

O digital e a lógica da Sociedade da Informação¹

Juciano de Sousa Lacerda²

Associação Educacional Luterana Bom Jesus/IELUSC

jucianolacerda@yahoo.com.br

Introdução

Neste trabalho, há a tentativa de depurar as relações entre o conceito de digital e a lógica da *Sociedade da Informação*, um dos mais discutidos nos últimos anos,³ ganhando complexidade e deferência, sem ficar na superficialidade que caracteriza os modismos teóricos. Partimos da compreensão de que “a idéia não é um resumo, é antes um programa” (BACHELARD, 2006, p. 33). Portanto era preciso *reflexão* para além de uma *fenomenologia de primeira apreciação* (BACHELARD, 2006), que se desvencilhasse dos nossos próprios e dos subjetivismos de outros. Era preciso situar o conceito. Foi um processo difícil, pois em nosso subjetivismo estava certa aversão ao conceito, pela carga que tem a noção de *informação* das perspectivas matemáticas, funcionalistas ou lineares do processo comunicacional. Ao enfrentar essa *relação* de forte carga *emocional* com o conceito, pudemos perceber como as paixões são fundamentais para a produção do conhecimento. Como afirma Gregory Bateson (1998, p. 494), o que temos que considerar *monstruosa* é, na produção do conhecimento, a intenção de *separar* o intelecto das emoções.

Com este sentimento, por paradoxal que pareça, foi no aprofundamento de críticos (ROSZAK, 1988; MATTELART, 2002; SCHAFF, 1995; TREMBLAY, 2005; PASQUALI, 2005) que aprendemos a respeitar o conceito de *informação* e de *sociedade da informação*, podendo dialogar com proposições provocadoras (FLUSSER, 2007; PISCITELLI, 2005; WIENER, 1984) e, ao mesmo tempo, manter um distanciamento crítico de sua apropriação pelas lógicas capitalistas contemporâneas e de certos discursos ufanistas. Como *programa*, o conceito também representa um “novo modelo de desenvolvimento”, cuja base material era a própria informação. Informação não mais analógica, mas *digital*. O processamento automático das informações, de modo rápido, com precisão e em grande escala é a característica básica da informação digitalizada (LÉVY, 1999) e possibilitou, no final dos anos 1970, o revigorar do capitalismo. Identificamos que no bojo das ações de desenvolvimento, destinadas principalmente aos países do hemisfério Sul, estava um complexo programa de privatização, de ampliação de mercados planetários e de convergência entre as tecnologias informáticas, telemáticas e midiáticas sob a batuta das estratégias de mega-

¹ O presente texto tem como base elementos da tese de doutorado de Juciano de S. Lacerda, *Ambiências comunicacionais e vivências midiáticas digitais: Conexões e sentidos entre espacialidades pessoais, arquitetônicas e digitais: um estudo da experiência dos internautas em telecentros de acesso público gratuito dos projetos Paranavegar e Faróis do Saber – Curitiba (PR)*, desenvolvida no PPGCom da UNISINOS, com bolsa Capes/Prosup, defendida em março de 2008.

² Doutor em Ciências da Comunicação, UNISINOS-RS. Doutorado Sandwich na Universidad Autónoma de Barcelona (Capes/MECD). Professor Titular do Curso de Comunicação Social do IELUSC-SC e coordenador/pesquisador do Núcleo de Estudos da Comunicação (Necom). Pesquisador dos grupos de pesquisa em Ciberantropologia (GrupCiber – PPGAS/UFSC/CNPq) e Processos Comunicacionais (UNISINOS/CNPq).

³ Impulsionado pelas obras de Nobeert Wiener sobre *cibernética e sociedade* (1984), Adam Schaff sobre a *sociedade informática* (1995) e Manuel Castells sobre a *sociedade em rede* (2003, 2004), entre outros.

corporações multinacionais (LIMA, 2001; TREMBLAY, 2005; PASQUALI, 2005; WOLTON, 2003; MATTELART, 2002; PROSS, 1999), transfigurados em políticas públicas compensatórias para os países que adotavam tais medidas, sob a alcunha do combate à “exclusão digital”, consolidando-se, em seguida, como propostas afirmativas de “inclusão digital”.

O computador e a disputa sobre os protocolos digitais de transmissão de dados, produtos da cultura contemporânea (SCHAFF, 1995; ROSZAK, 1988), tornaram-se símbolo da *convergência midiática* (PAVLIK, 2005; PISCITELLI, 2005) e, ao mesmo tempo, tornaram-se figuras emblemáticas da *inclusão digital* (SILVEIRA, 2005; WARSCHAUER, 2006). Diante disso, apontamos o risco de o conceito de *inclusão digital* tomar o lugar do conceito de *inclusão social* como efeito retórico metonímico nos discursos desenvolvimentistas contemporâneos, pois a desigualdade de acesso aos computadores em rede representa somente uma parte e não a totalidade do problema da desigualdade em nossas sociedades (DYSON, 2001). *Inclusão digital* não pode se resumir a conectar pessoas à rede mundial de computadores. O acesso à tríade computador-telefonia-provedor de acesso não pode ser visto como única política de inclusão digital, pois há sempre o risco de colocar luz sobre a tecnologia de *hardwares* (equipamentos e estruturas) e *softwares* (programas) e deixar na sombra as condições humanas e sociais. E mesmo o protagonismo do mercado como agente de inclusão digital demonstrou suas contradições, pois a perspectiva do lucro suplantou, até o momento, a iniciativa de produção de computadores educacionais e de baixo custo destinados a crianças.⁴ Porém, seria intelectualmente injusto negar os benefícios ou a beleza do processo de *digitalização*, capaz de projetar e criar mundos e imagens de síntese a partir de si mesmo (FLUSSER, 2007), pois somos os artífices da cultura digital e não seus reféns (ROZAK, 1988).

O digital e suas lógicas

O mito da sociedade conectada e em rede via digitalização dos dados se transformou no novo Proteu (MATTELART, 2002). “A empresa-rede é promovida a símbolo do fim da contradição entre o trabalho e o capital que limitou a era industrial” (MATTELART, 2002, p. 154). A crítica de Mattelart a Manuel Castells aponta que a “meritocracia” da sociedade em rede (só vão ficar os melhores e mais capacitados trabalhadores), defendida pelo sociólogo, esvazia o “cibermundo” de seus agentes sociais, pois o trabalho só é visto mediante sua relação técnica (2002, p. 154).

A técnica digital (a conversão de toda e qualquer informação textual, sonora e em imagem no código binário 0 ou 1) se converteu na possibilidade de uma só língua matemática com capacidade para traduzir todas as outras no ciberespaço e na internet. O culto à racionalidade, à perfeição, à “verdade” dos números não é de agora. “Para Leibniz e seus contemporâneos, a busca de métodos de cálculo mais rápido visa responder às exigências da formação e do desenvolvimento do capitalismo moderno” (MATTELART, 2002, p. 13). Foi importante para a fundamentação do paradigma da sociedade da informação, o enfoque nas práticas tecnológicas industriais, principalmente a partir do cálculo dos computadores, nos estudos do economista franco-americano Marc Uri Porat. Porat centra sua atenção nos sistemas de informação (computadores e telecomunicações). Disso resulta uma definição da informação inscrita

⁴ É caso da organização *One Laptop Per Child* (OLPC) criada pelo ex-professor do MIT Nicholas Negroponte, que não conseguiu baixar o preço dos portáteis para a faixa de US\$ 100 e agora enfrenta a concorrência da Intel, antes sua associada.

na mais pura tradição do estoque numérico: ‘quantidades de dados (data) que foram organizados e comunicados’” (MATTELART, 2002, p. 70). Vilém Flusser (2007) não classifica como negativa ou positiva essa migração dos números do sistema alfanumérico para novos sistemas, como os digitais, por exemplo. Enfatiza que o mundo tanto pode ser descrito (a lógica, inspirado em Hegel) como calculado (a matemática, a dispersão de partículas, inspirado em Plank). Flusser vê criatividade tanto no ato da descrição como no ato do cálculo, já os adeptos da escrita como forma de representação do mundo tentariam negar a criatividade do cálculo.

Aqueles que se dedicam a escrever tentam negar isso. No ato de contar, vêem apenas o cálculo, que acreditam ser frio e carente de sentimentos. Esse é um mal-entendido quase malévolo. Quando se faz contas, trata-se de, pelo ato de computar, transformar aquilo que é friamente calculado em algo novo, algo que nunca existira antes. Esse ímpeto criativo é vedado àqueles que não se dão bem com as contas por verem nelas apenas números (FLUSSER, 2007, p. 84).

Flusser dá como exemplos a beleza e a profundidade filosófica de equações como as de Eistein e as cores, formas e tons desenvolvidas a partir dos cálculos dos computadores. Tais imagens constituem “sínteses” que se tornam perceptíveis aos sentidos, são representações geradas a partir dos próprios dígitos. “O que é fascinante no cálculo não é o fato de que ele constrói o mundo (o que a escrita também pode fazer), mas a sua capacidade de projetar, a partir de si mesmo, mundos perceptíveis aos sentidos” (FLUSSER, 2007, p. 84-85). Esta tendência percebe o agenciamento entre arte, tecnologia e ciência como possibilidade de uma *imaginação criadora* (PARENTE, 1999, p. 17). Em outra linha de pensamento, as imagens de síntese, geradas em processos computacionais digitais, fizeram o conceito de imagem, na cultura contemporânea, romper com os modelos de representação, tornando-se auto-referente. Ou seja, a imagem digital “não reproduz uma realidade preexistente” (PARENTE, 1999, p. 17). Essa visão se aproxima da concepção de Sodr  (2002), pois com o advento da digitalização, o conceito de imagem tradicionalmente conhecido, de reprodução analógica de um referente real, por meio de um dispositivo técnico, não se enquadra muito bem. Sodr  propõe um outro, o de *visualização*, “entendido como a pura verificação ótica de um funcionamento técnico” (2002, p. 76). Isso devido à origem da imagem digitalizada não provir de referências “figuráveis no real-histórico”, mas de processamentos algorítmicos. O importante é que a representação digital, capaz de materializar, na forma de imagens, “realidades” que podem até não ter referência direta no real-histórico são concebidas, produzidas mediante a ação imaginativa, criativa do homem; portanto, ainda são representações que, por sua força simbólica, atuam na realidade (LACERDA, 2003, p. 18-19).

Digitalização: operações de produção, circulação e convergência

Além do poder de criação, a digitalização seduz pela *performance* e *autonomia*, que parecem não ter limites: “Escrever, se corresponder, arquivar, apagar, sem limites, sem esforço, continuamente, fora das pressões do tempo e do espaço, constituem o principal trunfo dos sistemas automatizados” (WOLTON, 2003, p. 86).⁵ Contudo, o

⁵ Embora pareça tecer elogios ao digital, percebemos na abordagem de Wolton certa ironia ao falar dos triunfos das novas tecnologias da comunicação, como se assumisse por um momento o conjunto de discursos daqueles que ele

próprio Wolton relativiza o estar “fora das pressões do tempo e do espaço”, pois a informação digital é fruto de um saber e de uma construção, ou seja, “o *dado* só existe após ter sido construído, ele é tão arbitrário e reflete diretamente uma relação com o real, quer dizer, uma escolha” [grifo do autor] (WOLTON, 2003, p. 91). Assim, embora Sodré afirme que nem sempre as sínteses digitais tenham referência no “real-histórico”, como representação, haveria, sim, uma relação: são escolhas produzidas por sujeitos inseridos nesse real-histórico. Até mesmo teóricos ufanistas concordam que a informação digital não está fora dos limites espaço-temporais.

Os códigos de computador inscritos nos disquetes ou discos rígidos dos computadores – invisíveis, facilmente copiáveis ou transferíveis de um nó a outro da rede – são quase virtuais, visto que são quase independentes de coordenadas espaço-temporais determinadas. No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra *fisicamente situada* em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está *virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida* [grifos do autor] (LÉVY, 1999, p. 48).

Digitalizar uma informação é traduzi-la em um outra linguagem, a dos números, especificamente sob a forma de 0 e 1, denominada linguagem binária. É o processo básico para todo processamento de dados e, ao mesmo tempo, a unidade básica de mensuração da “capacidade de transmissão de toda tecnologia de comunicação que pode ser avaliada” (ROSZAK, 1988, p. 30). A binarização tem sua importância por haver dispositivos técnicos distintos que podem gravar e transmitir a partir desse tipo de codificação; a transmissão e cópia do material digitalizado têm perda mínima comparada a outros processos e, por fim, “os números codificados em binário podem ser objeto de cálculos aritméticos e lógicos, executados por circuitos eletrônicos especializados” (LÉVY, 1999, p. 51). Isso corresponde a dizer que a informação digitalizada possibilita um processamento automático das informações, de modo rápido, com precisão e em grande escala (LÉVY, 1999, p. 52). Principalmente, a digitalização permite “o controle das informações e das mensagens ‘bit a bit’, número binário a número binário, e isso na velocidade de cálculo dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 52). Cada dado pode ser rastreado, mapeado e indexado, possibilitando uma aceleração nos processos de produção, revisão, publicação e distribuição de diversos tipos de produtos, mesmo os já tradicionais jornais impressos, livros ou mais contemporâneos como CDs e DVDs.

Para Virilio, a velocidade do processamento digital corresponderia à predominância do tempo técnico sobre a “importância histórica do tempo local das sociedades, dos países, em proveito exclusivo de um tempo mundial” (VIRILIO, 1999, p. 106). O controle da informação daria espaço para a “televigilância generalizada” e à “*infowar*”.⁶ A representação digital interferiria em nossa relação com a realidade, resultando no “empobrecimento das aparências sensíveis”. Seria o “crash do visível” em que o “*analógico cede suas prerrogativas ao digital*” [grifos do autor] (VIRILIO, 1999, p. 110-111).

chama “utópicos”, para, em seguida criticá-los, pois, de fato, enxerga esse “triunfo” como a representação do “ideal individualista liberal” (WOLTON, 2003, p. 86).

⁶ Theodore Roszak apontava que a ANS (Agência Nacional de Segurança) estava financiando “trabalhos pioneiros de reconhecimento de voz por computador; o que significaria que possui dispositivos capazes de reconhecer termos tais como ‘bomba’ e ‘assassinato’ ao fazer suas monitorações rotineiras de chamadas telefônicas, uma das principais atividades da agência” (ROSZAK, 1988: 274).

Assim, com a progressiva digitalização das informações audiovisuais, táteis e olfativas, indo de par com o declínio das sensações imediatas, a *semelhança analógica* do próximo, do comparável, cederia lugar à *verossimilhança digital* do longe, de todos os longes, poluindo assim, de forma definitiva, a ecologia do sensível [grifos do autor] (VIRILIO, 1999, p. 111).

A possibilidade de imagens de síntese representaria, desta forma, a “derrota dos fatos” em que não teríamos controle da nossa relação com o *real*. A digitalização representaria a *poluição da ecologia do sensível*. O tom de denúncia de Virilio sobre a codificação digital como forma de representação – como tecnologia de transmissão e armazenamento de dados – corre o risco de ver o digital como uma segunda natureza em que um processo de *seleção natural* a faria devorar a natureza sensível, o *meio ambiente* em que vivemos. Trata-se de colocar essa argumentação no devido lugar, de que não se trata de naturalizar a tecnologia, pois toda ela é social e construída, logo é determinante e determinada culturalmente. É preciso reiterar sempre que “o computador é um produto do homem, portanto, é parte da sua cultura” (SCHAFF, 1995, p. 73).

O “meio ambiente informatizado” é, afinal de contas, algo feito por nós. Deveria, portanto, estar sob nosso controle mudá-lo para que sirva a nossos próprios valores. É uma visão sinistra da vida, esta que assume que devemos nos tornar timidamente as vítimas da cultura que criamos (ROSZAK, 1988, p. 76).

Um dos aspectos da digitalização que se caracteriza em mudanças técnicas e também culturais é a convergência dos meios. Antes, “os terminais diferentes remetiam a atividades diferentes, a áreas diferentes, a culturas diferentes. Amanhã, ao contrário, tudo estará disponível no mesmo terminal” (WOLTON, 2003, p. 97). Wolton lembra que o que dependia do telefone era diferente do que dependia do rádio ou da televisão, que, por sua vez, era totalmente distinto do que se fazia com um computador. Hoje, vemos um celular com o qual além de se falar com outra pessoa, pode-se mandar mensagens, jogar, fazer cálculos, navegar em rede, ouvir músicas, sintonizar rádios, ver vídeos e, em breve, ter acesso à programação televisiva. A base digital não só possibilitou o tráfego dos dados em diferentes suportes como também ao englobar esses, tornou possível a convergência das telecomunicações, a informática e os meios de comunicação. “Este nuevo sistema mediático engloba todas las formas de comunicación humana en un formato digital donde dejan de tener aplicación las reglas y constricciones del mundo analógico” (PAVLIK, 2005, p. 15). Não é de se estranhar que adeptos da idéia de mercado livre e sem fronteiras defendiam, nos anos 80, a desregulamentação tanto da mídia quanto das telecomunicações, consideradas convergentes. Fatos como a tentativa de abolir a *Federal Communications Commission* (FCC), em 1994, tanto por republicanos como por democratas norte-americanos, ou a Grã-Bretanha estabelecer uma nova lei de radiodifusão, em 1996, com um modelo para a administração do processo de digitalização (BRIGGS, BURKE, 2004, p. 274-279), corroboram o argumento de que as regras válidas para os meios analógicos não o eram para a tecnologia digital. A compressão dos dados, por exemplo, faz com que uma transmissão analógica de televisão em uma banda de 6 MHz, como a brasileira, que comporta seis redes nacionais, passe a ocupar, com o sinal digital em *bits*, menos da metade do mesmo espaço de frequência. O mesmo espaço poderia comportar 32 canais digitais em baixa definição, o que já seria muito superior à qualidade atual de

transmissão. A decisão política do Brasil, em 2006, foi pela alta definição (HDTV), o que interessa aos atuais *players*, pois vão ocupar toda a frequência.

A preocupação política de que o digital se projeta como o domínio de todos os campos do audiovisual levou a Comunidade Européia a pensar a *convergência* em termos da preservação ou não do audiovisual comunitário. O fato de o digital ser a base tanto para telefonia como televisão e computador colocava em questão o tratamento especial que se dava ao audiovisual comunitário, que deveria ser submetido, assim como eram as telecomunicações, somente às leis do mercado (VIRILIO, 1999, p. 108). Essa visão sobre a digitalização como possível interdição aos meios comunitários não é unânime entre os que abordam o tema.

A esse respeito, a rádio comunitária tem um papel importante nos países em desenvolvimento, e, nas sociedades industriais, a liberação do espectro e a digitalização das comunicações criaram novos espaços para vozes alternativas que fornecem o foco tanto para interesses específicos da comunidade como para o contrário e o subversivo (SILVERSTONE, 2002, p. 193).

Não se trata aqui de fazer uma diferença entre ufanistas e pessimistas, mas de apresentar a complexidade do digital como fenômeno tecnológico, político, cultural e social, constitutivo da Sociedade da Informação, e, ao mesmo tempo, o enredamento de sua abordagem nas diferentes instâncias de produção do que podemos chamar de conhecimento válido sobre o tema. O desafio epistemológico é proposto adiante.

No momento em que se tem a impressão de uma continuidade enfim possível entre tecnologia e conteúdo, entre tecnologia e sentido, é preciso, ao contrário, redobrar a vigilância para distinguir o mais claramente o que diz respeito à performance da técnica e o que provém da capacidade humana e social de comunicação (WOLTON, 2003, p. 97).

Não somente distinguir, acrescentaríamos, mas também identificar as situações em que se articulam a capacidade humana de comunicação e o desempenho técnico. A performance técnica do digital e seu caráter de linguagem universal nascem com os computadores, mas sua gênese está relacionada à precisão matemática do conceito de informação desenvolvido por Shannon e levado a termo por Wiener, para quem “a informação é a base da vida” (ROSZAK, 1988, p. 36).

A informação codificada: da base da vida ao controle dos códigos

Para Wiener, o nosso viver e adaptação ao meio ambiente se dão pela informação.

Informação é o termo que designa o conteúdo daquilo que permutamos com o mundo exterior ao ajustar-nos a ele, e que faz com que nosso ajustamento seja nele percebido. O processo de receber e utilizar informação é o processo de nosso ajuste às contingências do meio ambiente e de nosso efetivo vier nesse meio ambiente (WIENER, 1984, p. 17-18).

A base biológica da informação fortaleceu-se e se aproximou da cibernética de Wiener quando os microbiologistas James Watson e Francis Crick anunciaram, em 1952, a quebra do “código genético”. “O próprio uso da palavra *código* nesse contexto era significativo. (...) parecia imediatamente ligar as descobertas dos biólogos àquelas dos novos teóricos da informação, cujo trabalho tinha muita relação com a ‘codificação’ da informação” (ROSZAK, 1988, p. 36). Para Virilio (1999), a informação é “energia” capaz de produzir a “bomba informática”. Os dígitos, por si só, não constituem linguagem, mas sua codificação, sua organização, articula-se de forma a produzir sentido. “Onde quer que se descubram códigos, pode-se deduzir algo sobre a humanidade” (FLUSSER, 2007, p. 130). Mesmo que sejam códigos para pôr em comunicação máquinas, é produto humano. O potente e veloz cálculo algorítmico para produzir uma paisagem ou uma animação por computador necessita de uma idéia, de alguém que conceba e proponha os parâmetros, ou seja, “a idéia aparece primeiro, a idéia contém os dados, a idéia governa os dados” (ROSZAK, 1988, p. 180). Por mais que números, palavras, formas geométricas, gráficos, músicas, audiovisuais sejam transformados em extensas seqüências de 0 e 1, Roszak é categórico em afirmar que aquilo metaforicamente denominado “linguagens de programação” não constituem linguagens, mas sistemas de codificação. “O fato de um transistor não ser capaz de diferenciar *bits* que são dados de *bits* que são idéias, não significa que *nós* possamos ignorar essa distinção fundamental” [grifos do autor] (ROSZAK, 1988, p. 180).

Mas se os códigos podem nos ajudar a deduzir algo sobre a humanidade, o que se pode concluir da codificação que forma os protocolos, *softwares* e padrões de comunicação, que constituem as “novas linguagens da sociedade informacional” (SILVEIRA, 2006, p. 62)? O protocolo TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) é um exemplo. Para que as redes possam se comunicar e fazer fluir os dados digitais são necessários programas de computador, infra-estrutura de rede e protocolos comuns. São os protocolos que constituem fluxo ou barreira para a troca de dados.

Protocolos podem ser controlados e desenvolvidos de modo privado ou público, podem ser propriedade privada, coletiva ou comum. Podem delimitar a forma com que a interação vai ocorrer em uma rede, facilitar a interação e a integração de novas redes e pessoas ou simplesmente dificultá-la (SILVEIRA, 2006, p. 63).

Sérgio Amadeu da Silveira coloca o problema dos *softwares* abertos e fechados. Em um *software* fechado, só se tem acesso ao código executável, que faz funcionar o programa, mas não se pode acessar o código-fonte, aquele que traz o seu “DNA” e que possibilita identificar rotinas indesejadas ou falhas de programação. O código-fonte, no caso do software proprietário, é privativo de quem o criou ou da empresa que o financiou. “Um *software* e um protocolo de comunicação fechado é opaco e sem transparência diante das pessoas que o utilizam e têm seu comportamento por ele regrado” (SILVEIRA, 2006, p. 64). Essa opacidade do código digital foi antevista por Schaff (1995) ao pensar a “sociedade informática” em que todas as esferas da vida pública estariam cobertas por processos informatizados ou alguma forma de inteligência artificial: “[...] o verdadeiro problema é quem deve gerir os resultados deste processo informático generalizado e como utiliza os dados que tem à sua disposição. Quanto maior é a expansão do processo, maior é o perigo de uma divisão entre os que possuem e os que não possuem as informações adequadas” (SCHAFF, 1995, p. 49). Diríamos,

assim, que o problema se coloca também em termos de quem tem e quem não tem a posse dos códigos-fonte, protocolos de comunicação e *softwares*. Para Wolton (2003), a transparência social é impossível e seria falso imaginar o desaparecimento da burocracia no momento em que cada pessoa pudesse realizar qualquer coisa a partir do seu terminal de computador. “O que a máquina permitirá simplificar e tornar mais direto e transparente, de um lado, será ao contrário mais regrado, mais fechado, mais codificado de outro” (WOLTON, 2003, p. 106).

A racionalidade informacional e o fortalecimento dos mercados

Não só a cultura do computador, mas também os meios massivos de informação possibilitaram as bases da construção da racionalidade técnica contemporânea constituinte da Sociedade da Informação. Codificada digital e artificialmente, ou seja, produto social, tal racionalidade é difundida pelo campo midiático como organizadora da sociedade, das relações sociais e da política. A identificação do progresso com as tecnologias digitais tem se tornado massiva e onipresente nos discursos dos políticos, das mídias e das elites (WOLTON, 2003, p. 84).

Los consórcios mediáticos anuncian así, a nivel multinacional y multimedial, con tácticas regionalmente votadas, la primacía del mercado mundial sobre el Estado. Esto es todavía un argumento racional, pues las consecuencias de la primacía se pueden tocar con las manos. “El mercado”, sin embargo, se personifica como fuerza inevitable del destino (PROSS, 1999, p. 345).

Personificada e apropriada principalmente pelo mercado financeiro global, a racionalidade informacional se organiza na lógica do consumo. Na política, o cidadão é o “cliente” do Estado, já denunciava Tremblay (2005) sobre a estratégia global estadunidense. A comodidade de consumir *on line* o que as tecnologias vão oferecer se transforma em bandeira de marketing. “A fartura está disponível a todos sem hierarquia nem competência com a idéia que se trata de um espaço transparente. Compreende-se que isto nutra doces utopias” (WOLTON, 2003, p. 85). Distanciando-nos das utopias, o que encontramos concretamente é um paradoxo: o alto consumo dos serviços digitais tem disparado o poder econômico das multinacionais de telefonia, mas isso não tem resultado em benefícios aos consumidores como a tão esperada universalização dos serviços, em pauta nas propostas e metas da Sociedade da Informação. No Brasil, avalia Marcos Dantas (2007),

cerca de 40% das residências não estão conectadas a algum serviço de telefonia, seja fixo ou celular. Metade das escolas públicas também não dispõem de linhas telefônicas. Se a radiodifusão, via televisão, está praticamente universalizada, o mesmo não podemos afirmar das telecomunicações. Oito anos depois da privatização da Telebrás, ainda não concluímos o processo de universalização da telefonia e demais serviços básicos relacionados às telecomunicações.⁷

Entretanto, são as empresas multinacionais de telecomunicações que mais têm faturado alto nos países da América Latina. A Telefónica da Espanha alcançou lucro

⁷ DANTAS, Marcos. Telecomunicações: ainda falta muito para universalizar. Tele.Síntese, 04/01/07. Disponível no Clipping FNDC <http://www.fndc.org.br/internas.php?p=noticias&cont_key=121469>. Acesso em 07/01/2007.

líquido de 1,2 bilhão de euros (1º trimestre 2007), com um crescimento de 7,7% sobre o mesmo período do ano passado. No trimestre, a receita da empresa alcançou 13,7 bilhões de euros com crescimento de 15,1%. O Brasil contribuiu com 1,8 bilhão de euros (incluindo 50% da Vivo). No total, a América Latina representou 34,1%, só superado pela unidade espanhola que representou 36,6%.⁸ A mesma Telefônica espanhola comprou ações da controladora da Telecom Itália que, por sua vez, controla a TIM no Brasil. A operadora de telefonia celular TIM anunciou lucro líquido de R\$ 34,01 milhões (cerca de 13,34 milhões de euros) no segundo trimestre de 2007 no Brasil. A Vivo comprou a Telemig Celular por R\$ 1,2 bilhão (cerca de 469,5 milhões de euros), tornando-se líder absoluta do mercado de celulares no Brasil, com 33% de participação, atingindo 35 milhões de clientes.

Na contrapartida, a desigualdade estrutural, proporcionada pelo modelo de sociedade da informação de caráter pós-industrial, as saídas ainda não estão claras. Primeiro, porque “os territórios não conectados perdem competitividade econômica internacional e, por conseguinte, formam áreas crescentes de pobreza, incapazes de somar-se ao novo modelo de desenvolvimento” (CASTELLS, 2003: 264-265). O segundo aspecto é tratado por Armand Mattelart (2002: 160): “Os países não industrializados que decidem deliberadamente empreender uma marcha forçada rumo à era da informação adotam uma estratégia não só elitista, mas também autoritária” O medo de ficar isolado conduz os países a pensar no modelo de informação para o desenvolvimento como um caráter quase redentor, mas esta é a capa sobre a lógica da mentalidade de mercado (MATTELART, 2002). “Con la progresiva globalización de la telecomunicación, las industrias interesadas en ella están más seguras cuando convierten a la misma economía de señales en mito” (PROSS, 1999: 345). Uma redenção que não se comprovou historicamente. A globalização e liberalização, marcos da era pós-industrial, como motores do crescimento econômico e desenvolvimento dos países não reduziram as desigualdades nas décadas de 1980 a 2000, segundo o relatório “*Flat world, big gaps*” da Organização das Nações Unidas. Editado por Jomo Sundaram, secretário-geral adjunto da ONU para o Desenvolvimento Econômico, e Jacques Baudot, economista especializado em temas de globalização, o relatório aponta que “a distribuição das receitas individuais melhorou levemente, graças ao crescimento econômico na China e Índia, mas mesmo assim a repartição da riqueza mundial piorou e os índices de pobreza se mantiveram sem mudanças entre 1980 e 2000”.⁹

A digitalização potencializou o processo de construção e fortalecimento do modelo de Sociedade da Informação vigente, mas não é a responsável, caso contrário, viveríamos sob um determinismo tecnológico. O modelo vigente não é consenso, há vários aspectos problemáticos nas diferentes políticas nacionais em relação ao modelo defendido e difundido por organismos transnacionais responsáveis pela discussão e implementação da *Sociedade da Informação*, a exemplo da UIT – *União Internacional de Comunicação* (ITU em inglês), organismo da ONU. A UIT, além dos países, tem entre seus membros multinacionais como Microsoft, Cisco e grandes grupos de telecomunicações (PASQUALI, 2005). Em relatório produzido pela *Força Tarefa para Tecnologias da Informação e Comunicação das Nações Unidas (United Nations ICT Task Force)*, é possível identificar que organizações multilaterais estão na atual linha de frente no incentivo e na medição dos avanços do *Programa de Sociedade da*

⁸ América Latina puxa resultados da Telefônica. *TI Inside*, 17/05/07. Disponível no Clipping FNDC <http://www.fndc.org.br/internas.php?p=noticias&cont_key=156037>, acesso em 15/08/2007.

⁹ Folha de São Paulo on line. *Globalização não reduz desigualdade e pobreza no mundo, diz ONU*. Editoria Mundo, em 10/02/2007. Disponível em [<http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u104540.shtml>], acesso em 20/02/2007.

Informação Global para os países da América Latina e demais regiões em desenvolvimento. São eles: a *International Telecommunication Union* (ITU, UIT em português), a *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD, a OCDE), *Eurostat*, a *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD), a UN ICT Task Force, as quatro comissões regionais das Nações Unidas (UNECA, UNECLAC, UNESCAP e UNESCWA), o *Instituto de Estatísticas da UNESCO* (UIS) e o *World Bank* (Banco Mundial) (UN ICT TASK FORCE, 2005).

Considerações finais

Portanto, procuramos deixar claro neste texto que não é o código digital ou a possibilidade de conversão de grande parte da “ecologia sensível” em dígitos que constituíram o modelo vigente de Sociedade da Informação. Na América Latina, As intenções das declarações de princípios denotam que o modelo de *Sociedade da Informação* é vital e necessário para o continente e todos os povos do mundo, no entanto, o motor principal é a economia. O aumento da capacidade produtiva e de consumo, o barateamento de custos de produção aparecem antes mesmos de objetivos educacionais e culturais, sociais e políticos. A transição para a sociedade da informação tem como base um modelo cristalizado proveniente dos países desenvolvidos e que não corresponde às necessidades da realidade regional (CEPAL, 2003: 21) Tamaña assimetria é resultado de escolhas construídas em processos de poder, disputas de hegemonia, de jogos de força, que transformaram a lógica do digital numa lógica de Sociedade da Informação fundamentada num modelo de racionalização de mercado. A *imaginação criadora* (PARENTE, 1999) do digital e a capacidade de projetar mundos perceptíveis aos sentidos (FLUSSER, 2007) se mantém presente, mas em forma de astúcias, movimentos alternativos, propostas inovadoras que, infelizmente, não ganham a mesma visibilidade midiática que os grandes grupos econômicos.

Como parte do mundo digital, a Internet vive um paradoxo que abre espaço, embora ainda assimétrico, para a *imaginação criadora*. Com o processo de *convergência midiática* possibilitado pela digitalização da informação dos diferentes suportes, a internet se tornou uma *incubadora de mídias* (LEMOS, 2003). Com ela, estamos diante de um novo sistema midiático que engloba todas as formas de comunicação humana em um formato digital (PAVLIK, 2005). Ou seja, uma espécie de *ecologia em rede* (PISCITELLI, 2005) com forte caráter *midiático-comunicacional*, com proeminência das plataformas de *mídias sociais* (SPYER, 2007), *softwares* gestados para internet, em que as pessoas se comunicam, acessam informações, compartilham experiências e opiniões no ambiente digital. Definimos como caráter midiático da internet, naquilo que a distingue da mídia tradicional: a possibilidade de o internauta expressar-se, seja segundo as normas vigentes ou em oposição a elas, na mídia digital que o hospeda. Esse tipo de interação não acontece dentro das condições de produção tradicionais dos *players* da mídia impressa e eletrônica. São nesses ambientes que se manifestam outras formas criativas de expressão, de economia solidária, de participação, de trocas interculturais que procuram apontar outras lógicas para a sociedade contemporânea.

Ao mesmo tempo, internautas que navegam em telecentros públicos gratuitos, ícone das políticas de “inclusão digital” do modelo de Sociedade da Informação, não se colocam numa posição totalmente fascinada pelas transformações culturais operadas pela digitalização (LACERDA, 2008). Uma das internautas que entrevistamos critica justamente o *culto à aceleração* (WOLTON, 2003), que é uma consequência da

binarização das informações. Algo que Wolton mesmo apontava como uma estratégia de encantamento que operaria contra as mídias tradicionais. A velocidade do processamento digital corresponderia à supremacia do tempo técnico sobre o tempo local (VIRILIO, 1999). Esse *fetice da velocidade* que tem marcado a produção do jornalismo contemporâneo (MORETZSOHN, 2002) é, portanto, reconhecido e interpretado pela internauta.

Por que a que você vê no papel, você vê algo legal no texto, você pode guardar. A da internet, não. Ela está ali, saiu àquela hora. Na hora que acabou aquele assunto, já muda para outro totalmente diferente. Então, está sempre mudando, mudando. É notícia nova, tem que ter notícia é, mas no papel você pode guardar, você pode utilizar a notícia depois [Angélica, 17 anos, internauta *Farol do Saber* Aristides Vinholes, Curitiba, 08/11/2007].

Essa percepção da *aceleração* por parte da entrevistada demonstra que as tecnologias digitais estão, de fato, incluídas como parte da cultura (ROSZAK, 1988; SCHAFF, 1995; DYSON, 2001) e, paradoxalmente, uma juvenzinha, de 17 anos, ainda valoriza a materialidade do papel, coisa impensável para *evangelistas* do digital como Lévy (1999) ou Negroponte (1995) ou aos que exageram na crítica, antevendo o *fim da ecologia do sensível* (VIRILIO, 1999).

Referências bibliográficas

- BACHELARD, Gaston. **A epistemologia**. Lisboa: Edições 70, 2006. 220 p.
- BATESON, Gregory. **Pasos hacia una ecologia de la mente**. Buenos Aires: Lohlé Lúmen, 1998. 549p.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. 378 p.
- CASTELLS, Manuel. **La Galáxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad**. Barcelona: Debolsillo, 2003. 363 p.
- COMISIÓN ECONÓMICA PARA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE – CEPAL. **Los caminos hacia una sociedad de la información em América Latina y el Caribe**. Santiago de Chile: CEPAL/ONU, 2003. 129 p. Disponível em: <<http://www.cepal.org/publicaciones/xml/9/12899/lcg2195e2.pdf>>. Acesso em 18 de dez 2007.
- DYSON, Freeman. **O Sol, o Genoma e a Internet: ferramentas das revoluções científicas**. São Paulo: Cia das Letras, 2001. 140 p.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 p.
- LACERDA, Juciano de Sousa. **Ambiências comunicacionais e vivências midiáticas digitais**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação São Leopoldo: UNISINOS, 2008.291 p.

LACERDA, Juciano de Sousa. **Redes digitais de solidariedade social: as estratégias e táticas de produção de significação em redes sociais de comunicação midiáticas pelo digital : um estudo de caso da Recomsol – Rede de Comunicadores Solidários à Criança**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, UNISINOS, São Leopoldo, 2003. 237 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 260 p.

LIMA, Venício A. de. **Mídia: teoria e política**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001. 365 p.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002. 197 p.

MORETZSOHN, Sylvia. A velocidade como fetiche. In: _____. **Jornalismo em “tempo real”**: o fetiche da velocidade. Rio de Janeiro: Revan, 2002. p. 119-150.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. 108 p.

PASQUALI, Antonio. Um breve glossário descritivo sobre a comunicação e informação. In: MARQUES DE MELO, José; SATHLER, Luciano (orgs.) **Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação**. São Bernardo do Campo, SP: Umesp, 2005. p. 15-48.

PAVLIK, John V. **El periodismo y los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005. 351 p.

PISCITELLI, Alejandro. **Internet, la imprenta del siglo XXI**. Barcelona: Gedisa, 2005. 188 p.

PROSS, Harry. **Atrapados en la red mediática**. Hondarribia-Gipuzkoa, Hiru, 1999. 359 p.

ROSZAK, Theodore. **O culto da informação**. São Paulo: Brasiliense, 1988. 335 p.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**. São Paulo: Brasiliense, 1995. 157 p.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Perseu Abramo, 2005. 47 p.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Sociedade dos códigos: entre a opacidade e a liberdade. In: **Revista Comunicação & Sociedade**, São Bernardo do Campo, ano 27, n. 45, p. 57-78, jan./jun. 2006.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. São Paulo: Loyola, 2002. 302 p.

SODRÉ, Muniz. O *ethos* midiático. In: _____. **Antropológica do espelho**. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 11-83.

SPYER, Juliano. **Conectado: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 254 p.

TREMBLAY, Gaëtan. La sociedad de la información y la nueva economía: promesas, realidades y faltas de um modelo ideológico. In: MARQUES DE MELO, José.; SATHLER, L. **Direitos à comunicação na sociedade da informação**. São Bernardo do Campo-SP: Umesp, 2005. p. 49-63.

UN ICT TASK FORCE. **Measuring ICT: the Global Status of ICT Indicators Partnership on Measuring ICT for Development**. New York: The United Nations Information and Communication Technologies Task Force, 2005. 184p. Disponível em: <<http://new.unctad.org/upload/docs/The%20Global%20Status%20of%20ICT%20Indicators.pdf>>. Acesso em 07 may 2007.

VIRILIO, Paul. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999. 142 p.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora Senac, 2006. 319p.

WIENER, Nobert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**. 6. ed., São Paulo: Cultrix, 1984. 191 p.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?**. Porto Alegre: Sulina, 2003. 232 p.