

## INTERNET: O MILAGRE DA ERA DIGITAL OU A AMEAÇA DA BOMBA INFORMÁTICA?

Custódia Pais \*

\* Equipara a Assistente do 2º Triénio da ESEV

" Á medida que os seres humanos se confundem cada vez mais com a tecnologia e uns com os outros através da tecnologia, as velhas distinções entre o que é especificamente humano e o que é especificamente tecnológico tornam-se mais complexas. Estaremos a viver uma vida no ecrã ou dentro do ecrã?"

(Sherry Turkle, 1995)

O homem, um ser comunicativo por excelência, cedo demonstrou possuir uma capacidade ilimitada de se relacionar com os outros recorrendo a um conjunto de signos culturais propositadamente concebidos para o efeito.

Primeiro, com o próprio corpo, depois, com a escrita, depressa desenvolveu meios cada vez mais eficazes que lhe permitiram ultrapassar não só as barreiras físicas como atingir um número cada vez maior de destinatários. O acto de comunicar e o de construir dispositivos com essa intenção são, de facto, características antropológicas verificáveis em todos os povos ao longo dos tempos.

Nesse sentido, as sociedades humanas têm sido sempre "sociedades de comunicação". As diferenças são marcadas essencialmente pelo grau de complexidade das técnicas de comunicação.

Deste modo, e de acordo com Marshall McLuhan, o modo de vida moderno, assim como os nossos comportamentos, seriam em grande parte determinados pelos instrumentos existentes no domínio da comunicação.

Difícilmente poderíamos hoje imaginar a nossa vida sem o telefone, a rádio, a televisão ou o computador. A importância crescente que os meios de comunicação adquirem e as transformações que provocam nos nossos estilos de vida levam à colocação de algumas questões, como a que é levantada por Turkle, que "abre" este artigo.

**Comunicação em rede**

Uma coisa parece clara - vivemos na Era da Informação, a que José Terceiro chama de Infólítico Superior: "A substituição do átomo pelo bit, do físico pelo virtual, a um ritmo exponencial, vai converter o homo sapiens em homo digitalis" (1997:31).

Não que esta designação (Era da Informação e/ou Sociedade da Informação) seja livre de polémicas. Dominique Wolton<sup>1</sup>, um teórico da comunicação social, considera que a sociedade de informação é um grande contra-senso. Isto, porque a sociedade não conta com a participação de todos, mas também porque a comunicação é mediatizada pelas técnicas, nomeadamente pela internet: "É a diferença entre o sonho de uma sociedade em que todos se falam e uma realidade em que as trocas são controladas por sistemas de técnicas interactivas" (2000:14).

Mas ninguém parece duvidar de que vivemos numa sociedade cuja construção foi influenciada pelo desenvolvimento das telecomunicações e da informática. Desenvolvimento que permite a coexistência de diferentes contextos de trabalho e de vida: um modo de vida tradicional e um outro, mais sofisticado, que parece querer dominar nos países mais desenvolvidos.

Entre uns e outros, o computador aparece como um utensílio facilitador do trabalho, do lazer e da aprendizagem - os produtos multimedia (integração de recursos escritos, sonoros e visuais) possibilitam uma aprendizagem simulada e construtivista, de "navegação pilotada" por quem aprende.

E quando ligado a outros computadores numa rede mundial (ou num sistema de redes), como a Internet, permite a milhões de utilizadores a oportunidade de procurar informação, participar em grupos de debate, transferir ficheiros, trocar correio electrónico, (...). A net é hoje um dos fenómenos comunicacionais de maior popularidade - um meio universal de procura de informação a baixo custo.

Deste modo, o computador, que começou por ser usado como uma "ferramenta" facilitadora de algumas tarefas, transformou-se, nos anos mais recentes, num meio possibilitador de novos comportamentos e atitudes.: "As fronteiras geográficas, culturais, sociais e políticas, que até aos nossos dias definiam os espaços de influência da ordem informativa, parecem, por conseguinte, ruir com a permeabilidade da informática" (Rodrigues, A., 1994:26).

Ainda que virtual, o ciberespaço possui as suas vias de comunicação - as "auto-estradas da informação", os seus divertimentos - a cibercultura, e o seu próprio mercado - a cibereconomia.

O ensino à distância permite aos estudantes obterem os seus diplomas graças à Internet e criam-se empresas cujos escritórios são virtuais, permitindo o "teletrabalho", o trabalho a partir do domicílio.

As empresas virtuais surgem na nova economia como cogumelos, sofrendo uma rápida e explosiva valorização no mercado. O crescimento do número de empresas de serviços e conteúdos, juntamente com o desenvolvimento do comércio electrónico, reforçam peso da Internet a cada dia que passa.

Os dois principais centros comerciais virtuais portugueses são o "Global Shop" e o "Shopping Direct" mas, de uma forma geral, o peso das lojas electrónicas portuguesas tem evoluído de uma forma bastante positiva. Para este facto contribuiu um aumento expressivo da utilização da Internet após a generalização do acesso gratuito.

Neste momento<sup>2</sup> estima-se que meio milhão de portugueses estejam ligados à Internet, podendo encomendar os mais variados artigos, estudar, consultar informação, conversar, (...), sem que para isso tenham que sair de casa ou do local de trabalho.

"E ao mesmo tempo, com a moda do cocooning, o homem nunca foi tão sedentário, tão estático. Viaja virtualmente, graças ao zapping electrónico, mas trabalha, estuda e diverte-se "à distância", ficando em casa. (...) está ligado com o mundo inteiro, que pode explorar virtualmente, de pantufas, sem correr riscos inúteis"(Woodrow, 1996:101).

### **Comunidades virtuais / Existências paralelas**

Albert Einstein (in Woodrow, 1994:36) prevenia a humanidade contra três ameaças: a bomba atómica, a bomba demográfica e a bomba informática. Já sentimos os efeitos de duas delas e alguns cibercríticos acreditam que estamos a começar a sofrer as consequências da segunda.

Depois da Era de Gutenberg e da Era da Imagem, vivemos na Era da Comunicação Informática, temida pelos seus críticos e louvada pelos seus defensores. Ambos acreditam que vai revolucionar as sociedades e as suas referências culturais.

É certo que a utilização de um instrumento transforma, num certo sentido, o seu utilizador: o telefone e a televisão deram origem a novas modalidades de comunicação e de consumo de informação. Também o computador, ao permitir a comunicação entre pessoas espalhadas pelo mundo, fomentou algumas mudanças sociais e o surgimento de um diferente tipo de comunidade humana.

Estas comunidades, ditas "electrónicas" ou "virtuais", são constituídas por indivíduos que participam, por exemplo, em grupos de discussão ou em sites de conversação, motivados pela partilha de interesses e esferas de competência comuns; ou apenas pela necessidade de esbater a solidão, dialogando on-line com outras pessoas.

Este tipo de participação pode traduzir-se num simples "jogar conversa fora", ou permitir uma forma de diálogo que William Isaacs (1996) denomina por "the free flow of meaning". O autor considera que esta forma de conversação permite a troca de ideias e promove o desenvolvimento da capacidade de "ouvir", possibilitando, deste modo, a abertura a diferentes perspectivas.

O diálogo, considerado como um "encontro genuíno entre pessoas que se expressam sem reservas e são livres do desejo de semelhança" (Martin Buber, in Isaacs, 1996:20), permite criar novas concepções, individuais ou colectivas. Pode, portanto, produzir acções coordenadas entre membros de uma comunidade, seja ela real ou virtual. Ele é, sem dúvida, de importância primordial para esta última, já que é o elemento agregador dos vários elementos que constituem o grupo.

Segundo Margaret McLaughlin (et al., 1995), o uso do termo "comunidade" justifica-se pelos processos de pesquisa aplicados ao estudo dos tipos de comunicação mediada pelo computador. Estas formas de comunicação são analisadas quer pelo seu tipo de discurso, quer pelas suas estruturas sociais. Em ambos os processos procuram-se as analogias entre as comunidades virtuais e a "vida real".

E essas analogias são mais do que muitas. Diferenciadas de uma vida tradicional em comunidade, marcada por relações próximas (face-a-face) entre amigos e vizinhos, as novas comunidades são caracterizadas pelo contacto distante (por vezes impessoal) entre estranhos. Por outro lado, as regras pelas quais se norteiam e se organizam são muito semelhantes.

Os membros de uma comunidade electrónica desenvolvem uma linguagem distinta, exactamente como podemos observar em qualquer comunidade, especialmente tratando-se de grupos fechados. Verifica-se o equivalente virtual ao jargão, com a utilização de termos como por exemplo chat ou site, o uso de acrónimos em lugar de frases completas, e outras paralinguagens, como os emoticons.

Estas estruturas incluem papéis sociais bem definidos, como os moderadores ou os net-police, rituais como casamentos e funerais, normas e regras para a vivência em comum. Regem-se por padrões de conduta como os que existem em qualquer formação social. Tomando como exemplo o site da

Portugalnet, a utilização de termos ofensivos, difamatórios ou ordinários, justifica a imediata expulsão desse chat.

Nesta base, poderíamos concluir que as vivências numa comunidade virtual são muito semelhantes às da vida real. Mas será assim?

Alguns programas a que podemos aceder através da Internet, desenhados como jogos interactivos baseados em texto, obrigam à criação de personagens que desempenham as mesmas actividades de uma existência quotidiana: têm profissões, participam em rituais, apaixonam-se (chegando mesmo a manter relações sexuais - a net-Sex), etc..

Para alguns participantes, como demonstrou Sherry Turkle (1995), esta existência paralela torna-se mais real e mais compensadora do que a sua vida real. O estudo sociológico desenvolvido por Turkle permitiu-lhe identificar o tipo de participantes nesses programas (Multi-User Domains - MUDs). Segundo a autora, a maioria dos jogadores pertence à classe média e ao sexo masculino. São na sua maioria adolescentes ou pertencem à casa entre os vinte e os trinta anos.

Estes mesmos atributos são partilhados pelos frequentadores da Net no nosso país. O site da Portugalnet, já citado anteriormente, era frequentado diariamente, no período Março-Abril de 99, por cerca de 5 mil pessoas, tendo o sistema capacidade para ter on-line 500 pessoas simultaneamente. Este site é frequentado por todo o género de pessoas, maioritariamente jovens, que aproveitam o anonimato de um nickname para se expressarem livremente e entrarem em contacto com outras pessoas.

Todos, e muito especialmente os mais jovens, têm receio de ser inadequadamente julgados pelos outros. O diálogo on-line, conforme já foi referido, cria um ambiente especial, onde os intervenientes não são pressionados para defenderem posições em conformidade com a norma, sentindo-se livres para expressarem a sua maneira de ser e aceitarem a dos outros.

Mas se a participação numa página de conversação permite, entre outras coisas, fazer amizades em todo o mundo, tem também alguns riscos. O que começa como passatempo pode mudar radicalmente a vida do participante.

Muitos, inclusive alguns cibernautas, consideram que a Internet, ou mais especificamente um chat, quando usado em excesso, isola os seus utilizadores, afastando-os da convivência pessoal.

Este é um dos motivos utilizados por alguns críticos da Net, como parece ser o caso de Noam Chomsky (1998): "(...) diz-se que aumenta a comunicação entre as pessoas. Mas trata-se de uma comunicação muito superficial. O que os jovens têm que aprender é a relacionar-se uns com os outros como seres humanos. Isto implica estar frente a frente. Nós não somos marcianos! (...) os jovens relacionam-se com pessoas imaginárias. E neste sentido a Internet é um perigo porque cria a ilusão de que se está em contacto com os outros quando, na realidade, se está completamente isolado."

Comunicamos uns com os outros de modos e por meios muito diferentes. Há algumas formas de comunicação em que a acção expressiva do emissor é interpretada directamente pelo receptor. Num diálogo face-a-face o receptor não só ouve como vê todo um conjunto de acções expressivas: gestos, sons, vestuário, (...), que permitem construir um contexto facilitador da interpretação (atribuição de significados) à mensagem emitida.

No caso do uso do computador, a ligação é indirecta. Escrevemos uma determinada mensagem e, algum tempo depois, mais ou menos conforme as circunstâncias, a outra pessoa recebe-a e interpreta o que escrevemos. Como, à excepção de alguns ainda raros casos, os intervenientes não se podem ver, ouvir ou sentir, não podem aceder às habituais pistas não verbais de contextualização

Para colmatar essa falta de pistas sociais, os utilizadores têm vindo a inventar e a utilizar um conjunto de símbolos que lhes permitem expressar uma vasta gama de emoções. Faces sorridentes, ícones gráficos (fig1) construídos a partir da mera utilização do teclado, são usados para uma variedade de propósitos. Podem indicar, por exemplo, quando um comentário deve ser entendido de uma forma bem humorada ou sarcasticamente.

Fig. 1

O:-) sou um anjinho com auréola	8-) caixa de óculos
:- ~ o utilizador está constipado	<b>3:-o</b> uma vaca

Mas o diálogo mediado pelo computador é muito diferente da interacção face-a-face. Como consequência, ganha-se, graças ao anonimato, um outro tipo de liberdade, já que a raça, nível etário ou aparência física não são evidentes. Liberdade para criar uma nova identidade ou mesmo adoptar identidades múltiplas.

"A importância das CMC (computer-mediated communication) e as suas estruturas sociais baseiam-se (...) no sentido de mobilidade em que cada um pode mover-se através do espaço social. (...) primeiro, é claramente uma habilidade de "mudar" de lugar para lugar sem se ter fisicamente viajado. Mas, em segundo, é também uma mobilidade de estatuto, classe, papel social e carácter" (Steven Jones, 1995:17).

Os pesquisadores do comportamento humano discordam quanto aos efeitos que estas atitudes possam provocar, mas parecem concordar na perda de alguma inibição social e na adoção de comportamentos mais livres.

Nancy Baym (1995) refere alguns efeitos dessa desinibição, que pode passar por um aumento de exemplos de agressividade e comportamentos desrespeitosos ou por um aumento de intimidade e, logo, de amizade.

Algumas destas amizades virtuais vão para além do platónico. As relações podem envolver sexo virtual e a "construção" de um lar em conjunto, através de informação textual. Estas são acções virtuais mas que envolvem emoções reais. Tanto é que podem desenvolver-se na vida real, ou destruir-se quando as pessoas em questão se encontram. A proximidade parece destruir a relação idílica construída no ciberespaço: " Já não se ama o próximo, ama-se o longínquo" (Paul Virilio, in Woodrow, 1996:102).

E talvez seja esse paraíso idealizado que leva a que alguns cibercibernetas passem grande parte da sua vida no ciberespaço, preterindo deste modo uma vida material que lhes é desagradável e pouco satisfatória. A sua existência virtual torna-se a existência real, viciante mas compensatória. "Tornam-se aquilo que fingem ser."

Exemplificativo desse tipo de situação pode ser o caso recente de um espanhol de 16 anos, José Rabadán, que assassinou com uma espada de samurai o pai, a mãe e a irmã. A explicação parece estar na tentativa de imitação da sua personagem favorita, Squall Leonheart, 17 anos, o justiceiro de "Final Fantasy VIII" (um dos mais populares jogos-vídeo da PlayStation) que liquida todos os inimigos com a sua longa espada de samurai. A identificação de José com esta personagem virtual passou não só pelo copiar da aparência física, como das próprias atitudes e comportamentos.

Turkle (1995) refere casos de dependência entre os jogadores de MUDs, que navegam 6 horas diárias, ou mesmo 12, se trabalham com computadores na escola ou no emprego.

"Por vezes, estas experiências facilitam a descoberta de si próprio e o desenvolvimento pessoal, mas noutros casos não. Os MUDs podem ser sítios onde as pessoas desabrocham ou sítios onde as pessoas ficam bloqueadas, presas em mundos auto-suficientes onde as coisas são mais simples do que na vida real, e onde, se tudo o resto falhar, podem desactivar a sua personagem e iniciar uma nova vida com outra" (trad. de 1997:274).

Mas aos que criticam a Net por ser anti-social, mantendo os utilizadores atrás do ecrã do computador, os ciberutópicos chamam a atenção para a multiplicação de cibercafés. Estes bares, que servem comida e bebidas ao mesmo tempo que põem à disposição dos seus clientes computadores ligados à Internet, encontram-se espalhados por todo o mundo.

Até em Portugal, sempre atrasado nestas coisas, se podem encontrar já alguns exemplares. Mas não podemos esquecer que a quase totalidade dos utilizadores acede à Net a partir do seu PC, logo, este meio de comunicação promove, nas palavras de Lucien Sfez (1990), "a convivialidade (...) ou mesmo uma relação de amizade com o computador." Para em seguida completar "comunicamos pelos instrumentos que têm exactamente enfraquecido a comunicação: eis o paradoxo a que estamos votados" (trad. de 1994:23).

### **Tecnofóbicos versus Tecnofílicos**

As novas tecnologias têm sido apresentadas como o meio que permitirá a revolução do conhecimento e o contacto universal entre as pessoas e, conseqüentemente, conduzir a uma mudança social. Mas o facto é que o acesso à informação não é sinónimo de conhecimento, como é evidenciado por Noam Chomsky (1998) " O grande problema da população intelectualmente subdesenvolvida não é o de falta de informação, mas o de falta de entendimento" ou, nas palavras de Wolton (2000), "(...) os homens não vivem de informação, mas de comunicação".

Se a Internet permite um acesso rápido e fácil a vastas quantidades de informação actualizada, também é certo que ela é ainda procurada por sectores minoritários da sociedade: investigadores, professores, estudantes, (...) que apresentam interesses e necessidades muito específicas. Tomando como exemplo o caso português, um estudo intitulado "Internet, Telecomunicações e Sociedade de Informação", do Instituto das Comunicações de Portugal, referente a 1998, mostrava que as páginas mais procuradas eram as dos organismos públicos nacionais e as edições electrónicas dos jornais.

A repetir-se o estudo hoje, os dados obtidos seriam com certeza muito diferentes. Mas o incremento do acesso à Net aumenta também a possibilidade de qualquer pessoa colocar na internet informação, sem que haja uma selecção prévia, levando a que o utilizador, de qualquer nível etário, tenha acesso a informação de qualidade muito diversa, alguma dela só podendo ser qualificada como "lixo".

A possibilidade de inundar a Net com informações e imagens pouco recomendáveis, de acordo com os padrões morais vigentes, é uma realidade que leva alguns pais, por exemplo, a questionarem se os benefícios que os seus filhos podem retirar do acesso a ela suplantam os perigos que daí possam advir. É urgente a criação de leis que protejam a vida privada, os direitos de autor e a qualidade da informação, sem esquecer a prevenção dos crimes cibernéticos, um problema cada vez mais actual e de consequências desastrosas.

Por outro lado, se a abundância, a rapidez de acesso e a instantaneidade da informação tornam presente o conceito de "aldeia global" de McLuhan, levam também a que tenhamos alguma dificuldade em "digerir" a informação em tempo real.

Encontramo-nos, como bem explicou João Mário Grilo (1999), na crítica efectuada ao filme "You've got mail" : " (...) a meio caminho (instável, inconfortável) entre a imediatez da comunicação e a condenação a uma rasura interminável, sem memória. Todos os textos, todos os objectos e acções assumem, assim, uma natureza e identidade precárias." (Visão, 18 Fev.)

Já não se trata da "aldeia global", diz Woodrow, mas sim de uma "cidade virtual".

As novas tecnologias de informação, conforme evidencia Adriano Rodrigues, para além da dimensão utilitária têm também implicações éticas e pedagógicas. O que levanta algumas questões socio-culturais: " Os dispositivos de informação não se limitam apenas a desempenhar as funções de instrumentos inertes de comunicação (...) constituem (...) uma nova modalidade de experiência do mundo" (1994:217).

Levando à letra a tese popularizada por McLuhan, segundo a qual as grandes etapas da história da humanidade derivaram directamente das inovações no domínio das técnicas de comunicação, que tipo de indivíduo resultará de uma sociedade onde foi implementado o modelo comunicacional reticular, onde tudo e todos estão interconectados ?

Os ciberutópicos parecem convencidos de que as maravilhas da informação conduzirão a uma melhor qualidade de vida. Outros, mais críticos, receiam que as nossas vidas sejam alteradas, drasticamente, para pior. Temem pelas mudanças que virão, e pelos seus filhos, incomodados com a dependência que as horas passadas em frente ao computador originam, ou com a possibilidade destes terem acesso a ideias corruptoras.

Há ainda aqueles que, defensores da tecnologia digital, mas não deslumbrados com ela de uma forma cega, acreditam que poderá desempenhar um papel fundamental na formação das próximas gerações:

"Trabalhei com crianças ricas e pobres, com filhos de pais letrados e filhos de pais analfabetos. (...) Em todo o lado, com poucas exceções, vi o mesmo brilho nos seus olhos, o mesmo desejo de se apropriarem dessa coisa. Não se limitando a desejá-lo, parecia que lá no fundo já sabiam que lhes pertencia. Sabiam que o podiam dominar mais facilmente e mais naturalmente do que os seus pais. Sabem que pertencem à geração dos computadores"(Papert, 1996 (1997:21)).

O avanço das tecnologias de informação e comunicação, ainda que espectacular por aquilo que tem de positivo, não deixa de nos causar algum receio pelas eventuais consequências negativas da circulação, a nível mundial, de um tal número de informação sem controlo. Por outro lado, esse avanço é apenas notório nos países desenvolvidos, acentuando ainda mais o abismo que os separa daqueles que não podem investir em tecnologia o que lhes falta para comida e outros bens essenciais.

O bom-senso preconiza algumas precauções na abordagem destas tecnologias, nomeadamente no que toca à Internet, e menos euforia, fomentadora de danos irreparáveis. O melhor será seguir o exemplo de Wolton e encarar a Net como "um instrumento e não mais do que isso".

#### **Referências bibliográficas:**

Breton, Philippe (1992). *A Utopia da Comunicação*. Lisboa: Instituto Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade

Isaacs, William (1996). *The Process and Potential of Dialogue in Social Change*. Educational Technology. January-February, 1996

Jones, Steven (Ed.) (1995). *Cybersociety*. Sage Publications

Lévy, Pierre (1987). *A Máquina Universo* Lisboa: Instituto Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade

Papert, Seymour (1996). A Família Em Rede. Lisboa: Relógio D'Água

Rodrigues, Adriano (1994). Comunicação e Cultura. Lisboa: Editorial Presença

Terceiro, José (1997). Sociedade Digital. Lisboa: Relógio D'Água

Sfez, Lucien (1990). Crítica da Comunicação. Lisboa: Instituto Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade

Turkle, Sherry (1995). A Vida No Ecrã. Lisboa: Relógio D'Água

Woodrow, Alain (1996). Os Meios de Comunicação : Quarto Poder ou Quinta Coluna? Lisboa: Publicações Dom Quixote

notas\_\_\_\_\_

1 Destacamos alguns títulos da sua autoria, como: Internet, et après ? e Pensar a Comunicação

2 Este artigo foi redigido em 1999. É natural que alguns dos dados aqui referidos tenham sofrido alterações