uber, Zipcar, Airbnb, entre outras, que alteraram radicalmente o cenário econômico criando um novo conjunto de poderosos *players* globais.

A nova lógica traz os indivíduos como potenciais agentes – independentes, conectados, livres e empoderados – de pressão e, portanto, transformação dos contextos socioculturais e político-econômicos. Esse poder de transformação se constrói sobre distintas possibilidades de ação, que agem de forma ora individual, ora coletiva, ora acrônica, ora sincrônica, imprimindo, assim, uma dinâmica pouco possível de ser controlada ou mesmo monitorada.

Essa comunidade de características globais e locais agem, concomitantemente, sem ajuda formal, sem permissão de ninguém, sem recursos financeiros. Ela se baseia em processos de adesão pontuais, que podem ter como *leitmotiv*: uma intenção inocente; um objetivo concreto de mudar; uma estratégia em andamento; um desejo de participar; uma necessidade de contribuir; ou ainda, um caráter incidental. Numa construção coletiva e permanente, essa cultura agrega um conjunto de valores, crenças, costumes e padrões de comportamento, capazes de impactar, influenciar e intervir no *status quo* público e privado, na medida em que gera e produz conteúdo próprio, comunica, interage e compartilha.

A informação e a história

A informação passa a ter uma importância diferenciada na sociedade do conhecimento. Esse elemento construtivo, fundamental, de nossa civilização foi ganhando complexidade e estrutura ao longo do tempo. Para Octaviano *et al.* (1999, p. 175), a “informação é considerada a quinta necessidade do homem, precedida por ar, água, alimentação e abrigo. Inclui-se entre os recursos básicos da sociedade, juntamente com materiais, alimentos, energia, espaço vital e mão de obra”.

O termo cujo uso remonta à Antiguidade (...) sofreu, ao longo da história, tantas modificações em sua acepção, que na atualidade seu sentido está carregado de ambiguidade: confundido frequentemente com comunicação, outras tantas com dado, em menor intensidade com instrução, mais recentemente com conhecimento. De toda forma, data deste século o destaque maior ao termo (...) (CARDOSO, 1996, p. 71)

A informação é construída a partir de unidades/dados organizados e sequenciados de maneira determinada, de forma a dar sentido/significado aos códigos ora arranjados. Dessa forma, a informação se orienta à transmitir um conteúdo situacional, com o mínimo de ruído – incertezas e ambiguidades – e o máximo de precisão – clareza e objetividade –, tendo, portanto, um real valor para o usuário. Como quer Setzer (1999), a informação é uma abstração informal – que não pode ser formalizada através de uma teoria lógica ou matemática – que representa algo significativo para alguém através de textos, imagens, sons ou animação.

Sem dúvida, informar é dar uma forma ou um suporte material a uma vivência pessoal ou a uma imagem mental do emissor; mas não é só isso. O suporte ou forma necessita de associar-se a uma série de signos ou símbolos convencionais que objetivem tal forma, de modo a torná-la transmissível. O sujeito ativo transforma a imagem mental formalizada (mensagem) numa série de signos (codificação) que se transmitem para serem decifrados e interpretados pelo sujeito receptor. (XIFRA-HERAS, 1974, p. 26)

Lidar com a informação, como base da estruturação do conhecimento – ativo-chave da nova ordem de produção econômica mundial –, ganha perspectivas cada vez mais estratégicas. Para Goulart (2004), “mais do que nunca, a informação é a chave para a sobrevivência em nossa sociedade informatizada. Compreender sua natureza e significado é o primeiro passo para podermos controlá-la e utilizá-la para o progresso social e individual”.

(...) o estudo da informação, sua produção, circulação e consumo, assume importância primordial, sendo desenvolvido por várias áreas do conhecimento. Assim, ao lado da importância da informação se reconhece também a complexidade de abordá-la. Muitas são as disciplinas que a focam e, cada uma, deve nela identificar o seu objeto específico, para que uma atividade compreensiva sobre o assunto substitua a explicação mecânica e funcionalista largamente difundida no campo que não raro introduziram mais dúvidas e imprecisões do que soluções. (KOBASHI & TÁLAMO, 2003, p. 8)

A linguagem e a sociedade

A informação é a organização da própria variedade da vida, das diversas percepções e interpretações das realidades, das verdades e das crenças. Pode, assim, como quer Francelin & Pellegatti (2004), se conformar como estruturas, formas, modelos, figuras; ideias e ídolos; índices, imagens e ícones; no comércio e na mercadoria; em continuidade e descontinuidade; em sinais, signos, significantes e símbolos; em gestos, posições e conteúdos; em frequências, entonações, ritmos e inflexões; em presenças e ausências; em palavras, em ações e em silêncios; em visões e silogismos.

(...) quando se afirma que existe uma relação entre informação e conhecimento e que estes elementos podem provocar transformações nas estruturas, estamos nos baseando na ideia de que o nosso estado (ou nossos estados) de conhecimento sobre determinado assunto, em determinado momento, é representado por uma estrutura de conceitos ligados por suas relações; isto é, a nossa imagem do mundo, ou nossa visão de mundo. Quando constatamos uma deficiência ou uma anomalia desse(es) estado(s) de conhecimento, encontramos-nos em estado anômalo de conhecimento. Ao tentarmos obter uma informação ou informações que corrigirão essa anomalia, criaremos um novo estado de conhecimento, que uma vez aplicado a

determinada situação problemática, pode provocar uma nova situação ou uma transformação de estruturas. (ARAÚJO, 2002, p. 13)

Enfatizando a característica passiva da informação, Setzer (1999) destaca a importância do ato de interagir, agir e observar que o indivíduo tem no trato da informação, ao apontar que o “o conhecimento está no usuário e não o conjunto de informações, (...) o conhecimento está incorporado nas pessoas e a criação de conhecimento ocorre ‘ou não’ no processo de interação social.”

Os elementos e a estrutura da linguagem não têm sentido em si. São apenas símbolos, conjuntos de símbolos, “deixas” que fazem com que ponhamos em cena os nossos próprios significados, com que pensemos neles, com que os rearrumemos, etc. A comunicação não consiste na transmissão de significados. Os sentidos não são transmissíveis, não são transferíveis. Somente as mensagens são transmissíveis, e os sentidos não estão na mensagem, estão nos que usam as mensagens (BERLO, 1997)

É na dinâmica histórica das interações sociais – pontuais, regionais e globais – que os significados vão sendo catalizados, num processo sistêmico e ininterrupto e sujeito à permanente adaptação aos contextos. Como coloca Medeiros (2002), “o sentido é uma construção social, um empreendimento coletivo, mais precisamente interativo, por meio do qual as pessoas (...) constroem os termos a partir dos quais compreendem e lidam com as situações e fenômenos a sua volta”.

A linguagem é um sistema e compreende elementos e estruturas. Como em qualquer sistema, podemos definir as unidades elementares e estruturais em muitos níveis, conforme o objetivo. Em qualquer nível, todavia, a linguagem abrange um conjunto de símbolos (vocábulos) e métodos expressivos de combinar essas unidades (sintaxe). (BERLO, 1997, p. 170)

Compartilhando a informação

Para Lopes (2000), antes da comunicação, por qualquer canal existente ou imaginável, é necessário que se produzam informações.

Os conceitos de comunicação e de informação prestam-se a certa ambiguidade. Assim, partindo do significado etimológico de informar – dar forma – pretendeu-se, erroneamente, diferenciar uma e outra limitando a informação ao momento criador da mensagem, anterior à sua transmissão ou comunicação. Uma vez que se criou ou delimitou o pensamento, isto é, uma vez que assumiu uma forma, é então comunicado ou posto em comum. Segundo tal critério, a informação equivale a uma fase estática, que precede o momento dinâmico, de translação, próprio da comunicação social, passando pelas fases de emissão, codificação, transmissão e recepção (XIFRA-HERAS, 1974, p. 23)

A comunicação não é um termo ou conceito isolado, destacam Rector e Neiva (1995, p. 12), mas precisa ser considerado juntamente com a informação e a significação. Comunicação só é possível gerada pela informação e esta se supõe (e implica) que seja significativa.

(...) na perspectiva da comunhão e do compartilhamento, a comunicação é entendida como um processo horizontal, no qual o diálogo é sua principal característica. Em consequência, os diferentes interlocutores podem emitir e receber mensagens, interpretá-las e reinterpretá-las na construção de um significado. Tanto o emissor pode ser receptor quanto o receptor pode ser o emissor no processo comunicacional. (...) No outro entendimento, a ideia da comunicação como informar ou dar conhecimento de alguma coisa a alguém – a relação entre emissor e receptor – é mais hierarquizada e menos mutável. Geralmente, o emissor detém o papel ativo de selecionar e emitir mensagens, cabendo ao receptor a tarefa passiva de interpretá-las como um recipiente vazio que vai ser enchido

pelos conteúdos informacionais do primeiro, no processo comunicacional (OLIVEIRA, 2000)

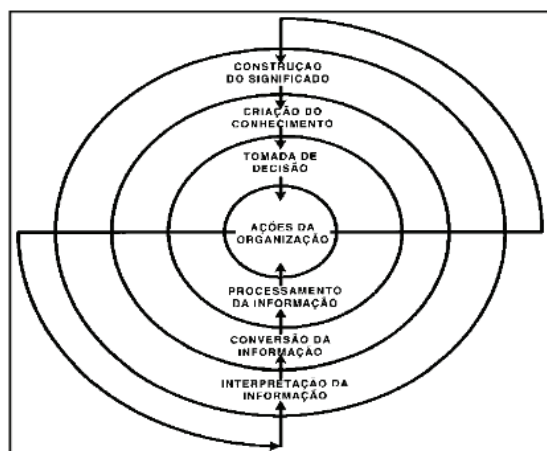
A informação, como diz Wurman (1991, p. 138), é a matéria-prima que alimenta toda a comunicação, pois a motivação básica de qualquer comunicação está em transmitir de uma mente para outra algo que será recebido como informação nova.

Mensagem é o que é levado de um emissor humano a um receptor humano em um processo de comunicação; é a emissão deliberada de um estímulo externo. Embora haja uma grande superposição entre mensagem e estímulo externo, os dois eventos não são iguais: há estímulos externos, derivados, por exemplo, da observação de fenômenos naturais que não são mensagens porque não foram emitidos por um emissor humano – e informação é um processo exclusivamente humano (CHRISTÓVÃO; BRAGA, 1997, p. 35).

As mensagens não carregam em si um significado próprio, carregam um conjunto de dados codificados e arrançados, que, após passarem por um processo cognitivo, podem vir a se tornar algo com significado, servindo, então, de base para a comunicação – podendo integrar indivíduos, conformar coletivos e tecer culturas.

Sentido e colaboração

Choo (2003) relaciona a necessidade, a busca e o uso da informação como elementos essenciais do processo de construção de significado. Em sequência à busca da informação, vem a interpretação, a conversão e o processamento da informação. A tomada de decisão, nessa perspectiva, ganha um caráter sistêmico e aponta para a necessidade do envolvimento de uma ampla cadeia de colaboração.



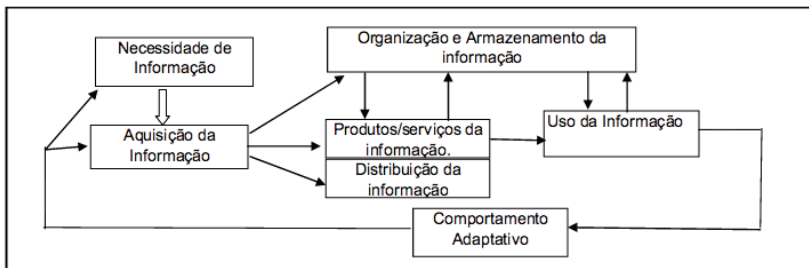
FONTE: Choo, 2003.

Como exposto, a busca pelo significado que as informações podem conter ganham, cada vez mais, um caráter estratégico. O conceito de Weick (1995) do *sensemaking* busca trazer à superfície desse processo algumas etapas essenciais que viriam a dar suporte à construção de significado.

O *sensemaking* é, então, o ato de construir, filtrar, associar, verificar viabilidade e tornar o sutil, o subjetivo, em algo mais formal. Para tanto, Weick (1995) identificou sete propriedades desse processo individual de criação de significado: a) é fundado na construção de identidades; b) tem qualidade retrospectiva; c) representa ambientes sensíveis; d) conforma um processo coletivo; e) é contínuo; f) focado em pistas e indícios de fatos; g) é estruturado mais pela plausibilidade do que pela precisão.

Este processo orgânico trabalha na perspectiva de interagir com as dinâmicas próprias que cada indivíduo – e depois, cada coletivo – tem de mobilizar atenção e atribuir significado a fatos e eventos. Essa dinâmica (de base sociocultural) envolve percepção, identificação, interpretação e juízo de valor.

Como apresentado a seguir, Choo (2003, p. 24) estabelece um desenho processual dessa perspectiva.



FONTE: Choo (2003).

A partir do exposto, parece ser fundamental o estudo do contexto em que se dão as interações, uma vez que depende deste o estabelecimento e o posicionamento das forças e pressões que compõem um dado fenômeno/evento; incluindo a própria posição individual. Nesse sentido, o entendimento e a percepção de cada ator e fator relevante, além de seus graus de importância, impacto e influência no contexto de interação, são críticos para a tomada de decisão.

Num ambiente em que inovações são duplicadas rapidamente pelos concorrentes, e empresas menores frequentemente arrebatam fatias de mercado das maiores pelo lançamento de novos e melhores produtos e serviços, é o capital intelectual das empresas, seu conhecimento, experiência, especialização e diversos ativos intangíveis, ao invés de seu capital tangível físico e financeiro, que cada vez mais determina suas posições competitivas. (KLEIN, 1998, p. 1)

Inovações urbanas

Os centros urbanos não param de crescer – em 2030, mais de 5 bilhões de pessoas viverão em ambientes urbanos –, a quantidade e a complexidade dos problemas e desafios também só aumentam. A ONU estima que em 2050 a população urbana será tão grande quanto a população mundial em 2002 – dos 9 bilhões de habitantes da terra, 80% viverá nas cidades.

A grande questão do século XXI é como tornar as cidades lugares capazes de acomodar, de forma efetiva e eficaz, esse enorme contingente populacional. As cidades se transformaram em megacentros urbanos, onde uma quantidade inimaginável de pessoas se deslocam sem parar. A geopolítica e os arranjos das cidades e da população mundial estão mudando rapidamente; a maioria da população humana já vive em cidades. A forma de viver e interagir está em plena transformação. O conjunto de inovações e tecnologias vem promovendo mudanças no convívio do trabalho, das interações sociais, das relações comerciais e das práticas político-econômicas.

As inovações urbanas são aquelas que têm significado e são impactantes para as comunidades, bairros e cidades. São, assim, produtos, processos, serviços, negócios e intervenções com potencial transformador, que sejam escaláveis, reproduzíveis, autossustentáveis financeiramente e que promovam impacto positivo na comunidade e no desenvolvimento econômico local. Podem ser, também, fruto de interações coletivas e parcerias público-privadas, elaborando políticas e práticas capazes de criar situações de serviços integrados e inteligentes.

Para o Fórum Econômico Mundial (2016), alguns princípios que norteiam o conceito valem ser destacados:

- fazer uso de recursos existentes ainda subutilizados;
- partilhar espaço público-privado;
- ativar a economia circular;
- oferecer oportunidades de reutilização e reciclagem;
- aproveitar capacidades ociosas de eletricidade, água, transporte público, estradas etc.;
- desenvolver respostas de infraestrutura em escala reduzida;
- plantar e promover formas de tornar os espaços mais verdes;
- desenvolver estratégias de mobilização dos indivíduos;

- promover soluções e práticas focadas no usuário – centradas no cidadão, utilizáveis por pessoas de todas as idades, características e habilidades.

A partir do Global Innovation Series da BMWi¹, do World Economic Fórum Urban Innovation e do Cisco Urban Innovation, destacamos como relevantes algumas ações inovadoras que, focadas em mobilidade, energia, abrigo, segurança e eficiência, vêm buscando melhorar a experiência humana nas cidades.

- Agricultura vertical e pomares urbanos (Berlim);
- Postes luminosos informacionais e inteligentes (Barcelona);
- Integração ampla dos serviços de transportes (Londres);
- Edifícios de uso misto e adaptáveis (Copenhague);
- Central de operações – monitoramento e controle inteligente (Rio de Janeiro);
- Sinalização expandida e inteligente (Londres);
- Terminais de informação e comunicação telefônica (Nova Iorque);
- Serviços variados por meio de smartphones (várias);
- Sistemas de sensores de segurança no trânsito – vias e automóveis (Tóquio);
- Ciclovias integrando a cidade (Bristol);
- Repaginação e reutilização de prédios (Sydney);
- Reprogramação inteligente de equipamentos públicos (Miami);
- Sistemas integrados e inteligentes de distribuição de água (Queensland);
- Compartilhamento de cuidados e plantio de árvores (Melbourne);

1 www.bmw.com/com/en/insights/corporation/bmwi-2016/index.html.

- Sistemas de cogeração e compartilhamento de calor e frio (Sydney);
- Infraestrutura e equipamentos para integração social (Medellin);
- Plataformas sensíveis de integração urbana (Chicago);
- Sistema de comunicação e guia da cidade (Baltimore);
- Iniciativas de dados abertos (Nova Iorque);
- Compartilhamento de bicicletas (Paris).

É certo que as cidades se tornam cada vez mais globais, mas é fundamental para as populações locais que os valores culturais essenciais sejam mantidos, não apenas pela necessidade do amálgama do pertencimento, mas também pela ótica econômica – é nas diferenciações locais que se darão as oportunidades de inserção competitiva. A história, os rituais, a música... ou seja, a singularidade de cada cultura é hoje uma das questões mais estratégicas para a competição nos mercados internacionais.

Apesar das alterações globais, o encurtamento das distâncias e a tendência à pasteurização, os novos arranjos econômicos se desenharam de forma a desmontar vários dos limites que vivenciamos hoje.

(...) as fronteiras e espaços geográficos politicamente demarcados, frente ao panorama atual, está a caminho da extinção pela plena fluidez global. Embora isto, as pessoas moram, vestem-se, educam-se, locomovem-se e constroem seus imaginários tendo como referência seus critérios socioespaciais, ou seja, seus lugares de pertencimento. (GASPAR, 2009, p. 39)

Concluindo

Nos ambientes colaborativos – majoritariamente integrado por jovens – as pessoas estão em busca de mais possibilidades de construir

coisas e desenvolver ideias em parceria com outras pessoas. Assim, esses ambientes se caracterizam por serem flexíveis, adaptáveis, acolhedores, responsáveis e criteriosos, baseados numa inteligência coletiva, como quer Levy (2007), capaz de sustentar conexões com o propósito.

Como um movimento que reúne outros movimentos, ou coletivos que agregam outros coletivos, as redes colaborativas fazem parte de uma nova lógica de agregação, ambiência, convívio, significado e trabalho. Nesses ambientes começam a ser colocados em prática os conceitos de integração e interação entre homem, natureza, sociedade e negócios – como pontados por Maynard e Mehrrens (1999) e depois por Schwab (2016) –, onde se possa trabalhar com significância, em formatos de crescimento mais orgânicos, em redes de interação e troca, capazes de oferecer liberdade criativa, de forma construtiva, afetiva e empática, buscando a transformação e o impacto social positivos no mundo.

Referências

ANDERSON, C. **Makers. The New Industrial Revolution**. New York. Crown Business, 2012.

ARAÚJO, E. A. de. **A construção social da informação: práticas informacionais no contexto de Organizações Não-Governamentais/ ONGs brasileiras**. 1998. Tese (Doutorado em Ciência da Informação e Documentação) – Faculdade de Estudos Sociais Aplicados, Universidade de Brasília, Brasília, 1998.

BERLO, D. K. **O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática**. 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, p. 291, 1997.

BOTSMAN, R. The rise of collaborative consumption. **Aspire Magazine**, oct./nov. 2015, p. 20.

BOTSMAN, R.; ROGERS, R. **What's mine is yours: the rise of collaborative consumption**. New York: HarperCollins, 2010.

CARDOSO, A. M. P. Pós-Modernidade e informação: conceitos complementares? **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 63-79, jan./jun 1996.

CHOO, C. W. **A Organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

CISCO. **Urban Innovation**. Cisco Consulting Thought Leadership. mar. 2013. Disponível em: <<http://www.cisco.com/c/en/us/about/consulting-thought-leadership/what-we-do/industry-practices/public-sector/our-practice/urban-innovation.html>>. Acesso em: 23 abr. 2014.

FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL. **Future of jobs**. Disponível em: <http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2016.

FRANCELIN, M. M.; PELLEGGATTI, C. Filosofia da informação: reflexos e reflexões. **Transinformação**, Campinas, v. 16, n. 2, p. 123-132, maio/ago 2004.

GASPAR, R. **A Cidade na Geografia Econômica Global** – um Panorama Crítico da Ubanização Contemporânea. São Paulo: Publischer Brasil, 2009.

GOULART, A. Informação: precisamos definir esse termo. **Observatório da Imprensa**, n. 286, jul. 2004. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/index2.asp?edi=286>>. Acesso em: 25 mai. 2007.

KLEIN, D. A. **A gestão estratégica do capital intelectual**: recursos para a economia baseada em conhecimento. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998.

KOBASHI, N. Y., TÁLAMO, M. de F. G. M. Informação: fenômeno e objeto de estudo da sociedade contemporânea. **Transinformação**, Campinas, v. 15, n. 3, p. 7-21, set./dez. 2003.

LE COADIC, Y-F. **A Ciência da Informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LÊVI-STRAUSS, C. **Tristes trópicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

LEVY, P. **Inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.

LOPES, L. C. Ciências da comunicação, possibilidades e problemas. **Ciberlegenda**, n. 3, 2000. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/lclop3.htm>> Acesso em: 12 dez. 2005.

MATURANA, H. R. “**Transdisciplinaridade e cognição**”: Educação e transdisciplinaridade. 1º Encontro Catalisador do CETRANS (org.) - Escola do Futuro – USP - Itatiba, SP: abril/1999. P. 79-110. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001275/127511por.pdf> Acessado em: 20 out. 2012.

MAYNARD, H. B.; MEHRTENS, S. E. **A quarta onda**. São Paulo: Cultrix, 1999.

MEDEIROS, J. W. de M. **Informação e produção de sentidos**: os (dis) cursos (tele) visuais. Biblioteca On Line de Ciências da Comunicação, 2002. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/medeiros-jose-washington-discursos-televisuais.pdf>>. Acesso em: 12 mai. 2015.

OCTAVIANO, V. L. C., REY, C. M., SILVA, K. C. da. A informação na atividade técnico-científica: em enfoque pós-moderno. **Transinformação**, Campinas, v. 11, n. 2, p. 173-184, mai/ago., 1999.

OLIVEIRA, V. Comunicação, informação e ação social. In: BRASIL. Ministério da Saúde. **Organização do cuidado a partir de problemas**: uma alternativa metodológica para a atuação da Equipe de Saúde da Família. Brasília: OPAS, p. 65-74, 2000.

RECTOR, M.; NEIVA, E. (Org.) **Comunicação na Era Pós Moderna**. 2º ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

REIS FILHO, P.; ROCHA, A. **Rio Cidade Olímpica e a Construção de uma (Nova) Imagem para a Zona Portuária do Rio de Janeiro**. Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. IV ENANPARQ. Faculdade de Arquitetura UFRGS. POA. Disponível em: <https://enanparq2016.wordpress.com/principal/anais/>

REIS FILHO, P.; ROCHA, A. **Uma ‘Maravilha’ de cenário**: a construção de uma nova identidade para a Zona Portuária no Rio de Janeiro. Colóquio Internacional sobre o Comércio e a Cidade: uma relação de origem. São Paulo / FAUSP, 2016.

SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial**. World Economic Forum. Editora Edipro: 2016.

SETZER, V. W. Dado, informação, conhecimento e competência. **Data Grama Zero – Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, n. zero. dez. 1999. Disponível em: <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/datagrama.html>>. Acesso em: 20 jul. 2002.

SHIRKY, C. **Cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2010/2011.

WEICK, K. E. **Sensemaking in organizations**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995.

WURMAN, R. S. **Ansiedade de informação**: como transformar informação em compreensão. São Paulo: Cultura, 1991.

XIFRA-HERAS, J. **A informação**: análise de uma liberdade frustrada. Rio de Janeiro: Lux; São Paulo: EDUSP, 1974.



Educação: do giz ao mouse

Tecnologias digitais e novas formas de aprendizado

A percepção de que os métodos de educação tradicionais são anacrônicos em relação ao mundo atual parece se configurar como um consenso. Ainda é lícito falar em “pedagogia” num contexto em que prevalece o valor das relações interativas na produção de conhecimento?

As escolas não são mais as mesmas de antigamente. Ou não deveriam ser. A presença da tecnologia altera os ambientes pedagógicos, influencia o processo de ensino e aprendizagem e exige dos docentes lidar com novas configurações de tempo, espaço e construção de subjetividades. O confronto entre a escola que se deseja e a educação que ela de fato oferece é um tema que agita o debate público. O sexto Rio de Encontros de 2016 reuniu quatro profissionais de educação e uma plateia composta majoritariamente por jovens e professores para discutir a renovação da instituição escola.

Ilana Strozenberg, diretora acadêmica d'O Instituto e responsável pela mediação, iniciou o debate lembrando uma pesquisa recente realizada pelo Programa Internacional de Avaliação de Alunos. Segundo o levantamento, no Brasil, a maioria dos estudantes, incluindo os da elite, são capazes de reproduzir conteúdos, mas não de formular um raciocínio próprio. “Esse é um tipo de aprendizado que não enriquece o próprio sujeito. Como as redes sociais e a internet podem ser incorporadas às práticas de ensino para mudar esse quadro?”, indagou, antes de passar a palavra aos convidados.

O tempo e o espaço na escola

Ex-aluno da Escola de Comunicação da UFRJ, André Couto trabalhou na Casa França Brasil e no Oi Futuro e participou da elaboração do projeto piloto da escola pública NAVE, em Recife e no Rio de Janeiro. Hoje diretor de arquitetura de aprendizagem da Tamboro Educacional, ele questionou a noção de que a escola é inadequada ao presente.

“É preciso refletir sobre o consenso de que a escola de hoje é anacrônica. A escola é anacrônica por definição. Você faz algo hoje para que o resultado se dê mais à frente. Obviamente, algumas experiências pedagógicas podem ser diferentes, mas de maneira geral é assim que se organiza”, afirmou.

A boa escola, segundo André, alia o conceito de projeto pedagógico à ideia do devir. “Se a minha instituição quer formar cidadãos competentes e autônomos, vou trabalhar para que o meu horizonte formativo seja alcançado. Mas ele não é alcançado como algo pronto e acabado, e sim como um norte. Estamos num momento em que temos de lidar com a ausência de respostas prontas, acabadas e firmes, porque, no momento seguinte, tudo muda e as premissas são outras”, observou.

O embate entre a inovação necessária e o que é viável na instituição de ensino é constante e nem sempre acontece como planejado. “O acesso à democracia tecnológica não chegou com os computadores, mas através de celulares. Aqueles laboratórios de informática que custaram tanto dinheiro já começaram a ficar obsoletos”, continuou. Ele lembrou que as interações tecnológicas não devem suplantar as interações presenciais. A combinação das duas pode ser o ponto de equilíbrio que garantirá a abertura da escola – pouco afeita a experimentações – a novos modelos de relação pedagógica.

Para André Couto, um fator fundamental no ensino é a linguagem. “Ou seja, como falo, como apresento minha didática para que eu tenha um espaço de troca e de efetivo aprendizado”. Ele reconhece que a escola vem perdendo importância como espaço exclusivo de aprendizagem. Por isso, as aulas precisam abordar o contexto social fora da escola. “A vida se impõe, é preciso falar sobre o que acontece, os fatos têm que ser agregados”, afirmou.

Por uma escola feliz

O cineasta, diretor e roteirista de TV Fernando Mozart não economiza exemplos de como a tecnologia pode contribuir para a criação de um novo ambiente em sala de aula. Mozart trabalha com arte e mídia na educação desde o início dos anos 1980. Hoje, é coordenador da escola de arte e tecnologia Oi Kabum!.

Mais de 30 anos atrás, numa escola municipal da Tijuca, Zona Norte do Rio de Janeiro, Mozart e uma professora envolveram os alunos em um projeto de produção de vídeo. “Nós criávamos situações de aprendizagem para juntar uma coisa com a outra. Enquanto isso, a professora desenvolvia atividades complementares. O vídeo facilitou a interação entre a professora e os alunos, eles e a comunidade”, lembrou, antes de exibir um filme da época.

A lição não foi esquecida. “Uma aula feliz, em que os alunos são sujeitos ativos, desperta o interesse, porque os jovens desenvolvem projetos criativos a partir de seus próprios temas e assuntos”, garantiu. Vídeo, cinema e teatro ajudam no processo pedagógico e criativo. “Tem a ver com a vida deles. A conta para saber se caberia todo mundo na kombi que os levaria ao local da filmagem precisava ser feita, e a professora agregava matemática à dinâmica da criação do projeto. O vídeo ajudava no protagonismo das crianças, já cansadas do fracasso escolar. Elas começaram a perceber que é uma troca”, afirmou ele.

O mundo mudou desde 1984. As tecnologias, hoje, são mais baratas, fáceis e integradas. Na Oi Kabum!, o celular é uma ferramenta, e as regras são construídas junto com os alunos. “Na escola do século XXI, é importante aprender a obter as informações de que precisamos. Não basta acessar a fonte, é preciso aprender a aprender. É no processo de construir o seu projeto que você vai obter meios de se desenvolver como pessoa, cidadão e profissional”, argumentou Mozart.

Por uma escola que todos querem

São 20 anos como diretora de escolas da rede municipal, 16 deles no Complexo da Maré. Eliane Ferreira assistiu a muitas mudanças no

sistema escolar. “Eu sou do tempo do betamax e também do iPhone. Tecnologia de ponta, para mim, já foi giz colorido. Hoje há muitos recursos. O desafio é pensar como a escola se apropria dessas tecnologias”, opinou.

Desde 1999, ela lida com a inserção de recursos no ambiente escolar. “Fomos vendo o quanto o computador – aquele com sistema operacional DOS, lá atrás – dava autonomia e o quanto era preciso ousar”, conta.

Hoje, à frente da Escola Municipal Professor Souza Carneiro, na Penha, ela tem certeza: “Aprendizagem pressupõe interesse e motivação. Trata-se de abrir um canal de diálogo entre o sujeito que está ali para aprender e o sujeito que está ali para ensinar. Escola é para viver, não pode ser um OVNI jogado no meio da sociedade”, afirma.

A questão, ela ensinou, é bem mais profunda. “O computador e as tecnologias chegaram sem que a escola desse conta de questões básicas que ainda estavam pendentes com a sociedade. Não basta ter a parafernália dentro da escola. A escola precisa saber aonde ela quer chegar, qual o sentido que ela tem”, completou.

De rádio a mimeógrafo, de disquete a DVD, Eliane já testou muitos recursos para ampliar o repertório dos alunos. Tecnologia é um caminho sem volta, aposta. “O adolescente que está na escola elabora e produz conhecimento de modo diferente de uma década anterior. Então, eu tenho de repensar a minha forma de ensinar, os recursos dos quais disponho, que caldo posso tirar de toda essa parafernália”, pregou.

Pelo protagonismo

Coordenador de mídiamediação do Planetapontocom e estudante de Comunicação Social na UERJ, não faz muito tempo que Jonathan Caroba era aluno do Colégio Estadual José Leite Lopes – NAVE/Rio. Hoje, ele trabalha no mesmo NAVE com os alunos do Programa de Formação de Monitores de Mídia. A vivência como estudante e professor lhe faz ter uma perspectiva otimista: assim como ele, os outros também podem ser protagonistas.

Um menino ensinando outros meninos, Caroba, 21 anos, mais parece um dos alunos. Como os estudantes, ele conhece os apetrechos tecnológicos que ensandecem professores nas salas de aula. Ele mesmo não desgruda do celular. “Muitas vezes o professor não está preparado para as situações que aparecem na escola. Os alunos estão muito à frente. A sala de aula não é mais espaço onde o professor fala e o aluno absorve conteúdo”, disse.

Trocando em miúdos, Caroba acredita que a escola precisa dar espaço para o protagonismo juvenil. “Eles aprendem a ler no celular. Nada de computador, livro ou tablet. Mas a pergunta que ninguém responde antes de pensar é: por quê você vem à escola? Eles não sabem muito. Perspectivas e sonhos estão ali, mas muitas vezes morrem ali também”.

Para manter o aluno interessado, Caroba lança mão de projetos integrados. Vale utilizar rádio, produzir web serie, promover sarau literário, shows, o que for possível inventar. “Daí para frente a criação é coletiva. Não é questão de gostar ou não gostar, quando eles querem fazer, a motivação é totalmente diferente. É dar espaço para todo mundo que tem talento. O espaço não é só para quem quer fazer, mas para quem quer ver, também”, observou.

Essa pedagogia do fazer junto é a chave para dar novo sentido à escola. “O impacto do que é feito na sala de aula é maior que a sala em si. Não existe dizer para um aluno o que é liderança e não dar espaço para que ele seja um líder”.

27 de outubro de 2016

Prouocadores

André Couto, diretor de arquitetura de aprendizagem da Tamboro Educacional

Eliane Ferreira, diretora da Escola Municipal Professor Souza Carneiro

Fernando Mozart, cineasta e coordenador da escola de arte e tecnologia Oi Kabum!

Jonathan Caroba, coordenador de midiaeducação do Planetapontocom

Mediador

Ilana Strozemberg, diretora acadêmica d'O Instituto

Frases do debate

“Estamos em um momento em que teremos de lidar com ausência de respostas prontas, acabadas e firmes.”

André Couto

“A vida se impõe e, em sala de aula, temos de falar sobre o que acontece no mundo. Os fatos têm de ser agregados.”

André Couto

“Uma aula feliz, em que os alunos são sujeitos ativos, desperta o interesse, pois os jovens desenvolvem projetos criativos a partir de seus próprios temas e assuntos.”

Fernando Mozart

“O desafio do educador é provar, por exemplo, que a matemática está na vida.”

André Couto

“O acesso à democracia tecnológica não chegou por meio de computadores, mas através de celulares”.

André Couto

“Temos uma escola do século XIX, um professor do século XX e um aluno do século XXI.”

Eliane Ferreira

“Se as novas mídias são passageiras, o que fica?”

Carolina Veiga Souza

“Há um potencial incrível nessas tecnologias educativas. O educador vai ter de mudar a sua função, porque o educador do passado morreu.”

Fernando Mozart

“Tem de mudar a lógica do ensinar e aprender. Tem de ensinar o aluno a perguntar e não a só pedir respostas. É a partir das perguntas que você aprende.”

Eliane Ferreira

“Digo a muitos professores: não hesitem em dizer não sei e se permitam aprender com os seus alunos, porque eles também têm muito o que ensinar.”

André Couto

“Quem pode centrar no aluno é o professor, e para isso ele tem que aprender a ouvir.”

Ilana Strogenberg



A mediadora Ilana Strozenberg apresenta os provocadores: André Couto, Fernando Mozart, Jonathan Caroba e Eliane Ferreira.



Os convidados da mesa e a plateia do Encontro.



Eliazbeth, Márcia, Carolina e outros jovens da turma no Encontro.



Flávia Flamínio,
diretora da
ESPM Rio.



Jonathan Caroba
e **Eliane Ferreira.**



André Couto
e **Fernando**
Mozart.

A relação entre o professor e o estudante numa sociedade midiaticizada

Joyce Ajuz Coelho

O sexto Rio de Encontros realizado em outubro de 2016 teve como tema as "*Tecnologias digitais e as novas formas de aprendizado*". Estiveram presentes como provocadores, o André Couto, diretor de arquitetura da aprendizagem da Tamboro Educacional; Fernando Mozart, coordenador da escola de Arte e Tecnologia Oi Kabum!; Jonathan Caroba, coordenador de mídiaprendizagem do Planetaponto-com; e Eliane Ferreira, diretora da Escola Municipal Professor Souza Carneiro, na Penha.

Para começar, foi comentado que os resultados do Brasil no Programa Internacional de Avaliação de 2015 (PISA, na sigla em inglês) – realizado com estudantes de 15 anos – mostram uma queda de pontuação nas três áreas avaliadas: ciências, leitura e matemática. A queda de pontuação também ocasionou um decréscimo do Brasil no ranking mundial: o país ficou na 63ª posição (no total de 70 países) em ciências, na 59ª em leitura e na 66ª colocação em matemática². Esses dados demonstram que, apesar dos esforços públicos e privados, a aprendizagem não está gerando os resultados esperados.

Tomando como base essa constatação, a questão para debate foi colocada da seguinte forma: a partir da percepção consensual que os métodos tradicionais de ensino são anacrônicos e defasados em relação ao mundo atual, o que precisaria mudar? Que novos paradigmas de relações pedagógicas podem promover resultados eficazes e quais as resistências à sua implementação?

2 <http://g1.globo.com/educacao/noticia/brasil-cai-em-ranking-mundial-de-educacao-em-ciencias-leitura-e-matematica.ghtml>. Acessado em: 9 fev. 2017.

Cada participante apresentou os trabalhos que vêm realizando com crianças e jovens, em geral das classes sociais menos favorecidas, complementares ao ensino regular. A partir do debate ficou bem evidente que a tecnologia e as novas metodologias são fundamentais para trazer o lúdico para a aprendizagem, entretanto, o que mais chamou atenção foi a relação interpessoal criada entre os mediadores das atividades, professores ou não, e os estudantes, para o sucesso das iniciativas.

Buscando refletir sobre o tema no ensino superior, este capítulo foi desenvolvido tendo como objetivo abordar os aspectos que permeiam o ambiente de aprendizagem e a relação entre o professor e o estudante numa sociedade midiaticizada.

A principal motivação para essa reflexão está relacionada às dificuldades exteriorizadas por diversos professores em manter o interesse do estudante durante as aulas, e conseguir construir uma relação não conflituosa no cotidiano da atividade escolar, tendo como resultado a aprendizagem. Para desenvolver o tema, é importante contextualizar a sociedade midiaticizada, a educação e o jovem do século XXI, e a relação que se constrói na interação entre o professor e o estudante na sala de aula.

Sociedade midiaticizada

O processo de globalização tem gerado impactos diferenciados em diversas áreas – econômico-financeira, comercial, cultural, social, educacional, dentre outras. Revela-se como uma configuração histórica altamente contraditória, atravessada por um certo grau de ambivalência ou imprecisão. Há uma diversidade de esforços de conceituação e leitura por autores de diferentes áreas sobre o processo global. Porém, pode-se afirmar que existe um elevado consenso, entre eles, de que o mundo entrou no ciclo de uma história global (MANCIBO, 2000).

A transformação da cultura – a “globalização cultural” – tem se apresentado como uma estratégia central de garantia desta “nova” ordem, evocando, por um lado, imagens que fazem alusão à homogeneidade e integração mundial, ao mesmo tempo que outras

análises destacam os antagonismos, diferenciações e contradições provocadas pela mundialização da cultura.

Essa discussão é atravessada por algumas questões. As práticas sociais, os valores culturais, as aspirações e as necessidades básicas são definidos em relação ao consumo, reforçando as características de uma sociedade contemporânea materialista, hedonista e narcisista, cuja questão do “ter” prevalece sobre o “ser” (SLATER, 2002). A cultura do consumo mostra um mundo idealizado, no qual todos os desejos podem ser satisfeitos no aqui e agora, não precisando ser adiados. Em geral, as necessidades são ilimitadas e insaciáveis, relacionadas ao conforto privado, sem a finalidade de construção de uma sociedade melhor. “A cultura do consumo é um meio privilegiado para negociar a identidade e o status numa sociedade pós-tradicional” (SLATER, 2002, p. 37).

A sociedade midiaticizada divulga, através dos meios de comunicação e das redes sociais, os modos de ser e de agir. O uso dos meios de comunicação implica a criação de novas formas de ação e de interação no mundo social. O intercâmbio de informações e o conteúdo simbólico estão sendo produzidos e reproduzidos, veiculados em escala sempre em expansão, e influenciando o relacionamento do indivíduo com os grupos sociais e a construção da sua identidade. Assim, de acordo com Fausto Neto, na sociedade midiaticizada

ocorre a disseminação de novos protocolos técnicos em toda extensão da organização social, e de intensificação de processos que vão transformando tecnologias em meios de produção, circulação e recepção de discursos. Já não se trata mais de reconhecer a centralidade dos meios na tarefa de organização de processos interacionais entre os campos sociais, mas de constatar que a constituição e o funcionamento da sociedade [...] estão atravessados e permeados por pressupostos e lógicas do que se denominaria a ‘cultura da mídia’ (FAUSTO NETO, 2008, p. 92).

Com tanta diversidade, ambiguidades e mudanças provocadas pelo processo da globalização, e diante das transformações

culturais velozes, promovidas, dentre outros aspectos, pela instantaneidade dos avançados meios de comunicação atuais, verifica-se que as identidades culturais não passam imunes. É importante destacar que se alteram e percorrem um complexo processo de redefinições em diferentes níveis, afetando diretamente os sujeitos envolvidos. Nessas circunstâncias, há um certo consenso nas diversas análises, que aponta para o fato das subjetividades contemporâneas se apresentarem fortemente afetadas pelas mudanças globais na esfera cultural (MANCEBO, 2002).

As escolas e as instituições de nível superior também sofrem o impacto dessas mudanças, mas, apesar de todas as transformações globais, mantiveram características tradicionais; tanto em seu ambiente físico como nas metodologias de ensino-aprendizagem. Há algumas iniciativas, ainda incipientes, de modificação dessa realidade, porém com poucos reflexos no processo educacional como um todo.

A educação e o jovem do século XXI

O jovem do século XXI desenvolveu-se nessa sociedade, aprendeu esses valores e internalizou tais significados. Como afirma Bakhtin (2004), o “signo e a situação social estão indissolúvelmente ligados”. Todo signo é ideológico, é de natureza social e não existe fora de um contexto social.

Vigotsky (1896-1934), psicólogo russo – contemporâneo de Bakhtin – e autor da teoria sociocultural dos processos psicológicos superiores, afirmava que os fenômenos devem ser estudados como processos em movimento e em mudança. Acreditava no processo de mediação, na interação homem-ambiente, pelo uso de instrumentos e de signos. A internalização dos sistemas de signos produzidos culturalmente provoca transformações comportamentais e estabelece um elo de ligação entre as formas iniciais e tardias do desenvolvimento individual. Assim, mesmo considerando que a formação da consciência não seja um fenômeno exclusivamente social, como assinalava Bakhtin, é inegável a sua forte influência.

Esse jovem, que hoje é o estudante das faculdades, está em constante desenvolvimento e sofre ininterruptamente as pressões da mídia, da inovação tecnológica e da sociedade de consumo; na qual é bombardeado por inúmeros estímulos. A construção da sua identidade é influenciada pelo grupo social, por sua família e também por outros atores sociais com os quais convive ao longo da sua formação.

A sociedade reconhece, além das instituições educacionais, a família e a cultura como espaços de aprendizagem. Nos espaços onde nem a família e nem a vida ensinam, entra a escola como planejadora, organizadora e fornecedora de aprendizagem via ensino (BRAGA E CALAZANS, 2001). A sociedade coloca questões de aprendizagem, e a escola propõe encaminhamentos. A Educação é o campo em que se articulam intencionalmente o ensino e a aprendizagem.

Sendo a sala de aula um espaço de ensino/aprendizagem, é preciso considerar a sua relação com a sociedade, em função das motivações trazidas pelos estudantes, de suas inserções sociais e prontidão para o aprender, dos modos de percepção culturalmente desenvolvidos sobre os seus objetivos e as pessoas. Para Calazans (2001), as relações de grande escala entre a sociedade e o sistema educacional repercutem diretamente sobre os processos pedagógicos. As decisões de um professor sobre métodos de ensino implicam inevitavelmente uma posição sobre o que é a escola e uma visão de mundo sobre a estrutura social.

É possível identificar algumas linhas de tensão nos processos educacionais e na sociedade. A primeira, como assinala Forquin (1993) é a incompatibilidade entre o espírito de modernidade e a justificação da educação como tradição e transmissão cultural. Por outro lado, uma pedagogia puramente instrumentalista, de preparação de “personalidades adaptáveis”, capazes de respostas flexíveis, seria amnésica. Fica claro, entretanto, que a sociedade cobra do sistema educacional a preservação de valores e a dinamização para a mudança. Uma outra linha de tensão é a transmissão de valores e o desenvolvimento de forças produtivas, enfatizando assim saberes especificados para inserções profissionais eficazes, sobre

conhecimentos diversificados que favorecem interações complexas entre o estudante e seu entorno social. Para finalizar, tem-se a clivagem entre a transmissão de informação e o estímulo ao desenvolvimento de competências. A ênfase na primeira é motivo de duras críticas em relação à escola.

Essas tensões, que muitas vezes acontecem na sala de aula, têm provocado alguns conflitos entre professores e estudantes, com visões diferenciadas em relação ao papel do professor e da educação nos dias atuais.

A percepção de que os métodos de ensino e o formato tradicional da escola são anacrônicos em relação à atualidade é consensual. Entretanto, também é verdade que a escola forma pessoas para um mundo que não se imagina como será. O nível de incerteza cresceu muito, as mudanças estão mais velozes e a escola nunca vai superar essa diferença. Porém, a escola não pode continuar a ser conservadora em seu formato e na relação entre os principais atores. É preciso observar que quando não há “eco” na comunicação, é porque está na hora de mudar.

A relação entre o professor e o estudante

A imagem idealizada da escola como lugar de desenvolvimento do pensamento humano – por meio da recriação do legado cultural – parece ter sido substituída, na maioria das vezes, pela visão difusa de um campo de pequenas batalhas; pequenas, mas visíveis o suficiente para causar uma espécie de “mal-estar coletivo nos educadores brasileiros” (AQUINO, 2002).

A ação escolar é marcada por uma espécie de “reprodução” difusa de efeitos originados em outros contextos institucionais (a política, a economia, a família, a mídia etc.), que se fazem refletir no interior das relações escolares. “De um modo ou de outro, contudo, a escola e seus atores constitutivos, principalmente o professor, parecem tornar-se reféns dos contextos culturais, restando-lhes apenas um misto de resignação, desconforto e, inevitavelmente, desincumbência perante esses efeitos, posto que a gênese do fenômeno

e, por extensão, seu manejo teórico-metodológico residiriam fora, ou para além, dos muros escolares” (AQUINO, 2002).

Nessa perspectiva, a palavra de ordem passa a ser a reclamação. Reclamam-se das conversas, do desinteresse, das constantes entradas e saídas da sala de aula, do celular e da falta de compromisso com o saber. Os educadores quase sempre acabam padecendo de uma espécie de sentimento de “mãos atadas” quando confrontados com situações atípicas em relação ao ideal pedagógico. Entretanto, o cotidiano escolar é repleto de eventos alheios a esse ideário-padrão.

Aqueles que não se conformam tentam de várias formas superar essas barreiras e buscam alternativas para despertar o interesse do estudante, através de metodologias diferenciadas, colocando-o como centro do processo. Há também diversas iniciativas que transcendem os muros da escola tradicional e complementam o ensino regular com projetos sociais, através, ou não, da tecnologia; o que está mais presente na educação fundamental e no ensino médio.

Em todo o planeta a situação é a mesma. Diversas universidades estão se reinventando a partir de novos arranjos. Algumas aboliram os espaços escolares e passaram a usar os parques, as ruas e outros lugares da cidade como espaço de aprendizagem. Outras substituíram os professores por tutores, que são responsáveis por grupos de estudantes que têm tarefas para cumprir e prazo para apresentá-las. Será que a escola do futuro não terá mais professores? Seriam eles os responsáveis pelo desinteresse generalizado?

É bastante comum pensar que os acontecimentos na escola são uma espécie de efeito cascata daquilo que acontece em seu exterior. Mas seria possível atribuir uma causa única aos efeitos de diferentes práticas institucionais, com seus objetos, atores e práticas singulares?

É quase evidente que as relações escolares não implicam um espelhamento imediato daquelas extraescolares. Ou seja, não é possível sustentar categoricamente que a escola tão somente “reproduz” vetores de força externos a ela.

Não é possível admitir que o cotidiano das diferentes instituições opera, por completo, à revelia dos desígnios de seus atores constitutivos, nem que sua ação se dá, de fato, a reboque de determinações ambientais abstratas.

Muitos professores atribuem a origem dessa problemática institucional ao “perfil” do estudante atual, atrelado a um padrão de desenvolvimento, independentemente da configuração institucional na qual o sujeito da ação está inserido. Guimarães (1996b, p. 78-79) oferece pistas adicionais para a compreensão dessa dinâmica confrontativa.

A escola, como qualquer outra instituição, está planejada para que as pessoas sejam todas iguais. Há quem afirme: quanto mais igual, mais fácil de dirigir. A homogeneização é exercida através de mecanismos disciplinares, ou seja, de atividades que esquadrinham o tempo, o espaço, o movimento, gestos e atitudes dos estudantes, dos professores, dos diretores, impondo aos seus corpos uma atitude de submissão e docilidade. Assim como a escola tem esse poder de dominação que não tolera as diferenças, ela também é recortada por formas de resistência que não se submetem às imposições das normas do dever-ser. Compreender essa situação implica aceitar a escola como um lugar que se expressa numa extrema tensão entre forças antagônicas. (...) O professor imagina que a garantia do seu lugar se dá pela manutenção da ordem, mas a diversidade dos elementos que compõem a sala de aula impede a tranquilidade da permanência nesse lugar. Ao mesmo tempo que a ordem é necessária, o professor desempenha um papel violento e ambíguo, pois se, de um lado, ele tem a função de estabelecer os limites da realidade, das obrigações e das normas, de outro, ele desencadeia novos dispositivos para que o estudante, ao se diferenciar dele, tenha autonomia sobre o seu próprio aprendizado e sobre sua própria vida. (GUIMARÃES, 1996b, pp. 78-79)

Partindo do pressuposto de que a intervenção escolar é estruturalmente normativa/confrontativa (até mesmo para que seus

propósitos gerais sejam garantidos), o olhar volta-se para a relação professor-estudante como *locus* – ao mesmo tempo estrutural e conjuntural – do desinteresse.

Com efeito, sempre que um se posiciona perante o outro na qualidade de representante hierárquico de determinada prática social, seja com o intuito que for, fica estabelecida uma relação, a rigor, de confronto. De acordo com Aquino (2002), na sala de aula, isso se processa por meio da imagem de “autoridade” atribuída aos professores. Nesse sentido, a escola delega “poderes” aos professores, avalizada pela crença numa certa “superioridade” hierárquica (“saberes”) daqueles.

Por essa razão, reafirma-se a convicção de que há, no contexto escolar, um *quantum* de autoridade “produtiva” embutido na relação professor-estudante, conhecida principalmente como domínio de classe; condição muitas vezes essencial para o funcionamento e a efetivação da instituição escolar.

Porém, o exercício da autoridade tem que ser acompanhado de uma relação afetiva sólida, construída a partir da relação que se estabelece entre o professor e o estudante, a partir do que é falado. Esse discurso, para ser eficaz, precisa ser verdadeiro.

O discurso e a ação do professor devem buscar o engajamento dos estudantes nas atividades de sala e extraclasse, para que haja aprendizagem. Fredericks, Blumenfeld e Paris (2004) identificam na literatura três tipos de engajamento. O engajamento comportamental, que estaria relacionado com o envolvimento e a participação dos estudantes nas atividades de sala de aula. O engajamento emocional, relacionado com os sentimentos dos estudantes em relação à instituição de ensino e sua convivência com o professor, e por fim, o engajamento cognitivo, associado com o nível de esforço que o estudante realiza para obter o aprendizado.

No Brasil, já se observam estudos que procuram aplicar a perspectiva do paradigma do aprendizado ativo ao contexto local, tanto no ensino médio e fundamental quanto no universitário (BORGES, JULIO; COELHO, 2005; FELICETTI, 2010; ARAUJO; MAZUR, 2013; FIOR; SILVA, 2013). A compreensão de que a mensuração do engajamento é importante para o desenvolvimento de novas políticas e

estratégias para o ensino brasileiro, tem estimulado estudos empíricos e validação de escalas de mensuração. Estudos como de Barros *et al.* (2004, p. 1) sobre o engajamento dos estudantes no curso de Física mostram a preocupação com o processo de ensino e aprendizagem. Segundo os autores, o ensino, por exemplo, de Ciências e Matemática nas universidades, em geral, possuem um baixo rendimento com altas taxas de reprovação, que resulta:

(...) em altos índices de retenção e abandono. Uma das razões é o modelo passivo de aprendizado fundamentado nos ambientes tradicionais de ensino, em que alunos raramente interagem produtivamente e onde o estímulo é a nota e não o conhecimento. Neste modelo, os estudantes demonstram seu aprendizado resolvendo problemas padrões, mas frequentemente não mudam a maneira como entendem o mundo ao seu redor. (BARROS; REMOLD; SILVA; TAGLIATI, 2004, p.1)

Diante disso, alguns estudos priorizam análises sobre as experiências acadêmicas que favorecem a “aprendizagem, o desenvolvimento e a permanência dos estudantes nesse sistema educacional, bem como buscam compreender as expectativas e condições facilitadoras à participação dos alunos nas vivências acadêmicas” (FIOR; MERCURI; SILVA, 2013, p. 81). Para Borges, Julio e Coelho (2005), esta seria a base para se esperar que alterações no contexto de ensino e nos ambientes de aprendizagem promovam mudanças nas diversas facetas do engajamento dos estudantes. Caso isso não aconteça, dificilmente a escola no modelo tradicional terá futuro.

Neste caso, o papel do professor é de mediador do processo de aprendizagem, utilizando os métodos ativos e provocando a reflexão. Piaget (*apud* ROSSO; TAGLIEBER, 1992), ao defender os métodos ativos, nega o significado como ações concretas simplesmente, desprovidas de abstrações (reflexão da ação), ou utilizações de recursos audiovisuais ou de ensino programado, que são elementos auxiliares, de apoio para a metodologia ativa, ou seja:

A ação produtiva, efetiva, deve sempre estar acompanhada da reflexão. Constitui na realidade uma contínua reflexão-ação-reflexão, isto é, a ação

decorre do pensamento antes de ser executada, deve partir de dentro do indivíduo, como também analisada, refletida após a sua execução para desta extrair relações e coordenação das ações executadas. Numa palavra, as ações não devem ser isoladas, separadas dos Métodos Ativos e Atividades de Ensino de pensamento, mas constituem uma unidade inseparável na aprendizagem. (PIAGET *apud* ROSSO; TAGLIEBER, 1992, p. 2)

Desta forma, o conhecimento nasce da interação ativa de ambos (ação e reflexão), não está no sujeito nem no objeto, mas este se constrói em processo relacional e contínuo. Segundo Rosso e Taglieber (1992), metodologia ativa caracteriza-se pelas experiências favoráveis marcadas pelo clima de pensamento original e criativo, fruto da interação ativa do sujeito com o objeto de estudo. É um processo que envolve a construção de saberes, possibilitando o desenvolvimento das operações mentais tendo o estudante como centro (ANASTASIOU; ALVES, 2003).

Considerações finais

A globalização, a cultura do consumo, a sociedade midiaticizada e a influência dos meios de comunicação na constituição do sujeito-estudante fazem parte de uma realidade incontestável e exposta na sala de aula sob a forma de “adolescências”. O conflito que, na maioria das vezes, é travado entre professores e estudantes, pela divergência de interesses, está localizado, principalmente, no discurso polifônico do professor, cujas vozes foram constituídas em momentos diferentes.

Não se pode, também, ignorar a crise de autoridade e a falta de imposição de limites que têm acontecido no âmbito familiar e, conseqüentemente, transferidas como uma atribuição da escola.

Embora este artigo não se proponha a apresentar soluções para os problemas da educação contemporânea, um caminho possível para um melhor relacionamento professor x estudante partiria de um diálogo construído na relação e não constituído *a priori*, no qual a voz do outro também fosse constituinte. Com isso, seriam

construídas relações e metodologias diferenciadas, em turmas distintas. A partir da percepção do outro e com o outro, os recursos seriam definidos, assim como a metodologia.

Ressalta-se, porém, que o exercício da autoridade deve permanecer equilibrado com uma relação afetiva, pois limites são necessários para a constituição do sujeito.

Essa reflexão não se encerra, surgindo outras questões em relação ao futuro da Escola: Que mundo os professores têm apresentado aos seus estudantes? Qual é a participação do professor na formação desses sujeitos? Quais serão os possíveis formatos de escola?

Referências

- ANASTASIOU, L.; ALVES, L. (Orgs). **Processos de Ensino na Universidade:** pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: Editora Univille, 2004.
- ARAÚJO, I. S.; MAZUR, E. Instruções pelos colegas e ensino sob medida: uma proposta para o engajamento dos alunos no processo de Ensino-Aprendizagem de Física. **Caderno Bras. Ensino Física**, v. 30, n. 2, p. 362-384, ago. 2013.
- AQUINO, J. G. Ética na escola: A diferença que faz diferença. *In:* ___ (org.). **Diferenças e preconceito na escola:** Alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 1998, p. 135-151.
- ___. Globalização, cultura e subjetividade: discussão a partir dos meio de comunicação de massa. **Psicologia.Teor. e Pesq.**, v. 18, n. 3, Brasília. set./dez. 2002.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e Filosofia da Linguagem.** 11. ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2004.
- BARROS, A; REMOLD,J; SILVA,G ; TAGLIATI, J. Engajamento interativo no curso de Física I da UFJF. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 26, n. 1, p. 63-69 (2004).
- BORGES, O.; JULIO, J.; COELHO, G. **Efeitos de um ambiente de aprendizagem sobre o engajamento comportamental, o engajamento cognitivo e sobre a aprendizagem.** Associação Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências Exatas do V Enpec - Nº 5. 2005 - Issn 1809-5100
- BRAGA; CALAZANS. **Comunicação & Educação.** São Paulo: Hacker Editores, 2001.
- FAUSTO NETO; A. Fragmentos de uma “analítica” da midiaticização. **Revista Matrizes**, v. 1, p. 89-105, 2008.

GUIMARÃES, A. M. **A dinâmica da violência escolar: conflito e ambiguidade.** Campinas: Autores Associados, 1996a.

_____. Indisciplina e violência: ambiguidade dos conflitos na escola. In: AQUINO, J. G. (org.). **Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas.** São Paulo: Summus, 1996b, p. 73-82.

FELICETTI, V. L.; MOROSINI, M. C. Do compromisso ao comprometimento: o estudante e a aprendizagem. **Educar em Revista**, n. 2, p. 23-44, 2010.

FIOR, C. A.; MERCURI, E.; SILVA, D. da. Evidências de validade da Escala de Envolvimento Acadêmico para universitários. **Avaliação Psicológica**, 2013, 12(1), p. 81-89.

FREDRICKS, J. A.; BLUMENFELD, P. C. E PARIS, A. H. School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. **Review of Educational Research**, v. 74, n. 1, p. 59-109, 2004.

FORQUIN, J. C. Escola e Cultura, as bases sociais e epistemológicas do sistema escolar. In: MANCEBO, D. (2000). Globalização e efeitos de subjetivação. **Logos**, n. 7, p. 58-62.

ROSSO, A. J.; TAGLIEBER, J. E. Métodos Ativos e Atividades de Ensino. **Perspectiva**, n. 17, 1992, p. 37-46.

SLATER, D. **Cultura do Consumo & Modernidade.** São Paulo: Nobel, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Tecnologia e a reinvenção das cidades

Inovação tecnológica e o futuro das cidades

Como os conteúdos de plataformas digitais inovadoras podem transformar a vida na cidade e as relações dos seus moradores com o espaço urbano?

O último evento da série Rio de Encontros 2016 teve clima de formatura. Além do debate entre provocadores e plateia, houve entrega de certificados aos jovens que compuseram a audiência fixa do projeto ao longo de suas sete edições, e a exibição de um curta-metragem produzido por eles em oficinas do laboratório de audiovisual da ESPM.

Na plateia, convidados especiais e parceiros, como a diretora do Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC/LETRAS/UFRJ), Heloisa Buarque de Hollanda; a coordenadora da Universidade das Quebradas, psicanalista e artista performática, Numa Ciro; a socióloga e pesquisadora do Centro de Estudos de Segurança e Cidadania (CESeC), Bárbara Mourão; a coordenadora da ONG Rio Como Vamos, Thereza Lobo; e a diretora da ESPM Rio de Janeiro, Flavia Flaminio.

Cidades e realidade virtual

Tecnologia é *commodity*: cada vez mais barata, pode ser usada por qualquer um. Difícil é produzir conteúdo relevante, ensinou Marcos Ferreira – fundador da mobCONTENT. Especialmente ao falar sobre

temas urbanos. Na sua participação, Marcos discorreu sobre as possibilidades de uso da realidade aumentada e apresentou aplicativos desenvolvidos pela sua empresa: o Polissonorum, de mapeamento georreferenciado; e o Cidade Antigamente, de realidade virtual.

Menina dos olhos da empresa, o Polissonorum tem como proposta criar uma camada afetiva entre os usuários e o espaço urbano. A cidade é desvelada a partir de histórias pessoais contadas em mais de 100 áudios organizados em pacotes editoriais, que aparecem a cada vez que o usuário escolhe as rotas do seu interesse. O georreferenciamento do aplicativo se dá pelo GPS do smartphone.

Já o Cidade Antigamente é um aplicativo de realidade virtual desenvolvido para Google Cardboard, Oculus Rift e Samsung Gear VR. Trata-se de uma ferramenta de aprendizado que ajuda a propagar conhecimento em áreas múltiplas a partir de cenários históricos. “Você vai pulando em determinados cenários. O mouse é o olho, você mira e é teletransportado. Basicamente é 3D”, explicou. O aplicativo foi finalista do Prêmio Brasil Criativo e do Inovativa; programa voltado para o estímulo à inovação tecnológica, realizado pelo Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços.

Incubada e graduada na Rio Criativo, a mobCONTENT coleciona cases próprios desde 2010. A tecnologia aplicada à cultura é um território que a mobCONTENT conhece bem. Mas como usar a informação em benefício das cidades e torná-las de fato inteligentes?

“Esse é o desafio. Um dos reflexos é a construção de personas que se comunicam com você com uso de inteligência artificial”, disse. São os chatbots, programas de computador que interagem com o usuário simulando um interlocutor humano. A interação abastece o banco de dados, que passa a oferecer cada vez mais respostas possíveis.

A indústria avança em realidade virtual e as cidades podem ser beneficiárias. “Criar soluções e desenvolver aplicativos tem seu custo, mas não é uma tarefa difícil”, observou.

Olhar para o passado, pensar o futuro

O telefone, o carro, o sistema de esgotos, a água tratada, invenções que parecem banais hoje, ajudaram a moldar as cidades como as conhecemos. O coordenador de comunicação do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS Rio), o jornalista Victor Vicente, constata: a tecnologia sempre influenciou a vida urbana. No século XXI, o espaço urbano é influenciado por soluções de software.

“A cidade inteligente é aquela que usa o Big Data para pensar processos de gestão interna, como melhorar a vida da população, como otimizar rotinas”, definiu. No passado, ele explicou, “a tecnologia permeou o surgimento das cidades modernas e todos os processos de mutação pelos quais elas passaram nos últimos dois séculos.”

Duas invenções, prosseguiu Vicente, mudaram a vida nas cidades: a água tratada e distribuída em redes e o saneamento urbano. Estão aí os fatores que possibilitaram às cidades florescerem como floresceram. “O processo de purificação da água é muito novo. Somente em 1908 ela passou a ser tratada através de processo químico. Um ano depois do tratamento da água com cloro, o índice de mortalidade nos EUA diminuiu 42%. É preciso pensar nisto: que tecnologia promove impacto real na vida do cidadão?”, contou.

O carro é um exemplo claro de como a tecnologia altera as cidades. “Hoje, muitas cidades brasileiras são projetadas para o carro. Ele facilitou a mobilidade urbana. Nos EUA, fez surgir os subúrbios; no Rio, a Barra da Tijuca”, comparou o jornalista.

O que há de novo? “Pela primeira vez temos muito acesso a dados. O Big Data, que está ali para ser explorado. Cabe aos governos usarem essas informações a favor da população. Ou seja, fazer uso dos dados para tomar decisões mais inteligentes. E, além disso, encontrar soluções que favoreçam e recriem a interação do sujeito com a cidade.”

Urgência e emergência: a gestão do tempo

A socióloga Thereza Lobo, coordenadora da ONG Rio Como Vamos, deu uma importante contribuição ao debate. Convidada especial,

lembrou a gestão do tempo e sua relação com a qualidade de vida e a desigualdade. “A gestão do tempo urbano é de extrema relevância. Falamos em cidades inteligentes, mas como ser inteligente a cidade que não controla o tempo das pessoas, que não permite às pessoas terem o seu tempo? O tempo, como a tecnologia, é uma *commodity* e tem um preço no mercado. Dependendo de como se gerencia, pode ser muito alto”, pontuou.

O Rio Como Vamos realizou o estudo “Gestão do tempo nas cidades, experiências internacionais e nacionais e pesquisa de percepção”. No levantamento de experiências internacionais, o direito ao tempo apareceu como um direito humano, assim como a educação. “A Itália criou uma lei que obriga cidades a terem uma secretaria do tempo, à semelhança das secretarias de educação, saúde, transportes etc. O Brasil não tem experiência de setor público fazendo gerenciamento do tempo. Aqui, o direito ao tempo não está na Constituição”, comparou.

“Fazer gestão de tempo exige, obrigatoriamente, que se abram canais à população. Cidade inteligente não existe sem canal de diálogo, pois é preciso ouvir para saber o que dizem as pessoas”, reforçou Thereza. “O grande conflito entre tempo profissional e tempo privado só se agrava, é geracional. A queixa é de que tudo é muito corrido, as pessoas dizem que não dão conta de viver, tamanha é a pressa, dizem ‘meu tempo interno não se coaduna com meu tempo externo.’ Há um consenso imenso sobre o uso da tecnologia para gerenciar melhor o tempo”, explicou a socióloga.

17 de novembro de 2016

Prouocadores

Marcos Ferreira, fundador da mobCONTENT

Vitor Vicente, coordenador de Comunicação do ITS

Moderador

Fabro Steibel, professor da ESPM Rio e diretor executivo do ITS RIO

Frases do debate

“A tecnologia sempre será uma faca de dois gumes. O sonar, criado para localizar navios comerciais, foi aplicado pela primeira vez na Segunda Guerra Mundial. É a mesma tecnologia do ultrassom que foi usada, na China, para identificar o sexo dos bebês e determinar o destino de fetos. O impacto da tecnologia só é sentido quando ela já está consolidada.”

Vitor Vicente

“Precisamos de mais jovens na política, desses que devoram tecnologias, porque a política vai necessitar dessas tecnologias.”

Leonardo Rangel

“Mais do que tecnologia, precisamos de espaços institucionalizados de participação. A tecnologia mostra que participação é possível.”

Fabro Steibel

“Como ter um processo tecnológico inclusivo se a população ainda é carente de serviços básicos? Quem deve oferecer a tecnologia? É o Estado ou a iniciativa privada? Em termos práticos, de quem é a responsabilidade?”

Leonardo Oliveira

“As comunicações não existem em si, têm intenções. A possibilidade de escuta existe, mas só se concretiza se houver desejo dessa escuta. Pode ser que um dia a tecnologia fique tão presente que essa escuta venha a se impor. Pode ser. Mas discutir tecnologia envolve discutir política.”

Ilana Strozenberg

“Nós programamos computadores para pensar como humanos, e aí começamos a entender como as máquinas pensam.”

Fabro Steibel

“A questão do tempo é absolutamente definitiva. De que cidades inteligentes estamos falando, se não permitem às pessoas terem direito ao seu tempo?”

Thereza Lobo

“A demanda pela tecnologia vem de dentro para fora ou de fora pra dentro? Quem está criando o quê?”

Aline Copelli

“A consciência inteligente é perfeita, o problema é o inconsciente. No dia em que o robô tiver um lapso, digo que ficou humano.”

Numa Ciro



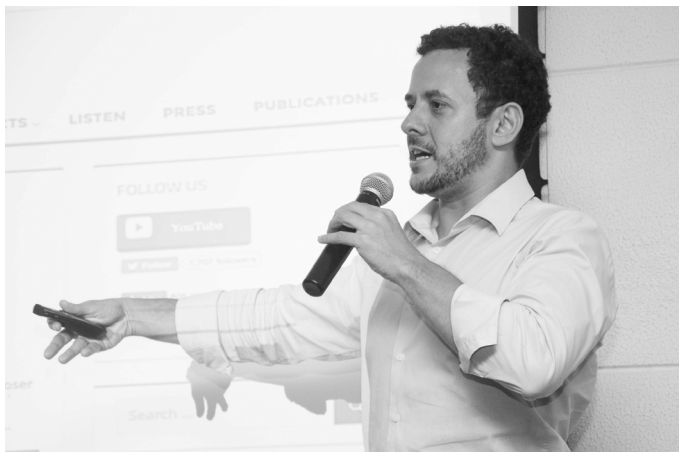
A turma e a equipe no encerramento



Victor Vicente e
Marco Ferreira,
com o mediador
Fabro Steibel
no centro



Fabiano Ramos,
professor
da ESPM



Marco Ferreira,
diretor da
mobCONTENT



Victor Vicente,
Instituto de
Tecnologia e
Sociedade
(ITS RIO)



**o mediador
Fabro Steibel,**
professor
da ESPM

Cidade maravilhosa inteligente e mediações tecnológicas com os cidadãos

Leonardo Marques de Abreu

Este artigo surgiu a partir do debate intitulado “Inovação tecnológica e o futuro das cidades”, que discutiu como os conteúdos de plataformas digitais inovadoras podem transformar a vida na cidade e as relações dos seus moradores com o espaço urbano. O evento, que marcou o encerramento do ciclo de debates 2016 do Rio de Encontros, aconteceu em 17 de novembro de 2016, no auditório da ESPM Rio e contou com a presença de Marcos Ferreira, fundador da mobCONTENT, empresa voltada à produção de conteúdo com vertente em inovação; e Victor Vicente, jornalista e coordenador de comunicação do ITS - Instituto de Tecnologia e Sociedade. O debate teve a mediação de Fabro Steibel, professor da ESPM. Além disso, a participação do público presente ajudou a abrilhantar ainda mais o evento.

Como aconteceu no debate, este artigo pretende apresentar e discutir conceitos e projetos da cidade do Rio de Janeiro, que utilizam conteúdos e recursos de tecnologia da informação e comunicação para auxiliar a gestão dos grandes centros urbanos e para mediar a relação dos cidadãos e cidadãs com o espaço público.

Segundo a Organização Mundial das Nações Unidas, a população mundial, de cerca de 7,5 bilhões de pessoas, chegará a 9,6 bilhões em 2050. Tal crescimento acontecerá de forma mais expressiva nos países em desenvolvimento. A Organização também aponta que, em 2050, 75% da população mundial estará concentrada nas cidades. Em 60 anos, entre 1950 e 2010, a população urbana brasileira aumentou 63,4%, chegando a uma taxa de urbanização de 84,4% no Brasil e 92,9% na região Sudeste. A população urbana aumentou quase três vezes mais do que a população total nesses 60 anos. Neste período, o poder público não conseguiu estruturar,

de forma satisfatória e digna, os centros urbanos para abrigar tal crescimento. O resultado da ineptidão dos governos se reflete no aumento das desigualdades e mazelas do dia a dia, e quem sofre mais é a parcela mais pobre da população.

Em outubro de 2016, aconteceu, em Quito, a conferência Habitat III, a terceira conferência da ONU sobre moradia e desenvolvimento urbano sustentável. Ao final, os 167 países participantes criaram a Nova Agenda Urbana, o documento que vai orientar a urbanização sustentável pelos próximos 20 anos. Ela não determina metas ou objetivos específicos para os Estados-membros ou prefeituras, a agenda é uma “visão compartilhada” para a transformação da segurança, resistência e sustentabilidade de áreas urbanas, baseado em melhores planejamento e desenvolvimento. O Princípio 100 se refere ao estado da arte do espaço público e o estabelecimento do seu desenvolvimento urbano sustentável, com o objetivo de gerar melhor qualidade de vida para o cidadão. Uma visão holística do espaço público pode ser resumida no seguinte texto:

“Apoiaremos o fornecimento de redes bem projetadas de espaços seguros, inclusivos para todos os habitantes, acessíveis, verdes e de qualidade, livres de crimes e violência, incluindo o assédio sexual e a violência de gênero, considerando a escala humana e medidas que permitam o melhor uso comercial possíveis das vias urbanas, fomentando os mercados locais e o comércio, formal e informal, bem como sem fins lucrativos”

Para alcançar esse objetivo foram relacionados quatro pontos para serem trabalhados nas cidades:

1. Governos sub-nacionais e locais

A Nova Agenda Urbana destaca que os governos municipais e estaduais têm um grau maior de reconhecimento do que o governo nacional. Há uma necessidade de robustez para ativar o desenvolvimento urbano. Atenção especial também para o planejamento urbano, territórios corredores urbanos e mega-regiões. E, por último, destaca-se a importância da descentralização de espaços.

2. O papel das práticas participativas e “*Bottom-up*”

Tornou-se um ponto importante a participação da população nos assuntos sobre urbanização. Observa-se a necessidade de incentivar práticas participativas do cidadão assim como atividades tipo mutirão, em que todos interessados possam contribuir. Associações comunitárias, empresas do setor privado e outros grupos de relacionamento também imbuídos do espírito de participação e contribuição. A atuação do público em todos os assuntos relacionados com a urbanização tornou-se um assunto importante. É necessária uma atenção especial para encorajar e manter as práticas participativas. Por fim, destaca-se a importância da cooperação emergente das camadas populares – também definida com a expressão de língua inglesa “*Bottom-up*” –, gerando alternativas legítimas e transformadoras.

3. Inovação, dados e tecnologia

A conferência da ONU aconteceu em uma época de surgimento de muitas inovações tecnológicas, dentre elas: novos recursos da internet, mobilidade urbana, fontes de energia, desenvolvimento urbano sustentável e análise de dados qualitativos e quantitativos. As cidades que incorporam tais tecnologias para a resolução dos seus problemas são consideradas “cidades inteligentes”.

4. Cidade Inteligente

Existem diferentes termos para se referir às cidades que utilizam diversos recursos de tecnologias de informação e comunicação no auxílio de sua gestão e mediação com seus grupos de relacionamento. Grande parte dos autores, como a própria ONU, referem-se a esses centros urbanos com o termo “*Smart City*” (“Cidade Inteligente”), mas também há variações como “*Connected Smart City*” (Cidade Inteligente Conectada). Outros termos encontrados para se referirem a estes tipos de cidades são: “*Digital City*” (Cidade Digital) e “*Intelligent Community*” (Comunidade Inteligente). Mais à frente, veremos algumas definições e critérios destes termos.

No âmbito federal brasileiro, o Ministério da Ciência Tecnologia e Inovação possui um projeto chamado Minha Cidade Inteligente, que, por sua vez, faz parte do Programa Brasil Inteligente; instituído pelo Decreto 8776 de 11 de maio de 2016.

Segundo o Ministério da Ciência Tecnologia e Inovação, “uma cidade inteligente pode ser definida como um território que traz sistemas inovativos e TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) dentro da mesma localidade”.

“Dentro dessa perspectiva, o projeto Minha Cidade Inteligente objetiva, além da implantação de redes e sistemas de alta capacidade, implantar serviços e infraestrutura de monitoramento e acompanhamento das condições locais, permitindo gerar dados para criação de aplicações inovadoras, bem como permitir o amplo acesso às informações. Além disso, buscará prover às localidades alta capacidade de formação e capacitação da população.

O Brasil Inteligente tem os seguintes objetivos:

I - expandir as redes de transporte em fibra óptica;

II - aumentar a abrangência das redes de acesso baseadas em fibra óptica nas áreas urbanas;

III - ampliar a cobertura de vilas e de aglomerados rurais com banda larga móvel;

IV - atender órgãos públicos, com prioridade para os serviços de educação e de saúde, com acesso à internet de alta velocidade.

V - ampliar a interligação com redes internacionais de telecomunicações;

VI - promover a implantação de cidades inteligentes;

VII - promover a pesquisa, o desenvolvimento e a inovação em tecnologias móveis (de comunicação) de quinta geração;

VIII - fomentar o desenvolvimento e a adoção de soluções nacionais de internet das coisas e sistemas de comunicação máquina a máquina;

IX - promover a capacitação e a qualificação profissional em tecnologias da informação e comunicação;

X - disponibilizar capacidade de satélites de banda larga para fins civis e militares;

XI - expandir redes de transporte em fibra óptica na Amazônia por meio de cabos subfluviais.”

Já no âmbito municipal, existe a Rede Brasileira de Cidades Inteligentes e Humanas – criada em 2013 pela Frente Nacional de Prefeitos –, da qual fazem parte as 350 maiores cidades brasileiras. Também participam da Frente os secretários e dirigentes municipais de Ciência, Tecnologia e Inovação e secretários municipais de Desenvolvimento Econômico. Deste projeto surgiu, em 2016, o documento "Brasil 2030 Cidades Inteligentes e Humanas", para apresentar propostas e buscar parcerias públicas e privadas. De acordo com a entidade, Cidades Inteligente e Humanas são:

“aquelas que se dotam de uma infraestrutura tecnológica interoperável, necessária para conectar todos os hardwares, softwares e aplicações existentes ou que venham a existir, de uma maneira que se transformem em uma plataforma que funcione como um nó que conecte todas as demais plataformas, permitindo à cidade que integre todos os dados e informações gerados, para ter um sistema de informações gerenciais aberto e transparente, de uma maneira que a tecnologia sirva de apoio à melhora da qualidade de vida das pessoas, sempre com sua participação em um processo co-criativo com o poder público”.

Em 2015, um grupo de empresas da iniciativa privada criou o prêmio *Connected SMART CITIES*, que teve a sua primeira edição em São Paulo, nos dias 3, 4 e 5 de agosto de 2015. A premiação também possuía as categorias Urbanismo sustentável nas cidades, Mobilidade e acessibilidade nas cidades, Cidades conectadas, Cidades participativas e engajadas, Cidades empreendedoras, Cidades prósperas, Cidades humanas, resilientes e inclusivas.

No *ranking* da premiação *Connected SMART CITIES* de 2016, São Paulo ficou em primeiro lugar e Rio de Janeiro em segundo. Em 2015, a cidade do Rio havia ficado em primeiro lugar e São Paulo em segundo.

“O *Connected Smart Cities* envolve empresas, entidades e governos em um evento que tem por missão encontrar o DNA de inovação e melhorias para cidades mais inteligentes e conectadas umas com as outras, sejam elas pequenas ou megacidades. Para atingir este objetivo, unimos empresas de serviços e tecnologia de ponta, especialistas, prefeituras e pessoas engajadas com a otimização das cidades do Brasil, buscando inspiração em soluções implantadas nas mais inteligentes cidades do mundo e trazendo novas ideias. Tem a missão de promover a discussão, a troca de informações e a difusão de ideias entre governo e empresas focando atender as necessidades do cidadão consciente, visando que as cidades brasileiras possam tornar-se mais inteligentes e conectadas.”

A metodologia da premiação leva em consideração os setores de infraestrutura, como mobilidade, urbanismo, meio ambiente, energia, tecnologia e inovação, educação, saúde, segurança, empreendedorismo, economia e governança.

Infraestrutura como tecnologia e marcos urbanísticos

Uma condição essencial para a existência de centros urbanos com boa qualidade de vida é a combinação de boa infraestrutura e serviços públicos bem prestados, como urbanismo, água, esgoto, segurança, educação e outros. Entende-se, também, que todas as áreas dessas infraestruturas podem ser mais eficientes com o auxílio da tecnologia. Todo esse investimento será revertido em qualidade de vida para o cidadão. O crescimento das cidades foi possível graças ao surgimento de várias tecnologias de infraestrutura de transporte e comunicação. Primeiramente, é importante destacar a invenção do telégrafo, que teve impacto para as comunicações em 1791 semelhante ao que a Internet teve para os dias de hoje. Foi a primeira vez que se dispensou a presença humana na comunicação, quer era feita, até então, por meio de mensageiros que levavam cartas. Uma mensagem enviada por carta levava semanas para chegar ao seu destino, com o telégrafo ela podia ser recebida em questão de horas

(THOMPSON, 1998). A comunicação logo progrediria para o uso direto da voz, ponto a ponto, com a invenção do telefone, diminuindo ainda mais a necessidade do uso de mensageiros. Além disso, os elevadores ajudaram na verticalização das construções, a evolução do transporte, por trem e veículos automotores, e a construção de suas respectivas vias permitiram a expansão das cidades. As tecnologias triviais de transporte, comunicação e informação que utilizamos hoje foram possíveis graças ao processo definido pelo cientista Stuart Kaufmann (JOHNSON, 2011) com o nome de “Possível Adjacente”, que diz que as mudanças e inovações evoluem e são possíveis a partir de outras pré-estabelecidas. São as combinações e variações que geram novas possibilidades em uma evolução contínua. “A estranha e bela verdade com relação ao Possível Adjacente é que seus limites se alargam à medida que os exploramos. Cada combinação introduz novas combinações” (JOHNSON, 2011). A infraestrutura, como o próprio nome diz, é a base para o crescimento das cidades, inteligentes ou não. Mitchel (TORU; IBISTER, 2000) diz que muitas vezes as infraestruturas se tornam as próprias características das cidades, marcos urbanísticos. Como pensar a cidade de Los Angeles sem suas rodovias, Chicago sem suas linhas de trem, Paris sem a torre Eiffel – originalmente uma torre de TV – e o Rio de Janeiro sem os arcos da Lapa – originalmente um aqueduto? O autor diz que a infraestrutura, além de permitir a concentração das cidades, é um suporte essencial para o desenvolvimento de outras atividades que utilizam tecnologias mais sofisticadas.

O ICF (Intelligent Community Forum) é uma rede de escala global de cidades e regiões que funciona como um *Think Tank* para ajudar a pensar na utilização de tecnologias de informação e comunicação para melhorar a qualidade de vida de todos seus cidadãos. Segundo o ICF, projetos de cidades inteligentes aplicam a tecnologia da informação e comunicação para monitorar com precisão, medir e controlar os processos da cidade, de seus transportes, de abastecimento de água, localização de veículos e maior desempenho de suas redes elétricas. Contudo, o ICF prefere adotar a definição Comunidades Inteligentes, que informa ser um pouco diferente, pois procuram fazer melhores cidades grandes e pequenas, urbanas e rurais, onde os cidadãos podem prosperar na economia definida

como “de banda larga”. Ou seja, “uma economia com intenções e propósitos para que trabalhadores, de Bangalore ou Pequim, possam viver próximos de pessoas trabalhadoras de Boston, Bruxelas e Buenos Aires”. Comunidades Inteligentes usam a tecnologia, mas não é o seu foco. Ao invés disso, encontram soluções inteligentes baseadas na comunidade e auxiliadas pela tecnologia para ajudar em seus problemas mais urgentes.

As Comunidades Inteligentes são aquelas que, através da crise ou do planejamento, passaram a compreender os enormes desafios da economia de banda larga e tomaram medidas conscientes para criar uma economia capaz de prosperar nela. Eles não são necessariamente grandes cidades ou centros de tecnologia. Eles estão localizados em países em desenvolvimento, bem como os industrializados, subúrbios, bem como nas cidades, no interior, bem como no litoral.”

Projetos e iniciativas no Rio de Janeiro e reconhecimento

Quando o Brasil, em maio de 2009, ganhou o direito de sediar a Copa do Mundo de 2014, e, em outubro de 2009, o Rio de Janeiro ganhou o direito de sediar as Olimpíadas de 2016, ambos ganharam grande visibilidade e destaque internacional. Tal destaque ajudou a cidade a conseguir financiamentos do governo federal e de parcerias com a iniciativa privada para tirar do papel diversos planos de investimento na cidade. Os projetos, resultantes de tais investimentos, fizeram com que a cidade pertencesse ao seletor time das Cidades mais Inteligentes do mundo.

A cidade do Rio de Janeiro figurou por três anos consecutivos, de 2013 a 2015, na lista das 21 comunidades mais inteligentes do mundo do Intelligent Community Forum. Em 2015, o Rio apareceu na lista das 7 comunidades mais inteligentes do mundo da mesma entidade internacional. A entidade destacou o COR (Centro de Operações Rio – centro de controle provido de grande capacidade de monitoramento da cidade e que se tornou o centro nervoso para lidar com emergências), a Rede Rio (rede de fibras óticas que interliga

70 universidades, escolas e centros de pesquisa), as Praças e Naves do Conhecimento (em quase 40 bairros de baixa renda, oferecendo salas de aula, laboratórios, bibliotecas digitais, áreas de recreação e um cinema, e cursos de TI, robótica, Web design e produção de vídeo), as Casas Rio Digital (em parceria com a Intel, Cisco e Sequoia Foundation, fornecendo capacitação tecnológica para moradores de baixa renda), o Rio Datamine (para análise de grande quantidade de dados) e a criação do concurso Rio Apps. Também foram citados o fato de a cidade sediar a Petrobras e os investimentos recebidos por conta dos campos de petróleo de pré-sal descobertos.

Em 2013, o Rio ganhou o primeiro lugar na premiação World Smart Cities Awards, do congresso Smart City Expo World, que foi realizado em Barcelona. A final da premiação contou com a disputa de seis cidades de peso, como Berlin, Buenos Aires, Copenhagen, Sabadell e Taiyan (não confundir com Taiwan); as cidades integrantes do *shortlist* escolhido a partir de 400 cidades inscritas. O evento levou em consideração o COR (Centro de Operações Rio), a central telefônica 1746, o projeto de reurbanização da área do Porto Maravilha e a iniciativa MaréAnas de mobilidade em torno da favela da Maré.

O COR, destacado pela Intelligent Community Forum e World Smart Cities Awards, também ajudou a credenciar o prefeito Eduardo Paes a palestrar, em 2012, no evento TED, na Califórnia, onde mostrou a sua visão de Cidade Inteligente. No âmbito de ação estadual há o CICC (Centro Integrado de Comando e Controle) montado para auxiliar no monitoramento da segurança da Copa do Mundo de 2014 e os demais eventos. Também é considerado um legado para a cidade do Rio de Janeiro, assim como o Centro de Operações Rio. Além disso, embora não mencionado nas premiações acima descritas, vale a pena destacar outras iniciativas, como a parceria feita em 2013 com os desenvolvedores do Waze (Google), para compartilhar dados com a prefeitura carioca, a fim de facilitar o monitoramento das ruas e a administração das vias. Os dados do aplicativo complementam as informações providas das imagens capturadas pelas quase 580 câmeras espalhadas pela cidade. Também merece destaque a implementação dos trens VLT (Veículos Leves sobre Trilhos)

e o projeto Rio Smart City, que colocou códigos QR nos pontos de ônibus para os turistas conseguirem informações de transporte.

Contudo, apesar da coleta de grande quantidade de dados e a sua análise ser muito importante para apoiar tomadas de decisão, é recomendado que as Cidades Inteligente tenham canais de constante troca de informações – de forma digital ou presencial – com os seus cidadãos e cidadãs, de todas as classes. Nesse sentido, pode-se observar algumas iniciativas como o projeto a Prefeitura do Rio denominado Lab Rio, criado, segundo o comunicado oficial, com o intuito de construir uma Prefeitura “mais aberta e inclusiva, que integre a população nos seus processos de tomadas de decisão e que saiba trabalhar em paralelo com as manifestações populares que ocorrem de maneira espontânea, organizada e/ou cotidiana na cidade”. Ainda segundo o site da iniciativa, seria “um lugar para testar, criar e descobrir novas fórmulas para alcançar os resultados”. O site do Lab Rio informa ter desenvolvido cinco projetos denominados: Desafio Ágora Rio, Conselho da Juventude da Cidade, Mapeando e ChegaJunto! e Imersão.

O projeto Desafio Ágora Rio consiste numa plataforma criada para a gestão municipal debater políticas públicas com cidadãos e cidadãs cariocas. Tal plataforma funciona como “uma rede social gamificada, em que secretarias, autarquias, institutos e órgãos municipais têm perfis, assim como os moradores e moradoras da cidade, que podem se cadastrar por suas redes sociais e ganhar pontos de acordo com seu engajamento”. Neste sentido, “cada desafio temático dura três meses, cujo produto final é um documento construído colaborativamente com as propostas melhor avaliadas pelos próprios usuários”. Depois, as propostas são analisadas e comentadas pelo prefeito por meio de videoconferência. O primeiro “desafio começou em setembro de 2014 e teve como tema o Legado dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de 2016”. O participante com maior pontuação, que utilizava o apelido de “Jaime Colorado”, fez inúmeras sugestões detalhadas de soluções, como por exemplo: TAG eletrônico controlando o fluxo nos BRTs; VLT ligando São Cristóvão à Lagoa via Túnel Rebouças; passarela de Madureira; Projeto Av. Brasil Maravilha; Projeto de Ciclovía participativo; Geocodificação

do 1746 - Mapa de ocorrências; BRT Trans-Jacarepaguá; Projeto RIO NOVO; ampliação do VLT do Caju até a estação Triagem de Trens e Metrô; e fiscalização frequente e efetiva de transportes alternativos. O site do projeto possui um vídeo da gravação da videoconferência realizada com o prefeito comentando os projetos mais votados.

- O projeto Conselho da Juventude da Cidade considera ser uma via democrática de participação juvenil. Desta forma, a Prefeitura entende que o projeto “constitui a oportunidade de intervir nas políticas públicas mais diretamente, numa interface com as secretarias e órgãos municipais. Para tal, propõem ser ”um espaço de diversidade, multiplicidade de projetos, pensamentos e vivências, de construção coletiva e compartilhada, gestão e produção horizontal e uma rede de troca de experiências e conhecimentos.” Foram selecionados 100 jovens de 14 a 29 anos para acompanhar e fiscalizar o andamento do Planejamento Estratégico dos anos de 2012 a 2016 e ajudar na construção do Planejamento dos anos de 2017 a 2020. Além disso, podem dar opinião sobre projetos ainda por realizar, fazer suas propostas, participar de reuniões com secretários, secretárias e gestores municipais, e acompanhar outras atividades que o Conselho da Juventude achar importante, no sentido de aumentar a presença da juventude nas decisões futuras a serem tomadas para a cidade onde vivem. Alguns números dão um pouco a dimensão do projeto: 2.500 jovens inscritos, 161 bairros inscritos, 10.000 votos on-line, 15 Instituições da prefeitura envolvidas, 9 instituições da sociedade civil envolvidas e 106 projetos selecionados. “É um ambiente de debates, troca de experiências e autogestão, no qual os jovens decidem sobre como se organizar e aprendem a divergir sem separar. Trata-se de um verdadeiro laboratório da democracia”, segundo declaração (disponível no site do projeto) de Julia Boardman, moradora de Laranjeiras, conselheira da juventude e estudante de Jornalismo na UFRJ.
- O projeto Mapeando é uma plataforma desenvolvida com código aberto, de bom grau de usabilidade e com

georreferenciamento. Segundo o site do projeto, ele foi criado para “coleta de dados sobre mobilidade urbana, mas internamente tem o propósito de expandir a sua capacidade de funcionamento para outras áreas da gestão”. O projeto ainda informa que “foi adotado por outras cidades, de outros Estados do país, e atingiu o número de 3.000 usuários ativos. A plataforma foi utilizada como mapa de demandas da população, incorporadas pelo Plano de Mobilidade Urbana Sustentável”.

- O projeto ChegaJunto! pretende promover a participação, aproximando os pequenos e as pequenas cidadãs dos secretários e secretárias municipais. O site do projeto faz a seguinte indagação: Já pensou em colocar crianças e servidores para discutir o orçamento municipal? Para tal, o projeto propõe duas etapas: “na primeira, as crianças descobrem como funciona o orçamento participativo por meio de uma simulação que parte de números reais”. O projeto utiliza “atividades pedagógicas e lúdicas que são propostas, e as crianças são divididas em grupos para distribuir valores fechados em investimentos reais, como capacitação de professores (no caso da Secretaria Municipal de Educação) e reforma de equipamentos públicos (no caso da Secretaria Municipal de Cultura).” Em um segundo momento, “os estudantes têm a liberdade de criar e colocar no papel aquilo que identificam como prioritário para a gestão do Rio”. Em seguida, “apresentam suas visões e propostas para a cidade aos secretários e secretárias municipais. Após essa apresentação, é a vez das representantes das secretarias comentarem as atividades feitas pelos jovens, explicando a maneira como esses processos de gestão se dão na prática”.
- O projeto Imersão propõe “que cidadãos e cidadãs cariocas conheçam melhor o funcionamento e os processos decisórios da gestão municipal”. Um processo seletivo, aberto a toda a população, é realizado. A partir disso, “30 pessoas são selecionadas para passar três dias imersos na Prefeitura. Cada imersão aborda três temas centrais da gestão municipal e

outros três temas escolhidos segundo os interesses indicados no momento da inscrição”. Para tal, “no período da manhã, o grupo debate com as equipes técnicas e gestoras de diversas secretarias e autarquias. Na parte da tarde, o projeto propõe que o grupo conheça de perto instalações, equipamentos e obras municipais que ilustram metodologias e processos relativos à cidade”.

Tecnologias e pessoas

Percebe-se que a mesma tecnologia que ajuda e viabiliza grande parte dos projetos das Cidades Inteligentes pode ser uma faca de dois gumes para seus cidadãos. A tecnologia mais difundida e emblemática da atualidade são os telefones celulares, considerado por muitos como o controle remoto das cidades modernas, quiçá de nossas vidas. Eles podem tanto atender, de forma prática, às nossas diversas demandas diárias, como a sua pequena tela pode te atrair de tal modo a ponto de ser comparada a uma droga, que causa dependência. Em 2010, foi realizada uma pesquisa na Inglaterra sobre a ansiedade causada pela ausência do celular, que foi definida pelo termo *Nomofobia* (derivado de *No Mobile* ou sem telefone, em inglês). No Brasil, estão se multiplicando as clínicas e retiros detox de tecnologia e aumentando a busca por atividades “analógicas”, que não permitem o uso de celulares. A relação entre homens e máquinas parece estar se estreitando cada vez mais. Em 1915, o cientista Joseph Licklider previu tal aproximação e a denominou “simbiose homem-computador”. Já Mark Weiser, em 1995, também profetizou que a tecnologia se tornaria ubíqua a tal ponto que não chamaria mais atenção, o que definiu com o nome de “*Calm Technology*”. Na Finlândia, berço da outrora gigante de comunicações Nokia, o aparelho celular recebe o nome de *Känny*, que significa extensão da mão.

Nicholas Negroponte (1995), em seu famoso livro *Vida Digital*, afirma que deveríamos tirar proveito das atividades de acordo com as características das máquinas e dos seres humanos. As máquinas modernas são digitais, binárias e trabalham muito bem com grandes

quantidades de dados, velocidade de cálculo e precisão. Atividades que demandem tais necessidades são perfeitas para os computadores. Já as pessoas ainda são muito importantes na análise de informações que possuam um nível subjetivo considerável de interpretação. Nos últimos 50 anos, a indústria de tecnologia tem seguido a lei de Moore, famoso fundador e ex-presidente da Intel, Gordon Moore. Ele previu que o número de transístores em um microchip dobraria a cada 18 meses pelo mesmo preço que você paga hoje e, conseqüentemente, aumentaria a velocidade desse processamento. Parece que o mundo, como um todo, está acelerando no ritmo da lei de Moore. Pessoas são seres analógicos, que fazem coisas de forma analógica, mas vivem e são cobradas na velocidade de produção das máquinas. Segundo Rosiska Oliveira (2003) – imortal da Academia Brasileira de Letras –, uma das coisas mais valiosas que temos é o tempo. Para a autora do livro *Reengenharia do tempo*, a vida está insuportável, pois não cabe mais dentro de 24 horas. Segundo ela, o tempo é a matéria-prima da vida e hoje podemos dar outro sentido para a expressão “ganhar a vida”, usando-a para quando tentamos trazer a vida de volta. A escritora diz que, se o que é raro é ser caro, estamos “vendendo” barato o nosso tempo. Contemporiza, ainda, dizendo que antes ganhávamos a vida no trabalho e que hoje é o trabalho que ganha a nossa vida. Na França, desde o dia 7 de janeiro de 2017, o trabalhador de empresas com mais de 50 funcionários poderá exercer “o direito à desconexão”. Ou seja, o trabalhador não é obrigado a receber ou responder mensagens eletrônicas fora de seu horário de trabalho. As empresas deverão adotar uma prática de boa conduta, respeitando o horário que o funcionário não está trabalhando. No Brasil, apesar de não haver uma lei que trate exatamente do “direito à desconexão”, já há jurisprudência de ganhos de causa contra contatos da empresa fora do horário de trabalho. Muitos argumentam que essa falta de limite pode colaborar para alguns distúrbios psíquicos, como estresse e *Burnout* (síndrome de esgotamento mental e físico), além de problemas para dormir.

Pausa forçada

Apesar de grandes conquistas alcançadas, a continuidade e a ampliação dos projetos tecnológicos – que fizeram o Rio de Janeiro ser uma Cidade Inteligente premiada – foram interrompidos, em 2016, pela crise política, econômica e ética que assolou o país; principalmente o Estado do Rio de Janeiro. No cenário de instabilidade político-econômica do país, o Estado figura com destaque em razão da gravidade de sua crise, a ponto de decretar situação de calamidade pública em 2016 para poder assegurar a realização das Olimpíadas. Apesar da situação econômica divulgada pela Prefeitura não ser tão ruim quanto a do Governo de Estado, ainda assim, houve muitos cortes e contingenciamentos que afetaram a infraestrutura e os projetos deixados pelos legados da Copa do Mundo e das Olimpíadas, como instalações olímpicas que se deterioram a cada dia. A Cidade Inteligente não se constrói somente com bons projetos, tecnologia e dinheiro. Antes de tudo, uma Cidade Inteligente se constrói (e se mantém) com gestores públicos competentes, responsáveis, com visão de futuro e que tenham ética, compromisso e respeito com todos os cidadãos.

Referências

CASTELLS, M. **A Era da Informação: sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

CARDOSO, B. **Todos os olhos: videovigilâncias, voyeurismo e (re)produção imágica**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ e Faperj, 2014.

Ela. Direção: Jonze, Spike. Produção: Ellison, Megan; Landay, Vicent; Jonze, Spike. Sony Pictures, 2013.

IBGE. Sinopse do Censo Demográfico de 2010. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=9&uf=00>> Acesso em: 2 fev. 2017.

ISHIDA, T.; IBISTER, K. (ed.). **Digital Cities, Technologies, experiences, and future perspectives**. Berlin: Springer, 2000.

INTEL. FORM 10-K (Annual Report). Disponível em: <<http://files.shareholder.com/downloads/INTC/867590276x0xS50863-16-105/50863/filing.pdf>> Acesso em: 17 jan. 2017.

Intelligent Community Forum. What is an Intelligent Community? Disponível em: <http://www.intelligentcommunity.org/what_is_an_intelligent_community> Acesso em: 2 fev. 2017.

__. The Smart21 Communities of the Year. Disponível em: <<http://www.intelligentcommunity.org/smart21>> Acesso em: 6 fev. 2017.

__. The Top7 Intelligent Communities of the Year. Disponível em: <<http://www.intelligentcommunity.org/top7>> Acesso em: 6 fev. 2017.

JOHNSON, S. **De onde vem as boas ideias**. São Paulo: Zahar, 2011.

KURZWEIL, R. **The Singularity is Near by**. New York: Viking, 2005.

MAGNI, E. Rio de Janeiro ganha prêmio de cidade inteligente do ano. **O Globo**, 2013. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/rio/rio-de-janeiro-ganha-premio-de-cidade-inteligente-do-ano-10843951>>. Acesso em: 25 jan. 2017.

MITCHEL, W. **City of Bits – Space Place and the Infobahn**. Massachusetts: MIT Press, 1994.

__. **E-topia**: Urban Life. Jim, but not as we know it. Massachusetts: MIT Press, 1999.

__. **ME++ - The Cyborg Self and the Networked City**. Massachusetts: MIT Press, 2004.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. **Minha Cidade Inteligente**. Disponível em: <<http://www2.mcti.gov.br/index.php/2016-11-29-22-24-23/cidade-inteligente>> Acesso em: 13 jan. 2017.

NEGROPONTE, N. **A Vida Digital**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1995.

__. Secretaria de Política Temporal muda a organização das cidades italianas. Disponível em: <<http://g1.globo.com/globo-reporter/noticia/2010/12/secretaria-de-politica-temporal-muda-organizacao-das-cidades-italianas.html>> Acesso em: 25 jan. 2017.

ONU. População mundial deve atingir 9,6 bilhões em 2050, diz novo relatório da ONU. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/populacao-mundial-deve-atingir-96-bilhoes-em-2050-diz-novo-relatorio-da-onu/>> Acesso em: 12 jan. 2017.

ONU. ONU realiza maratona hacker pelos objetivos globais em SP. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/onu-realiza-maratona-hacker-pelos-objetivos-globais-em-sp/>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

ONU. Os três segredos de uma política pública de sucesso. Disponível em: <<http://www.worldbank.org/pt/news/feature/2017/02/01/america-latina-wdr-2017-gobernanza>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

ONU. Artigo: O futuro das cidades. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/artigo-o-futuro-das-cidades/>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

ONU. The New Urban Agenda Explainer. Disponível em: <http://unhabitat.org.ir/wp-content/uploads/2016/11/New-Urban-Agenda-Explainer_Final.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2017.

OLIVEIRA, R. **Reengenharia do Tempo**. São Paulo: Rocco, 2003.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. Lab Rio. Disponível em: <<http://www.labrio.cc/>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

REICH, R. **Saving Capitalism**: for the many, not the few. London: Icon Books, 2015.

REDE BRASILEIRA DE CIDADES INTELIGENTES E HUMANAS. O que é a Rede? Disponível em: <<http://redebrasileira.org/>> Acesso em: 6 fev. 2017.

_____. Brasil 2030: Cidades Inteligentes e Humanas. Disponível em: <<http://redebrasileira.org/brasil-2030>> Acesso em: 7 fev. 2017.

ROTHMAN, P. O que torna o Rio uma das cidades mais inteligentes do mundo. Revista Exame, Editora Abril, São Paulo, n. 337, 2014.

SATELL, G. 3 Reasons To Believe The Singularity Is Near. **Forbes**, 2016. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/gregsatell/2016/06/03/3-reasons-to-believe-the-singularity-is-near/#56d678c01cbe>> Acesso em: 17 jan. 2017.

SUBSECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. Governo do estado inaugura centro integrado de comando e controle. Disponível em: <<http://www.rj.gov.br/web/imprensa/exibeconteudo?article-id=1608500>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

Smart City Expo – World Congress. Smart City Expo World Congress chooses Rio de Janeiro as the best smart city of 2013. Disponível em: <<http://www.smartcityexpo.com/en/press/-/prensa/detalle/1677578/clusura-smart-city-expo-world-congress-2013>> Acesso em: 6 fev. 2017.

TERUEL, A. França reconhece direito de se desconectar do trabalho. **El País**, 2017. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2017/01/03/economia/1483440318_216051.html> Acesso em: 25 jan. 2017.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 2009.

Epílogo

Mirella de Menezes Migliari

O Rio de Encontros é assim: um catalizador que pretende, nas palavras de Ilana Strogenberg, “potencializar a riqueza que a gente encontra só quando se faz o enfrentamento de diferenças”. Por isso, o Rio de Encontros é um evento intelectual com a cara do Rio de Janeiro, cidade-metrópole pautada e marcada sobretudo pela diferença, que se faz presente de múltiplas formas: no relêvo – onde o mar contrapõe-se à montanha; na diferença de clima entre Bangú e o Alto da Boavista; na diferença entre morro e asfalto; no paradoxo entre Cidade Inteligente e a crise pós-Olimpíadas, entre tantos outros contrastes que foram apontados nesses encontros já antológicos. Apesar dessas diferenças, e até mesmo por causa delas, muitas ideias e soluções foram vislumbradas e compartilhadas nesses eventos.

O grande tema proposto para os debates que ocorreram em 2016 foi: “O impacto das novas mídias na vida da cidade”. Sobre a influência das redes na sociedade – a Sociedade em Rede –, já ponderava Castells em 2003:

A Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. Assim como a difusão da máquina impressora no Ocidente criou o que MacLuhan chamou de a “Galáxia de Gutenberg”, ingressamos agora num novo mundo de comunicação: a Galáxia da Internet.

(...) A influência das redes, baseadas na Internet, vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. (CASTELLS, 2003, p. 8).

A qualidade do uso da internet – direcionado para o interesse das entidades da sociedade civil, no que diz respeito à cidade – proporcionou sete encontros, tomando-se as esferas públicas mais pungentes. Afinal, as novas tecnologias da comunicação e da cultura em rede impactam e aproximam a esfera privada da esfera pública sobremaneira, e isso ficou muito evidenciado no que tange a mobilização e a representação; a confiabilidade e a legitimação; a ética e a justiça; os afetos e os conflitos; a inovação urbana; a aprendizagem; e o futuro das cidades – que foram os recortes abordados nestas edições do Rio de Encontros. Em todos esses desdobramentos do tema, ficou patente que já não é mais possível ao Estado e à sociedade ignorar a influência dessas vozes que ecoam em coro nas redes. O coletivo ganhou corpo, velocidade e representatividade através do ciberespaço, em uníssono, nesse encontro de muitos com muitos. As tecnologias de informação e comunicação aproximam a sociedade da cidade. Se para Glauber Rocha fazer cinema bastava “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, para Rafael Rezende, do Meu Rio, nas redes “você pode disputar narrativas e criar contrapoder. Pega uma webcam e um computador e veja o poder que você tem”.

O 1º evento do Rio de Encontros, que ocorreu em 28 de abril, teve como tema “A internet e as novas formas de mobilização e representação”. Os provocadores Fabro Steibel, José Miguel González Casanova e Rafael Rezende representavam “três iniciativas voltadas ao fortalecimento da cidadania tendo a internet como território essencial para a disseminação das suas práticas” (RIO DE ENCONTROS, 2016). Fabro Steibel foi um dos idealizadores da plataforma Mudamos – um espaço colaborativo no qual a sociedade civil opina para a construção de políticas públicas. O artista plástico mexicano José Miguel González Casanova levantou a questão: “é possível viver no capitalismo sem dinheiro?”. Seu projeto, o Banco dos Irmãos, é constituído por uma plataforma on-line que baseia-se em princípios de solidariedade e proporciona trocas, a fim de subverter a economia baseada na moeda. Rafael Rezende é ativista e agitador ligado à plataforma digital Meu Rio. Do encontro entre jovens profissionais de comunicação, ciências políticas, design e informática

o Meu Rio surgiu, como um canal que aproxima o cidadão das decisões que impactam o futuro da cidade.

O financiamento de projetos voltados para a natureza, dentre as três iniciativas, apontou para soluções que já vêm se configurando como novos modelos na Nova economia. O *crowdfunding*, o financiamento colaborativo, os coletivos de mídia, as doações independentes vão continuar e crescer como recursos mantenedores, o que não exclui o mais tradicional financiamento de empresas e organizações de grande porte e agências de fomento. Uma das tendências apontadas por José Miguel González Casanova, e que também é fomentada pela rede, é a economia alternativa baseada em redes colaborativas e parcerias para trocas de produtos e serviços – afinal, para o artista “o capitalismo financeiro está em crise”. Fica patente a necessidade de busca por outros modelos econômicos e sustentáveis.

Viabilizar ideias e propostas de âmbito público, e que estão no plano do virtual, foi uma outra preocupação. Para Rafael Rezende, “existem casos em que os governos começaram a reconhecer a legitimidade das ferramentas de colaboração (...)”. Como mobilizar os cidadãos em locais onde a internet ainda é restrita também foi uma questão, já que no Rio de Janeiro é possível identificar que a internet está acessível maciçamente às classes média e alta, mas, pelo menos para Rezende, “as cidades começam a se deparar com a necessidade de ter internet e muitas cidades menores não têm esse acesso. Como chegar ao Nordeste? Estamos nos esforçando para chegar lá. O primeiro passo é entender que não dá para ser igual, cada território tem sua singularidade. Não é só replicar”. Na catarse do bate bola que se seguia, surgiu uma questão crucial: as redes que alienam são as mesmas que podem fazer a diferença na questão da representação e da mobilização. Para Fabro Steibel, “a instituição do Estado é hermética e feita para funcionar com poucos humanos. A lógica da rede social é para muitos humanos. Há uma evolução; estamos melhores do que quando os portugueses chegaram aqui. Pouco a pouco, com pequenos *hacks*, a gente tenta fazer um pedacinho funcionar melhor. Os outros regimes são piores que a democracia”.

O tema do 2º debate – “Informações em disputa: confiabilidade e legitimação nas redes sociais” –, ocorrido em 19 de maio, trouxe um olhar para “os meios digitais voltados para a construção de narrativas”, tendo como provocadores a coordenadora do curso de Jornalismo da UFRJ, Cristiane Costa, o midiativista Rafucko e a jornalista e coordenadora da agência de checagem Lupa, Cristina Tardáguila. A internet é enxergada, na visão de todos, como um terreno fértil para a construção das mais diversas narrativas, com muitos profissionais optando por atuar como blogueiros e formadores de opinião – opiniões muitas vezes antagônicas em tempos de política conturbada. De acordo com Cristiane Costa, hoje o jornalista não está mais sendo formado para ser um funcionário à serviço de um veículo, ele possui como alternativa o vasto campo democrático das redes sociais no qual atua com total autonomia. No entanto, estando ligada às redes ou aos formatos da mídia tradicional, a checagem da informação continua sendo, a seu ver, “extremamente importante para o jornalismo e cada vez menos feita”. E, ainda, o jornalismo que sempre foi informação e opinião está pendendo cada vez mais para a opinião: “uma coisa que está quase se perdendo é a imparcialidade”. Em nome da opinião, a checagem fica muitas vezes comprometida – e isso irá afetar diretamente o que há de mais caro no jornalismo – a credibilidade.

As novas mídias digitais seguem a tendência dos veículos tradicionais, que têm reforçado o caráter polarizado da imprensa no Brasil nestes últimos tempos de intenso debate político. Se por um lado a internet amplia o alcance da informação e encurta as distâncias – Cristiane aponta a busca por informações menos tendenciosas em sites como The Guardian, El País, NYT, e The Intercept –, a rede é hoje “um espaço onde há uma guerra de narrativas. Está na hora de cobrar da imprensa que baixe o tom e volte a ser menos opinativa e mais factual”. Ela cita Mario Vitor Santos (da Folha de São Paulo), para quem a imprensa tem um papel muito relevante na inflamação da cultura do ódio. Quando evocam-se os protestos no Brasil de 2013, pondera Castells:

A Internet não é a causa dos protestos, mas é um meio fundamental para construir uma interação autônoma no debate, informação e comunicação.

E só a partir desta autonomia se pode confrontar o poder.” (CASTELLS. Diálogo com a Economia Criativa. Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, p. 6-12, dez. 2016)

Nesse contexto maniqueista, no qual encontram-se as narrativas jornalísticas atualmente, o humor – na forma de vídeo, charge, crônica e quadrinhos – assumiu um papel mais imparcial e descompromissado com qualquer discurso político radical.

Reforçando a importância da transparência no jornalismo, Cristina Tardáguila descreveu a internet como uma poderosa via de checagem da informação. Apontou como referência a plataforma argentina *Chequeado.com*, que conseguiu implementar a verificação de informações *on-line* em tempo real, prestando um serviço da alta qualidade à sociedade. Cristina inspirou-se neste modelo para implementar a agência Lupa e relatou: “abandonei o velho jornalismo e fui para o novo jornalismo quando ouvi ‘eu quero sair do mundo em que o mais poderoso é aquele que tem mais informação’”. Para ela, a informação deve ser um direito, como todos os demais numa democracia. A agência Lupa já é hoje um modelo de negócio que prevê a venda de seu conteúdo para outros veículos, e está articulada com mais 80 iniciativas semelhantes em todo o Brasil.

Jornalista de formação, Rafael Puetter, o Rafucko, atua como humorista e ativista político de forma independente na internet, através de todos os canais aos quais tem acesso. Acredita que a credibilidade está totalmente vinculada à transparência do trabalho e autonomia, como é seu caso. De forma desprezenciosa, Rafucko atingiu tantos seguidores que, em 2013, foi apontado como umas das 25 personalidades mais influentes na internet brasileira pela revista Galileu e pelo portal youPix. É um *selfmade-midiaman* que propaga que todos nós, internautas, somos mídia nos tempos de hoje.

Para fechar a rodada, Cristiane Costa profetiza: “Epidemia, viralização e contágio são os termos da vez. E, nessa guerra de narrativas, robôs falsos são programados (para) obter engajamento. O jornalismo perdeu seu papel de legitimador do discurso, mas a publicidade também. A gente quer saber o que as outras pessoas acham. Dois anos atrás, o Facebook revelou um teste de notícias

positivas e negativas, com o qual os psicólogos poderiam perder seus registros, porque existe uma ética para estudos com humanos. O poder aí é muito maior que o da imprensa. Se tem uma coisa que é o futuro é a cartografia de controvérsias e a ideia de contágio.”

Ocorrido na sede do Palácio da Justiça, debateu-se no 3º Encontro o tema “Redes sociais, ética e justiça”, com a presença dos provocadores Andréa Pachá – juíza do TJRJ e ouvidora do Tribunal; e João Márcio Dias – assessor de comunicação digital para personalidades da TV e internet. O jornalista Mauro Ventura, como mediador, apontou como premissa que a internet trouxe o aumento de uma série de crimes contra a honra – injúria, difamação, calúnia, invasão de privacidade – reacendendo o antigo debate sobre a liberdade de expressão e a impunidade. João Márcio relembrou algumas das agressões de cunho racista que ultimamente vitimaram pessoas públicas, como seus clientes os atores Taís Araújo e Lázaro Ramos, e ponderou: “a própria sociedade precisa se organizar e colocar limites por meio da educação familiar para uso da internet. Seria melhor do que o Estado ter que impor isso”. A jurista Andréa Pachá concordou que a interferência do Estado e a criminalização destas ocorrências não seriam o caminho eficiente para ensinar a se conviver no ciberespaço – para ela, no Brasil, “se prende demais e se educa de menos”. Andréa enxerga nas redes muito mais um espaço onde se pode exercitar as regras básicas do convívio e da cidadania, “um espaço em que a gente pode afirmar a responsabilidade que é o convívio. A responsabilidade que é aprender a falar. Aprender a narrar. Aprender a mudar de opinião. Aprender a enxergar o mundo de outros lugares”. A educação para a rede é apontada como trajetória possível para orientar a conduta e a justiça neste ambiente, muito embora este seja fundamentalmente um espaço democrático de afirmação, onde prevalece a opinião, ali, por enquanto. O “juziçamento” é uma necessidade: apontar o certo e o errado. Julga-se com muita facilidade e rapidez na rede.

Para debater o tema “Afetos e conflitos na internet”, foram convidadas a jornalista e escritora Cora Rónai e a doutora em Antropologia digital da ECO, Monica Machado. De acordo com Daniel Miller, da University College of London, a antropologia digital

consiste em pensar como a tecnologia das redes vem sendo apropriada com diferentes expressões locais. A partir de seu estudo para o projeto da UCL – *Why we post* –, Monica apontou como as redes sociais têm sido usadas pela comunidade do Cantagalo e Pavão-Pavãozinho no Rio de Janeiro. Ali, o Facebook confirma-se como um lugar de fala e de afirmação da cidadania local, além de um espaço de contra-agenda e resistência; conforme já aparecera em debates anteriores. Sobre isso vale citar Castells em entrevista a Sanches e Figueiredo (2016):

(...) a estrutura em rede e as tecnologias em rede incrementam a capacidade de informação, de auto-organização e de ação de qualquer agente, individual ou coletivo, da sociedade. Neste sentido, a resistência ao poder, o contrapoder, se incrementou exponencialmente, como demonstra a importância dos movimentos sociais em rede, de uma ou outra ideologia. (SANCHES; FIGUEIREDO, 2016, p. 8)

Para Cora Rónai – a primeira jornalista a ter um Blog no Brasil – “(na internet) a gente não tem fronteiras. Eu não sei onde estão as pessoas. Me parece uma coisa curiosa essa de estudar a internet – que é essa coisa que não tem lugar realmente – num lugar físico. Como este lugar físico se serve desta coisa não-física?”. Afinal, toda a concepção da nuvem da internet baseia-se no conceito de romper com os limites do espaço físico. Apesar deste paradoxo do endereço físico versus a virtualidade da rede, constata-se que o paradigma mudou, vê-se uma redefinição do que é “ser amigo” e como as relações funcionam. Há todo um protocolo social que se cumpre, que Rónai definiu como “o ritual da amizade virtual contemporânea”.

Refletir sobre os “Projetos colaborativos e inovação urbana” foi a proposta do Encontro que ocorreu em 8 de setembro. Marco Konopacki, cientista político ligado ao ITS Rio – Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio, que estuda o impacto e o futuro da tecnologia no Brasil e no mundo –, apontava a necessidade da sociedade civil sair do lugar passivo, daquele que aguarda sempre uma solução de cima para baixo – do governo para o cidadão – e propor ferramentas que viabilizem a construção de uma relação entre poder

público e sociedade de fato. “Como é que a gente consegue tornar mais inteligentes essas ouvidorias públicas?”, questionou Kono-packi. A tecnologia das redes tem-se mostrado como solução para o encurtamento deste percurso e desburocratização dos processos, como se vê em portais brasileiros apontados por Marco como “inspirações”: o Login do Cidadão, o Colab.re e o Consumidor.gov.br. Essa tendência em se colocar o cidadão como engrenagem do maquinário da governança já é uma realidade, por exemplo, no projeto *Code for America* – uma iniciativa da Casa Branca para incentivar as pessoas a utilizarem os dados agregados (*Big Data*) para produzir aplicativos que melhorem os serviços, a democracia e a qualidade de vida na cidade e no país. A internet é um espaço onde esta mudança é viável e já está visível.

Gestora de comunicação do portal Benfeitoria – de financiamento coletivo –, Luisa Rodrigues apontou que para uma mudança real na sociedade e na cidade é necessário unir, além das duas pontas – Sociedade civil e Estado –, também as empresas e as corporações, pois estas detêm o capital e o poder de visibilidade na mídia. O envolvimento das três esferas seria imprescindível.

A tecnologia tem se mostrado transversal a todas as áreas hoje em dia, e grande aliada nas ações de empreendedorismo e inovação, apontou Julia Zardo do Instituto Gênesis – Puc-Rio. É possível observar que, na última década, o impacto da tecnologia digital foi tamanho que em diversos setores subverteu a cadeia produtiva: hoje um empreendedor que produz poderá também distribuir e vender pela web. É uma cadeia de valor que vem desbancar a tradicional cadeia linear. E é justamente esta cadeia que permeia o setor da economia criativa, e que poderá diferenciar o Rio de Janeiro de outros Estados do país e fora dele.

“Uma pesquisa recente, realizada pelo Programa Internacional de Avaliação de Alunos, revela que, no Brasil, a maioria dos estudantes, incluindo os da elite, são capazes de reproduzir conteúdos mas não de formular um raciocínio próprio. Esse é um tipo de aprendizado que não enriquece o próprio sujeito. Como as redes sociais e a internet podem ser incorporadas às práticas de ensino para mudar esse quadro?”. Com esta fala, Ilana Strozenberg deu início ao

6º debate de 2016, cujo tema foi: “Tecnologias digitais e as novas formas de aprendizagem”. Estiveram presentes como provocadores André Couto, da Tamboro Educacional, Eliane Ferreira, da Escola Municipal Professor Souza Carneiro, Fernando Mozart, diretor da Oi Kabum!, e Jonathan Caroba, professor da Planetapontocom. Primeiramente, observou-se, a partir das falas, muitos pontos em comum: para aprender, primeiramente, deverá criar-se interesse e motivação para o aluno; daí buscar usar seu repertório cultural e trazer sua realidade para a sala de aula, porque a escola não é separada do restante da vida. Assim exemplifica Fernando Mozart: “Querem fazer novela? Vamos fazer novela. O que é importante? Aprender a contar, somar e dividir, escrever? Criávamos situações de aprendizagem para juntar uma coisa com a outra. Enquanto isso, a professora desenvolvia atividades complementares. Vamos medir a casa do Heitor (um dos alunos) e trazer o resultado para o quadro. A professora sabia que era uma oportunidade para o desenvolvimento deles, e ia fazendo conexões de conceitos e conteúdos. Se em 1984 o vídeo era algo novo, o mais importante para aquela educadora foi que ela facilitou o processo de interação entre ela e os alunos, eles e a comunidade”. Em seguida, é preciso que a linguagem propicie uma relação entre quem ensina e quem aprende, e se na década de 1980 a tecnologia de ponta era o VHS, hoje são as redes digitais. Não importa a linguagem, ela deverá ser aproveitada nas interações e no processo pedagógico para somar. Com relação ao domínio da tecnologia, Jonathan Caroba, 21 anos, afirma: “Muitas vezes o professor não está preparado para as situações que aparecem na escola. Os alunos estão muito à frente. A sala de aula não é mais um espaço onde o professor fala e o aluno absorve conteúdo”. Por isso, não adianta odiar o celular e proibir seu uso, afinal é um aparelho que faz parte desta nova linguagem. Para André Couto, “o acesso à democracia tecnológica não chegou por meio de computadores, mas através de celulares”, o que o torna uma ferramenta muito democrática e ubiqua.

Por fim, a vocação da escola do século XXI é tornar-se um espaço social, onde a aprendizagem se dá muito mais pela construção conjunta do conhecimento, através da troca entre as partes – alunos e professores. Assim, concluiu Mozart: “Na escola do século

XXI, é importante aprender a obter as informações de que precisamos. Não basta acessar a fonte, é preciso aprender a aprender. É no processo de construir o seu projeto que você vai obter meios de se desenvolver como pessoa, cidadão e profissional”.

Em 17 de novembro houve o último debate do ano e da rodada de 2016, com o tema “Inovação tecnológica e o futuro das cidades”, tendo como provocadores do debate Marcos Ferreira, da produtora MobContent, e Victor Vicente, jornalista e coordenador do Comunicação do ITS Rio. Nas falas de ambos apontou-se a relevância de se transformar o *Big Data* – cuja imagem análoga seria a de um grande armazém de informação e dados dos usuários-cidadãos – para fins de interesse da comunidade-cidade. Esse já é o grande desafio atual e para os próximos anos. Uma cidade que usa seu *Big Data* aplicado a processos de gestão internos, e cuja governança é permeada pelas TICs – Tecnologias da Informação e da Comunicação – é o que se define como Cidade Inteligente. Victor apontou que o Rio de Janeiro já foi, inclusive, referenciado como *case* de Cidade Inteligente a partir da inauguração do Centro de Operações do Rio – COR. Atualmente, para manter-se como Cidade Inteligente, os desafios são a combinação efetiva de três fatores em prol de um futuro melhor: uso de *Big Data*, desenvolvimento de softwares de gestão, sem esquecer as questões de infraestrutura que possam ser resolvidas por tecnologias anteriores ao digital.

O que se viu nas edições do Rio de Encontros de 2016 foi o entrosamento entre os provocadores convidados – cada um com muito a compartilhar em sua área de expertise – com uma plateia de jovens estudantes e ativistas, muito engajados e atuantes, cujo debate foi mediado por intelectuais já consagrados e escolados. Essa combinação gerou uma química muito criativa e subversiva – no melhor sentido do termo –, justamente o maior dos benefícios que se podia esperar de um evento como este. Daí em diante, foram surgindo *insights* e ideias que poderão nortear o rumo das questões abordadas, o curso da sociedade e da cidade. Ideias estas que por ora já inspiraram os autores destes artigos a levá-las adiante, numa primeira iniciativa como esta – transformar o Rio de Encontros em livro.

As TICs já tangenciam e já modificaram a linguagem em todas as instâncias da vida pública e privada; a forma do cidadão se relacionar com outro cidadão, a forma do cidadão se relacionar com o Estado, a forma do Estado se relacionar com as empresas, e a forma das empresas se relacionarem com o cidadão. Independente da análise combinatória para este relacionamento, os canais mudaram e têm ganhado cada vez mais voz e legitimidade. O impacto das novas mídias na vida da cidade só tem feito fomentar o debate na sociedade em geral, e em prol da cidade em particular. O Rio de Janeiro, que já é uma cidade criativa, mostra sua vocação para Cidade inteligente. Todos nós só temos a ganhar daqui pra frente. Obrigada Rio de Encontros e até 2017.

Referências:

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

RIO DE ENCONTROS (Rio de Janeiro). **Internet e as novas formas de mobilização e representação em debate**. 2016. Disponível em: <<https://riodeencontros.wordpress.com/2016/05/12/primeira-rodada-de-2016/>>. Acesso em: 21 jan. 2017.

SANCHES, S. M.; FIGUEIREDO, J. L. De. Entrevista com o sociólogo Manuel Castells: A Economia Criativa deve se organizar como uma indústria. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, p.6-12, dez. 2016. Disponível em: <[dx.doi.org/10.22398/2525-2828.136-12](https://doi.org/10.22398/2525-2828.136-12)>. Acesso em: 6 fev. 2017.

Sobre os autores

Eduardo Ariel

Pós-doutorado em Ciência da Informação pelo IBICT. Doutor e mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Pós-graduado em Design de Interface pela Unicarioca (2002). Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). Atualmente, na ESPM, é professor titular, pesquisador (40H) e coordenador da Graduação de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda). Na mesma IES também coordena e leciona no Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa. Também coordena o núcleo de pesquisa da ESPM-Rio, supervisiona os núcleos acadêmicos Híbrida, Origem e Vogal. Ademais, é membro do laboratório de pesquisa LAB 3i. Desde 2012, pesquisa o conceito de Design de Interação e seus desdobramentos para as áreas do Design, da Comunicação e do Marketing. Também tem investigado as relações contemporâneas entre usuários, informação e tecnologia. Tem experiência na área de Desenho Industrial e Direção de Arte, com ênfase em Comunicação Digital, Design de Interfaces e Interação Humano-Computador.

Eliana Formiga

Designer e professora de projetos do curso de Graduação em Design e de Design da Informação e Design Thinking, no Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM-Rio. Pesquisa sobre Ergonomia Informacional e possui um livro publicado sobre o assunto.

Ilana Strozenberg

Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1997), especializada em Antropologia Social, professora Associada da Escola de Comunicação/UFRJ e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais da Faculdade

de Letras da UFRJ. É diretora acadêmica do Instituto Contemporâneo de Projetos e Pesquisa (O Instituto). Suas pesquisas investigam temas relativos às diferenças culturais no meio urbano contemporâneo brasileiro, as articulações entre suas diferentes expressões e o impacto das novas tecnologias na dinâmica da comunicação e hierarquias sócio-políticas tradicionais.

Joyce Ajuz Coelho

Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Mestre em Psicologia Social e do Trabalho pela USP. Psicóloga e pedagoga com carreira desenvolvida na área de Recursos Humanos em empresas de médio e grande porte. Docente em cursos de Pós-graduação na ESPM, PUC-Rio e Fundação Dom Cabral, nas disciplinas: Planejamento estratégico de RH, Planejamento de Carreira, Gestão de Pessoas, Liderança e Gestão por Competências. Diretora do curso de Administração, coordenadora do Centro de Desenvolvimento de Pessoas e da Academia de Professores da ESPM-Rio, entre 2004 e 2016. Sócia diretora da Planning, consultoria na área de desenvolvimento organizacional e em metodologias ativas de aprendizagem.

Leonardo Marques de Abreu

Graduado em Desenho Industrial, mestre e doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. É pesquisador e autor de artigos na área de Interação Humano-Computador (IHC). Leciona disciplinas e orienta projetos na graduação, pós-graduação e mestrado da ESPM Rio, onde também é coordenador adjunto do curso de graduação de Design.

Maria Cláudia Tardin Pinheiro

Doutora em Psicologia Social pela UERJ. Mestre em Psicologia Social e da Personalidade pela UFRJ. Psicóloga, especialista em Comunicação, consultora em gestão de pessoas, orientadora profissional e de carreira, *coaching* em mudança comportamental. Professora titular de Graduação e de Pós-graduação da ESPM-Rio. Coordena oficinas

de desenvolvimento de pessoas nas áreas de liderança e postura profissional, de inteligência emocional, de persuasão e negociação de conflitos. Pesquisadora nas áreas de comunicação social, estratégias de persuasão, emoções, estresse e ideais contemporâneos.

Mirella de Menezes Migliari

Doutora em Design pela PUC-Rio. É professora titular 1 e pesquisadora da ESPM-Rio, onde leciona na Graduação e no Mestrado, e faz parte do NDE de Design. É membro do Laboratório de Pesquisa LEMBRAR (Laboratório de Estudos de Memória Brasileira e Representação) do CNPq. Interesse e pesquisa: Tipografia; Estudos culturais em Design; Design e pós-modernidade; Semiótica aplicada ao Design.

Paulo Reis

Designer e professor dos cursos de Design Thinking e Empresas Inovadoras, Empreendedorismo e Inovação Empresarial no Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM. Atua, também, como design manager na Agência UFRJ de Inovação, pesquisador no LabFuzzy da Coppe/UFRJ e é coordenador do projeto colaborativo Espaço HUB no Parque Tecnológico da UFRJ.

Priscilla Menezes da Silva

Doutoranda em Direito da Empresa e Atividades Econômicas pela UERJ, mestre em Direito da Empresa, Trabalho e Propriedade Intelectual pela UERJ, especialista em Direito Empresarial pela UCAM, graduada em Direito pela UFF, professora da ESPM-Rio (Graduação e Pós), Curso Master Juris e EMERJ, associada sênior do escritório Osthoff e Sant'Anna Gomes Advogados Associados, membro do grupo de pesquisa em Estudos de Direito Administrativo (GDA) cadastrado no CNPq.

Sílvia Borges Corrêa

Doutora e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais (área de concentração: Antropologia) da UERJ. Graduada em Ciências Econômicas pela UERJ. Professora dos cursos de Graduação em Jornalismo e em Publicidade e Propaganda, e do Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da ESPM-Rio. Tem interesse e desenvolve pesquisas e publicações nas seguintes áreas: consumo e cultura material; sociabilidades no meio urbano; processos de transformações urbanas e gentrificação; antropologia dos meios de comunicação. Participa do Laboratório de Economia Criativa, Desenvolvimento e Território. Lidera o grupo de pesquisa *Consumo e Sociabilidades*, registrado no CNPq.

Teresa Guilhon Barros

Mestre em Bens Culturais e Projetos Sociais pela Fundação Getúlio Vargas/RJ. Graduada em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1989). É pesquisadora associada do Laboratório de Estudos Urbanos do Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC), com experiência no tema da cultura urbana e digital. Atualmente, é diretora-presidente da OSCIP O Instituto (Instituto Contemporâneo de Projetos e Pesquisa), onde alia a reflexão à ação social, coordenando a criação e o gerenciamento de projetos nas áreas de Cultura, Tecnologia e Educação, como o Seminário Internacional “Cidades: Futuros Possíveis”, em parceria com o programa Globo Universidade; e o “Laboratório Audiovisual Regiões Narrativas”, em parceria com a Secretaria de Estado de Cultura - RJ.