

4

Educação, “e-democracia”, “e-cidadania”

Meu Brasil, meu Brasil bem brasileiro
O You Tube chegando aos seus grotões
Veredas do sertão, Guimarães Rosa,
Ilíadas, Lusíadas, Camões,
Rei Salomão no Alto Solimões,
O pé da planta, a baba da babosa.
(Banda Larga Cordel, Gilberto Gil)

Para discutir as práticas dos jovens na Internet, tendo como pano de fundo a questão do acesso - pensado não apenas no que tange às condições de infraestrutura, mas, principalmente, no que se refere ao desenvolvimento de habilidades e competências que permitam a apropriação e a utilização responsável dos conteúdos disponibilizados na rede -, se faz necessário não somente uma revisão, mas também uma releitura nas concepções de educação, democracia e cidadania, frente aos novos desafios atuais. Isso porque, a meu ver, a educação, embora não seja a única, é a principal prática social, com potencialidades reais, para mediar a construção do capital social necessário para a efetiva participação dos cidadãos na construção de uma sociedade democrática. Sob essa ótica, mapeio a seguir algumas questões gerais, relacionadas com estes três conceitos, apontando entraves e possibilidades que comumente perpassam as discussões sobre o acesso e os usos das tecnologias. No entanto, não tenho a pretensão de aprofundar ou esgotar estes temas por compreender que esta tarefa transcende os limites desta tese. Assim, destaco a seguir alguns pontos que, para mim, são fundamentais de serem pensados em qualquer trabalho que se propõe a discutir os processos de inclusão ou exclusão social, tendo em vista o contexto histórico, político e social que, necessariamente, atravessam a compreensão dessa discussão.

4.1

Educação: construção colaborativa

Ressalvo aqui que, como a discussão sobre o papel da educação na contemporaneidade é recorrente neste trabalho e se faz presente, perpassando toda a tese, optei por, neste item, abordar apenas alguns aspectos ainda não

suficientemente explorados anteriormente. Essa opção se pauta na preocupação em evitar uma leitura cansativa e repetitiva para o leitor.

Penso que, considerando o contexto atual, em meio às discussões travadas, das mais engajadas até as que apenas tangenciam a luta contra qualquer tipo de exclusão, cresce e se coloca como tema central o papel da educação, entendida como prática social que propicia continuidades e rupturas, por meio da qual uma determinada cultura é mantida ou modificada. É inegável que, com o avanço tecnológico, ocorre um redimensionamento do estatuto do saber e das relações de poder em todas as sociedades, seja ela altamente informatizada ou não.

Como no passado, a vida social é marcada, em maior ou menor grau, pela desigualdade, pela pobreza e pela exclusão causadas por uma combinação de heranças, condições e escolhas de natureza econômica, política e cultural. Assim como o modelo industrial (a linha de montagem) consolidou uma forma de relação com a técnica e, ao mesmo tempo, produziu um tipo de pensamento, de cultura e uma estética própria, constituindo os paradigmas da chamada sociedade moderna, a contemporaneidade modifica, problematiza, cria rupturas e inauguram novas formas de pensamento, novos paradigmas culturais e científicos. Os avanços no campo tecnológico, (info, bio, nano), colocam os sujeitos diante da digitalização da imagem e do corpo, da realidade virtual, da inteligência artificial, e de novos dispositivos como *softwares*, redes e comunidades virtuais, Internet, câmeras, sensores, e outros aparatos tecnológicos que promovem uma reavaliação dos conceitos e das representações, abrindo novas possibilidades para o pensar e o fazer educativo.

Sob esse ponto de vista, o desenvolvimento da Internet situa-se entre duas linhas paralelas: a da inovação, criatividade, produtividade e riqueza; e a da volatilidade, insegurança, desigualdade e exclusão social. Contudo, mesmo no Brasil, onde as desigualdades sociais e regionais são tão grandes, sabemos que a rede vem se tornando fator determinante principalmente no que se refere aos processos educacionais e culturais.

O uso das redes como uma nova forma de interação no processo educativo amplia a ação de comunicação entre aluno e professor e o intercâmbio educacional e cultural. Desta forma, o ato de educar com o auxílio da Internet tem o potencial de proporcionar a quebra de barreiras, de fronteiras e remover o isolamento da sala de aula, acelerando a autonomia da aprendizagem dos alunos

em seus próprios ritmos. Considerando o contexto atual, a educação ganha em possibilidades para assumir um caráter coletivo e, amplia suas possibilidades de vir a tornar-se acessível a todos, mesmo considerando que ainda existem muitos entraves para isso. Sem pretender, em momento algum, minimizar a importância do processo educativo no que se refere à preparação para o mercado de trabalho, defendo que a educação deve ser pensada não somente como discurso, mas, fundamentalmente, como uma prática que visa à convivência social, a cidadania e a tomada de consciência política. A educação para a cidadania pretende fazer de cada pessoa um agente de transformação. Isso exige uma reflexão que possibilite compreender as raízes históricas da situação de miséria e exclusão em que vive boa parte da população.

Como comprova o nosso recente passado histórico, a formação política sempre teve e (quero crer) sempre terá um espaço privilegiado no universo escolar. Por mais essa razão, creio ser uma de suas funções (quicá a principal) propor caminhos para mudar as situações de opressão e minimizar as desigualdades sociais, políticas e econômicas. Muito embora outros segmentos participem dessa formação, como a Família, a Igreja ou os Meios de Comunicação, a Escola continua sendo a única instituição cuja função oficial e exclusiva é a educação e não haverá democracia substancial se o ambiente escolar se furtar, ignorar e, sobretudo, inexistir em seu cotidiano práticas que se proponham, efetivamente, a dar conta dessa responsabilidade.

Com vistas à educação para a cidadania, considero que as mídias de modo geral, sempre ocuparam um lugar privilegiado na construção de significações, valores e sentidos, tanto no âmbito individual, quanto no conjunto das representações sociais. Contudo, arrisco dizer que, hoje, com a Internet, amplia-se o poder das mídias na construção desses processos. A crescente presença das inovações tecnológicas na sociedade contemporânea tem introduzido novos desafios e potencialidades no campo educacional, posto que o modelo da rede provoca rupturas no modelo tradicional de educação, exigindo a articulação de novas práticas educativas.

Em primeiro lugar, a configuração da rede exige e potencializa uma nova atitude do aluno, que conquista o direito de sair da condição passiva de mero receptor da informação para assumir a co-autoria da ação educativa; essa nova condição, por sua vez, altera radicalmente as relações tradicionais professor/ aluno

e ensino/ aprendizagem, exigindo também uma nova forma de pensar a construção do conhecimento, a formação das identidades e a reconfiguração do mundo que nos cerca. Nesse contexto, é colocado à educação o desafio de tentar compreender como e porque essas rupturas ocorrem; como elas operam; quais as estratégias utilizadas e, quais os desdobramentos efetivos nos processos culturais, tanto materiais quanto simbólicos.

No cenário atual de trocas econômicas e midiáticas globais a escola deve procurar superar as dificuldades para dialogar com os novos meios e promover novos modelos educativos e novas competências cognitivas e simbólicas. Sob esse ponto de vista, podemos arriscar dizer que um dos modelos possíveis trazido pelas tecnologias diz respeito à *interatividade* proporcionada pelos novos meios, como possibilidade de superação da velha pedagogia da transmissão.

Quando falo em interatividade, acho importante ressaltar o cuidado que devemos ter ao trabalhar com este conceito, posto que, hoje, o termo interatividade se presta aos usos mais desconstruídos e disparatados, abrangendo um campo semântico dos mais amplos, que vai desde programas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone ou pela Internet entre duas ou três opções que lhes são oferecidas) o final da história, até o entendimento de sala de aula interativa, como aquela que apenas se encontra equipada com computadores ligados à Internet. A banalização do termo sob esse “efeito guarda-chuva”, capaz de abrigar tamanha gama de fenômenos, põe em risco sua significação, a ponto de torná-lo capaz de exprimir várias coisas ou a de não poder exprimir mais coisa alguma.

A discussão sobre a questão da interatividade, embora tenha sido intensificada pela informática, não é uma discussão nova. Já em 1932, Bertold Brecht, pensando o sistema radiofônico alemão, falava em interatividade ao defender a participação direta dos cidadãos nos meios de comunicação dentro de uma sociedade plural. Nos anos 70, Raymond Williams (1979) denunciava que a maioria das tecnologias vendidas como interativas eram na verdade simplesmente “reativas”, pois diante delas a audiência não possuía oportunidade para exprimir respostas autônomas ou criativas, cabendo-lhe apenas escolher uma alternativa dentro de um “leque de opções” pré-definidas.

Essa discussão e a preocupação com a interatividade, pensada como possibilidade de co-autoria, se faz presente em vários outros campos. Já na década

de 60, nas artes, trabalhos artísticos como ‘Os bichos’⁵² de Lygia Clark e ‘Os parangolés’⁵³ de Hélio Oiticica são alguns exemplos, dentre outros, que problematizam as intervenções ativas, autônomas e não prevista do público para a concretização da obra, ao mesmo tempo em que distende as fronteiras entre autor e fruidor, entre palco e platéia, entre produtor e consumidor, implicando a interatividade como a possibilidade de resposta não prevista da audiência, ou mesmo, no limite, a total substituição dos pólos emissores e receptores pela idéia mais desafiadora de agentes co-autores.⁵⁴

Nesse sentido, podemos pensar que a discussão sobre a interatividade, antes mesmo da Internet, já vinha acumulando um precioso conteúdo crítico que se intensificou “a partir de meados dos anos 80 com a chegada do computador com múltiplas janelas (Windows) em rede” (Silva, 2003). As memórias dos computadores de acesso aleatório, assim como os dispositivos de armazenamento não lineares (CDs, disquetes, HDs, etc.), possibilitam uma recuperação interativa dos dados armazenados, permitindo que o usuário construa o seu próprio percurso.

Outra articulação diz respeito à *hipermídia* – sistema que possibilita à interatividade informativa baseada em computador – que assume importância significativa nos processos de aprendizagem que outorgam ao estudante um papel (mais) ativo na construção/ reconstrução do conhecimento. Os recursos combinados do hipertexto (conservação e conexão de conteúdos informativos por meio de textos, imagens animadas ou estáticas, sons), além do potencial para estimular atividades de pesquisa e de associação de informações, possibilitam o surgimento de novos métodos de ensino e de aprendizagem. Estes priorizam o pensamento que trabalha com o concreto (imersão em contextos semi-reais, produção de exemplos ativos, recriação de problemas e situações a serem

⁵² A artista brasileira Lygia Clark foi uma das primeiras a romper com a noção de espaço pictórico e a explorar a integração das obras com o espaço real. Com a arte interativa ‘Os Bichos’, revolucionou o antigo conceito de que as obras de arte eram feitas apenas para a contemplação passiva e deu início à elaboração de uma arte inteiramente ligada à manipulação e à participação efetiva do espectador.

⁵³ Na década de 1960, Hélio Oiticica criou o *Parangolé*, que ele chamava de “antiarte por excelência”. O *Parangolé* é uma espécie de capa (estandarte ou tenda) que só mostra plenamente seus tons, cores, e os materiais com que é executado (tecido, borracha, tinta, papel, vidro, corda, palha) a partir dos movimentos de alguém que o vista. Por isso, é considerado uma escultura móvel. Nessa obra, diz Oiticica, “o objetivo é dar ao público a chance de deixar de ser público espectador, de fora, para participante na atividade criadora”. Disponível em <http://www.digestivocultural.com>. Acesso 20/10/2009.

⁵⁴ Para saber mais sobre essa discussão recomendo o livro ‘Sala de aula interativa’, do professor da UERJ, Marco Silva, assim como toda a discussão trazida por ele sobre a questão da interatividade.

examinados, manipulação de objetos na tela do computador, etc.), por meio de processos que contemplam tanto dimensão sensorial quanto a dimensão intelectual do processo mental.

Esses processos sugerem uma aproximação entre os modos infantis e adultos de produção de conhecimento e são fundamentais nas propostas de aprendizagens em que os mais velhos também aprendem com os mais jovens. A dimensão sensorial, sob a suspeita de que os ‘nativos digitais’ representam a primeira geração em que os filhos sabem mais dos que os pais, especialmente no que diz respeito às tecnologias, se impõe como uma dimensão a ser reavaliada pela educação, com vistas à participação ativa do jovem, à construção coletiva e ao compartilhamento do conhecimento.

Na rede, cada site é um hipertexto, à medida que cada uma das páginas é construída por vários autores e que cada percurso textual é realizado de maneira original e única pelo leitor internauta que, por meio do mouse poderá, no momento em que desejar, invadir seu campo, optar por outras vias, reescrever seus caminhos. Em teoria, qualquer um pode, a baixo custo, navegar pelas páginas da rede, acessando as informações disponibilizadas nos hiperdocumentos ou hipertextos. Qualquer um na rede pode defender causas sociais, comerciais, coletivas ou individuais, construir identidades virtuais, criar espaços de visibilidade para divulgar opiniões, fazer marketing pessoal ou empresarial, colocar em circulação obras ficcionais, reportagens, sínteses e sua escolha pessoal de notícias sobre determinado assunto. Sob essa ótica, qualquer um pode ser autor e/ou co-autor.

O hipertexto amplia a possibilidade da construção colaborativa ao romper com as fronteiras impostas pela linearidade do texto. Na estrutura do hipertexto, todos os textos, *nós*, *links* têm, em princípio, um mesmo status dentro da leitura. Cada um deles é percebido como parte de um todo que, em última instância, é o conhecimento humano produzido, armazenado e vivo. Como a sua atualização é um processo relativamente simples, ocorre uma dinamicidade muito grande no processo de correção e modificação dos textos. Essa característica faz com que a versão que se apresenta na tela do usuário, nunca seja considerada como a versão final do texto, mas, apenas, a mais atual.

Desta forma o texto perde parte de sua rigidez e são menores as possibilidades de controle por parte do autor. O texto passa a existir não apenas de

forma coesa, mas também, e principalmente, de forma fragmentária, ganhando múltiplas vozes, múltiplos autores, num espaço comum de criação, desterritorializado, que potencializa a co-autoria, a inovação, e o “tornar-se autor”. Assim, em um contexto educativo ideal, a rede se constituiria em uma imensa biblioteca acessível a todos e, ao mesmo tempo, em um lugar onde todos compartilhariam a construção do conhecimento por meio da troca e da interação.

Componente básico da linguagem digital, o hipertexto se apresenta como um texto modular, lido de maneira não seqüencial, composto por fragmentos de informação, que compreende links vinculados a nós. A característica não-linear do percurso possibilitaria novas formas de intervenção por parte dos usuários, garantindo-lhes a liberdade de saltar de uma fonte para outra, compondo seu próprio itinerário, sem começo nem fim. A estrutura do hipertexto pressupõe que cada ator inscreveria sua identidade na rede à medida que articula sua presença no processo de seleção e navegação nas suas áreas de interesse.

Conforme seus interesses, desejos e preocupações, o “navegante” seguiria caminhos próprios e extrairia sentidos dos dados localizados. O mapa hipertextual é aberto, desmontável, reversível, modificável e pode ser conectado em todas as suas dimensões. O ato de aprender é orientado pelas escolhas das ligações e interconexões entre os diversos campos de conhecimento ali representados e, pelas inúmeras possibilidades de percursos e envolvimento ali disponibilizados. Estes pontos de entrecruzamento dos percursos são os “nós” que, ligados entre si, formam uma rede em que os conhecimentos são permanentemente reconstruídos. (Kenski, 1997, p. 66).

Para Weissberg (2003, p.118) “Tornar-se autor” deveria ser a divisa inscrita na fachada da escola do século XXI.

A época atual verá reforçar-se a pertinência do autor individual (forjado pela cultura do livro) mergulhando ao mesmo tempo em uma configuração tecnocultural que articula o indiviso e o indivíduo. Assim, há de se desenhar precisamente a figura do autor em coletivo, totalmente voltada para o prazer do coletivo (despojamento narcísico, em particular) e levada incessantemente a produzir diferença, a produzir original; esse endereçamento a originalidade torna-se, é claro, uma condição coletiva. (Weissberg, 2003: 124).

Todavia, vale recordar que o computador não faz nada por si só e que colocar computadores nas escolas não significa informatizar a educação. O potencial de tal tecnologia será determinado pela concepção que se tem do processo educativo, pelos objetivos propostos, pela teoria escolhida e ainda, pela metodologia empregada nas aulas. Para se estimular um ambiente de construção colaborativa que objetive o envolvimento dos alunos, penso que a educação deve priorizar a cooperação, a troca, a participação, a interação, considerando os alunos sempre como “agentes” na construção de seu próprio conhecimento.

Um dos melhores exemplos dessa situação de agente colaborativo, comprometido com a cooperação e com o trabalho coletivo, se encontra na lógica estabelecida nos processos de fabricação de *softwares* livres. Nessa lógica, o desenvolvimento específico embora seja muitas vezes assinado, seus autores não se apropriam individualmente disso. O fluxo criativo é iniciado por um autor que concebe um ponto de partida (texto, imagem, tema). Este mesmo autor convida a quem quiser participar para o bom desenvolvimento da proposta. O fluxo vai progredindo e sendo enriquecido por meio da cooperação, sem que isso signifique de maneira alguma, muito pelo contrário, o desaparecimento da autoria individual, na medida em que a organização coletiva e a preocupação individual não se opõem, mas se reforçam e se enriquecem mutuamente.

Em sala de aula esse pode ser um dos modelos possíveis de ser trabalhado pelo professor com os alunos, na criação coletiva de *sites* e páginas na Internet, sem contar com a possibilidade da participação em redes sociais, fóruns de discussão, salas de bate-papo (chats), blogs, fotoblogs e outros espaços de criação coletiva. Para o trabalho com essa geração, que deseja muito ter um “contato” direto com as máquinas, é necessário também ‘um novo tipo’ de profissional de ensino. Que esse profissional não seja apenas reproduzidor de conhecimento já estabelecido, mas que faça uso dessas novas tecnologias com a preocupação de tornar cada vez mais dinâmico o processo de ensino e aprendizagem, com projetos interativos que usem a rede eletrônica, mostra que todos os processos são realizados por pessoas. Portanto, elas são o centro de tudo, e não as máquinas. Consequentemente, não se pode perder isto de vista e pretender fazer mudanças no ensino sem passar pelos professores e pela sua preparação. Sabe-se que a peça-chave de uma verdadeira aprendizagem está na parceria aluno-professor e na construção do conhecimento baseada na colaboração entre esses dois sujeitos. No

contexto da rede, já não é mais produtiva a situação em que os professores ficam de pé à frente da sua turma e os alunos recebem passivamente toda a informação. Vale considerar o modelo comumente utilizado nos laboratórios de ciências e de pesquisas, em que todos são produtores e aprendizes ao mesmo tempo, na medida em que o trabalho é realizado em grupo.

Embora essa seja uma discussão que podemos rotular, sob certos aspectos, antiga e recorrente e no campo educacional, devemos admitir que é, sem dúvida, ainda hoje, uma mudança polêmica e de difícil concretização prática. Como não existe um único modelo, pronto e acabado que possa ser generalizado para toda e qualquer situação educativa, achar o seu próprio caminho e criar a sua ‘linha de trabalho’ com as tecnologias, é hoje um grande desafio para a educação, principalmente, quando pensamos o processo de formação de professores.

Esse entendimento é compartilhado por Magda Pichetola, coordenadora organizativa do projeto “terza área”, quando esta ressalta a importância da intervenção educativa entre os jovens, pensando o papel da universidade nesse trabalho. Sob seu ponto de vista, o papel da educação, é aquele de criar motivação, sendo assim, principalmente, a universidade, mas também a escola deveriam ser capazes de utilizar alguns métodos, algumas metodologias didáticas que leve a essa participação do estudante. Na ótica do construtivismo, da escola ativa, de tudo aquilo que na pedagogia foi dito desde os anos 50 para frente, existem coisas que são bem atuais, no sentido de que, o conhecimento, o saber, tudo, mesmo o acesso à conexão, a competência, se constroem juntos. Antes de tudo, é verdade, priorizar a questão do suporte social, da socialização, que é o primeiro aspecto de construção do conhecimento propriamente dito. Porém, há um segundo aspecto que é a reflexão sobre esse saber, o papel da universidade deveria ser aquele de intervir nestes contextos pra fazer refletir sobre as práticas, então, se pega um projeto que já existe e se faz um percurso de meta reflexão que deveria levar a fazer sentido, criar significado daquela mesma prática.

Quando tentamos concretizar certas mudanças convém, conhecer as resistências que podemos encontrar, para melhor as contrariar. Em alguns casos, a resistência se dá em função do medo diante do novo que revela a tendência natural para desconfiar e rejeitar tudo o que é novo, numa dada atividade. Assim, o surgimento de qualquer dispositivo tecnológico tende a ser considerado por muitos como uma ameaça de desuso de competências já adquiridas, do mesmo

modo que aponta para a necessidade de se desenvolver novas habilidade e novas aprendizagens. Também é fator de resistência ao processo de inovação baseado no computador, a falta de conhecimentos dos educadores sobre as novas tecnologias, no que tange aos impactos culturais, sociais, cognitivos, econômicos, assim como, a aplicação teórica e prática dos conhecimentos tecnológicos, suas potencialidades e riscos, e, certamente, suas limitações. O professor pode ter os conhecimentos, e esta é, sem dúvida, uma das características do ofício de ensinar, mas não saber como os pode e deve aplicar em situações concretas na sala de aula, por exemplo. Nesse ponto, a didática instrumental parece ter sido um pouco afastada em excesso.

O problema da falta de recursos para a aplicação prática é também um entrave óbvio. Podemos ter educadores com os conhecimentos, e com as idéias sobre a sua aplicação, mas se não existirem as máquinas e o *software* adequado pouco ou nada se pode fazer. Citamos ainda a resistência natural de alguns educadores a tudo o que ainda não está provado pedagogicamente, além do engessamento no cumprimento dos programas que leva alguns professores a não usarem nada que saia do âmbito curricular, mesmo reconhecendo vantagens nesses "desvios".

Os docentes manifestam um temor profundo de serem substituídos pelas TIC's de informação colocadas a serviço de objetivos de aprendizagem. E as instituições educativas acabam por não compreender a magnitude da mudança, e insistem teimosamente em continuar com uma visão reducionista que só repara no aspecto instrumental, tanto de mídias quanto de tecnologias. Não é equipar de máquinas as escolas a única alternativa para abreviar o desafio, como insistiram muitos ministérios de educação latino-americanos. Na verdade, debater e repensar os motivos da educação e da comunicação em uma grande mudança de época como a atual é o que necessitamos continuar fazendo. (Gomes, 2006 p.97).

Vale ressaltar que, em meio à profusão de teorizações e resistências, é importante não perder de vista que, em hipótese alguma, a presença das TIC's pode ser ignorada ou vir a se constituir em uma ferramenta que amplie o abismo entre o aluno e a escola. É provável que a educação (ou melhor, parte dela), não tenha tido o tempo necessário para avaliar as possibilidades de interação com o mundo que a Internet oportuniza. Segundo Ortiz, (2006), nos processos de

interlocução, o reconhecimento de si e a percepção dos outros são ações nas quais os meios midiáticos tornam-se hoje os principais referentes para diversos grupos e sujeitos sociais.

Sob esse ponto de vista é que destaco a importância de ‘escutar’ os envolvidos no processo, por acreditar ser este o ponto de partida para a construção de um processo educativo diversificado, porém consistente e sistematizado, que possibilite professores e alunos construírem um saber coletivo, resultando em um efetivo desenvolvimento da ‘autonomia interpretativa’ nos usos e apropriações do material midiático, tomada aqui nos termos propostos por José Luiz Braga, como “a capacidade de fazer boas seleções e interpretações em função de critérios válidos e auto-expressos”. Para Braga, essa autonomia depende de condições culturais mais do que individuais, não envolvendo apenas a capacidade de entender um produto midiático, mas inclui a capacidade de relacioná-lo com outros produtos, de desenvolver relações entre características do produto e questões do mundo e de sua vivência pessoal, para assim, fazer uso dele segundo seus próprios interesses. (Braga, 2002: 35-40).

4.2

“e- democracia”: um projeto que também se digitaliza

participar es ser parte, tener parte, tomar parte, y esto implica três condiciones básicas: involucramiento, compromiso y sentido de identidad. La participación tiene como fin influir, pero influir en los procesos de toma de decisiones que de alguna manera se vinculan con los intereses de los participantes y los recursos que la sociedad dispone para ello (RID, 2005).⁵⁵

Pensar a prática educativa voltada para a construção de uma sociedade efetivamente democrática, considerando o contexto da economia globalizada, implica, antes de tudo, na compreensão por parte dos governos da necessidade de criar canais de interlocução que sirvam de elo entre os serviços públicos e o

⁵⁵“participar é fazer parte, ter participação, tomar parte, e isso envolve três condições básicas: envolvimento, compromisso e sentido de identidade. A participação tem como finalidade influenciar, mas é influenciar na tomada de decisões que de alguma maneira se vinculam aos interesses dos participantes e com os recursos que a sociedade dispõe para isso”. (RID, 2005, tradução livre).

cidadão. Nesse sentido, as TIC's desempenham papel central, transformando-se em uma das principais engrenagens de articulação dos processos operacionais dos governos para o fornecimento de fluxos de informação, voltados para o incremento das potencialidades de participação civil na condução dos negócios públicos.

Como destaca Rothberg (2008), construir e manter canais de interatividade que explorem o potencial das TIC's para o aperfeiçoamento de processos de gestão é um dos maiores desafios dos governos democráticos da atualidade. Subjacente à busca por meios de utilização inteligente da Internet nesse contexto está uma percepção simples: as decisões políticas tomadas com a legitimidade obtida através de consultas públicas online e outros meios de envolvimento dos cidadãos pela rede (fóruns virtuais, blogs, votações, etc.) tendem a diminuir eventuais resistências a mudanças e, assim, podem trazer ganhos de eficiência na gestão pública.

Este pressuposto pode ser suportado pela literatura sobre capital social, entendido como a qualidade obtida a partir do fortalecimento generalizado do exercício dos direitos civis e políticos em uma coletividade que situe a participação popular como prioridade nos processos democráticos de definição e implementação de políticas públicas (Hall e Taylor, 2003; Rivoltella, 2008; Silverstone, 2009).

Segundo este raciocínio, acredita-se que seja possível obter, como resultado do incremento de capital social, a eficiência da gestão pública. A participação na definição de políticas, ao envolver setores centrais para a questão em debate, é capaz de reduzir resistências e, portanto, também os custos de implantação de medidas legais e administrativas.⁵⁶

No caso do Brasil, desde 2005, a administração do Governo Federal mantém atualizado na Web seu 'Portal do Governo brasileiro', contendo informações sobre o país (estrutura, história, idioma), sobre a administração pública federal (estrutura do governo, autoridades, programas e projetos, legislação), sobre os serviços prestados (concursos, situação cadastral, andamento de processos), além de disponibilizar notícias sobre medidas econômicas e outros atos do governo. Até ai nenhuma novidade. Desde a percepção da rede como

⁵⁶ ROTHBERG, Danilo (2008). *Por uma agenda de pesquisa em democracia eletrônica*, Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-62&.Campinas>, Opinião Publica vol.14 n.1.Acesso 02/11/2009.

poderoso canal de comunicação, que se tornou prática comum por parte de governos, empresas e instituições adotarem a web como local privilegiado de marketing e divulgação dos seus produtos.

No entanto, a novidade se revela na preocupação em associar a imagem dessas organizações com o conceito de transparência e em estabelecer canais de comunicação direta com o público.

Há um empenho em promover a democratização da administração pública federal... A transparência na administração pública constrói uma nova relação Estado-sociedade, na qual prevenção e controle são instrumentos legítimos para consolidar a democracia.... Em sintonia com os princípios de publicidade e impessoalidade, as ações estão disponíveis para consulta, pela Internet e em linguagem acessível, incluindo informações detalhadas sobre a execução orçamentária... Novos canais de participação social estimulam uma relação de co-responsabilidade entre o Estado e a sociedade, ao mesmo tempo em que conferem legitimidade às decisões e ações de governo. O propósito é avançar na democratização do Estado, abrindo espaço para uma participação social consciente e mobilizada.⁵⁷

Essa prática, relativamente nova, apóia-se na premissa de que o alicerce do governo democrático seria a opinião do povo. Da premissa, passa-se à promessa: a soberania popular deve prevalecer na condução dos negócios de concernência comum, a vontade pública deve conduzir as decisões que afetam a coisa pública. Fazendo coro com a opinião de vários autores, entendo que o conceito de democracia não se resume apenas a um sistema político, uma forma de governo. Na minha concepção, antes de tudo, a democracia deve ser entendida como um conjunto de pressupostos que orientam uma forma de vida em sociedade, visando o bem estar coletivo. Nesse sentido, é o modo como se faz seu exercício prático que define, reflete e traduz a experiência conjunta, comunicada entre e por todos os membros que participam dessa sociedade.

Por esse mesmo motivo, é preciso ser entendida também como significando um campo de disputa e de construção de valores, que deveria ter como princípio primeiro, disposições orientadas à solidariedade; ou seja, a

⁵⁷ Disponível em <http://www.brasil.gov.br/transparencia/>. Acesso 29/10/2009.

percepção de estabelecer uma cultura do exercício da co-responsabilidade para com uma coletividade constituída como conjunto sócio-político.

Como bem nos alerta Silverstone, um dos pioneiros no estudo dos efeitos que as mídias, como produtoras de representações de mundo, provocam sobre os indivíduos, suas vidas, seus imaginários e suas memórias, em seu livro *Mediápolis* (2009), publicado postumamente, faz uma interessante análise sobre a relação das mídias e o futuro da civilização. Para o autor, além do já reconhecido poder econômico e de persuasão que as mídias possuem, é necessário a compreensão de que essas possuem um papel fundamental na construção das relações entre as pessoas. Nesse sentido, o crescente desenvolvimento do poder de penetração dos meios de comunicação, em última instância, influenciaria nossa vida diária, nossos relacionamentos com os outros, trazendo o ‘mundo’ para dentro do nosso cotidiano. Ou seja, por meio das mídias, experimentamos com mais força a sensação de ‘vizinhança’ de fatos e acontecimentos que, em realidade, ocorreram em tempos e espaços distantes de nós.

No entanto, ressalta o autor, essa situação não é assim tão clara e tão direta. A “proximidade” produzida pela mídia (e agravada pelo processo de globalização econômica e social) é na realidade aparente. Para Silverstone, o mundo entra na nossa vida cotidiana muitas vezes por meio do drama (como os terremotos na Itália (Abruzzi) e no Haiti, ou os deslizamentos ocorridos recentemente em Angra dos Reis, no Rio de Janeiro) ou também pelo lado mais positivo (como um salvamento ou um transplante bem sucedido), graças à riqueza polifônica dos novos meios, principalmente a Internet.

Contudo, esse ‘mundo’ pode permanecer restrito, fechado em um espaço individual, resultando por se tornar um espetáculo apenas para ser visto, “para assistir”, sem colocar em jogo a relação entre as pessoas, ou mesmo entre as várias partes interessadas ou atingidas. O mundo com o qual entramos em contato é um mundo “mediado”; é um novo espaço não totalmente real, nem totalmente imaginário, no interior do qual vamos, hoje, construindo as etapas da nossa civilização.

Em uma interessante invenção léxica, Silverstone define esse mundo como uma “Mediápolis”, um espaço configurado pela comunicação, pelos relacionamentos políticos e sociais. Essa “Mediápolis”, que é nosso horizonte relacional e que, segundo o autor, será cada vez mais no futuro, também atribui

para nós um papel a desempenhar. Na dupla condição de produtores e fruidores dos meios, temos como tarefa a responsabilidade de construir, definir e fazer valer as regras, os valores, a moral, a legalidade, as obrigações e as responsabilidades desse espaço.

O que está em sendo discutido em “Mediápolis”, é a construção do nosso futuro. Um futuro que passa pela reflexão, pela pluralidade, pela abertura ao outro, e principalmente, pela restauração do espaço justo entre o que é distância e o que é hospitalidade. Se a “Mediápolis” vai destruir ou construir uma melhora nas relações entre as pessoas é o desafio que todos nós somos, na atualidade, chamados a responder. Isso porque, é por meio das relações que se projetam para a estruturação e o funcionamento da “Mediápolis”, que se coloca em questão o futuro da cidadania e da democracia, não somente como construção, mas também como um processo contínuo de efetivação prática.

Para um adequado uso e usufruto das potencialidades que a tecnologia tem proporcionado, almejando o acesso de todos aos meios de comunicação, tendo como objetivo a preservação de uma sociedade democrática, Silverstone (2009) prescreve uma grande atenção à educação para uma literacia adequada aos novos meios:

Tenho sugerido que a literacia para os media e a informação é uma pré-condição para um uso efetivo das tecnologias da informação e comunicação e para o que elas oferecem e produzem num mundo global, e como tal, a literacia torna-se numa pré-condição para o futuro das boas relações sociais e participação efetiva na sociedade democrática e civil. A literacia assume muitas formas. Não está confinada – pelo menos na minha visão – à tradicional idéia de simplesmente ser capaz de ler. É necessário saber ler, mas não é suficiente na atual era digital. A literacia precisa ser tanto crítica como convertível, tal como o conhecimento pode ser convertido em uso prático e decreto no ambiente comunicacional. (Silverstone, 2009 p. 35)

Em coro com Silverstone, defendo neste trabalho justamente a idéia de que, por mais que a Internet ofereça inéditas oportunidades de participação na esfera política, tais oportunidades serão aproveitadas apenas se houver uma cultura e um sistema políticos dispostos a acolhê-los. Em certa medida, como sugerem algumas pesquisas (Vilella, 2003; Coleman 2003; Silverstone, 2009), a esfera política virtual de alguma maneira reflete a política tradicional, e pode servir simplesmente como um espaço adicional para a expressão da política mais

do que como um reformador radical do pensamento e das estruturas políticas. Tudo dependerá de como conduziremos a estruturação desta “Mediápolis”.

A democracia é uma definição de uma forma de governo e, conseqüentemente, uma definição da vida pública de uma sociedade. Com base nessa crença, somam-se esforços para estimular a participação direta da sociedade, sob o argumento da democratização da administração pública, sustentada pela tríade *Internet – esfera pública – democracia*. De modo geral, o conceito de esfera pública ou espaço público, considerado um dos pilares da política moderna ocidental, como já dito anteriormente, se vincula a possibilidade que os cidadãos têm de discutir os problemas de suas sociedades, a possibilidade de expor suas opiniões sobre a sua realidade, a sua possibilidade de participação e decisão nos problemas e soluções dos conflitos. A esfera pública cumpre esse importante papel de permitir que todos os cidadãos possam ter os seus pontos de vista expressos, e que as decisões políticas de uma sociedade sejam decididas de forma pública e coletiva, explicitando todos os processos pelos quais certas decisões foram tomadas e quais motivos levaram ao abandono de tais e tais propostas, etc.

O conceito de esfera pública tem sido reformulado para abranger a diferenciação trazida pelos espaços de conversação na Internet. Alguns autores defendem que e-mails, blogs, chats, petições e fóruns online significam a possibilidade de que diversos públicos se organizem e dialoguem, dando corpo a microesferas públicas que representam a chance de instauração de um novo patamar de democracia. A idéia de microesferas públicas resulta de uma reelaboração da noção habermasiana que, baseada no paradigma comunicacional, defende que a razão e a ação comunicativa, orientadas por princípios éticos, garantem a participação dos interessados nas decisões públicas, por meio de discussões (discursos) que objetivam o consenso e a integração social (Habermas 1984).

No percurso de reformulação, a idealização de uma utopia histórica é questionada para dar lugar a um enfrentamento que passa a levar em conta a realidade objetiva da organização social contemporânea, considerando a Internet como espaço privilegiado para a participação mais ativa e igualitária de todos os cidadãos nas questões públicas.

Em grande medida, a referência acerca do espaço público confunde-se com os próprios locais públicos. As praças ou os prédios institucionais, por exemplo. Sem muita reflexão, nossa intuição (não de todo equivocada) sobre atos públicos, em espaços públicos está bastante associada aos protestos públicos, tais como passeatas, paralisações, reivindicações públicas, e demais formas de ações coletivas. Porém, por sua própria definição, o espaço público não necessita estar restrito aos locais que tradicionalmente deram ensejo a manifestações públicas. Desde que cumpra a sua função de permitir aos cidadãos a exposição de suas demandas, a possibilidade de debater questões de ordem pública, desde que este espaço possa estimular a diversidade de pontos de vista, a tolerância das diferentes orientações culturais, religiosas e políticas, na medida em que possibilita o cumprimento de tudo isto, qualquer espaço pode se transformar em um espaço público.

Como é do entendimento comum, tanto o conceito de democracia quanto o conceito de espaço público estão primeiramente vinculados a formas de atuação governamental e social em espaços físicos e concretos e, nesse sentido, antecedem em muito ao surgimento da rede. No entanto, no contexto contemporâneo, considerando a utilização das inovações tecnológicas para ampliar o exercício prático e efetivo desses conceitos, visando uma maior atuação democrática dos governos e uma ampla participação social na esfera pública, dentre os muitos candidatos possíveis no âmbito da tecnologia, penso prioritariamente na Internet, por considerar as características inerentes à rede que, hoje, é vista por muitos, como o espaço virtual candidato a espaço público de nossa contemporaneidade, como aponta a pesquisa do DataSenado (2009), já referida, anteriormente, nesta tese.

Para os estudiosos da Internet, o resultado é visto, ao mesmo tempo, como inspiração para formas de participação política protagonizada pela esfera civil e como demonstração de que há efetivamente formas e meios para a participação popular na vida pública.⁵⁸

Cunha-se o verbete “democracia digital” e formas correlatas (democracia eletrônica, *e-democracy*, democracia virtual, ciberdemocracia, dentre outras), ao redor dos quais se vem formando, expectativas, discursos e renovadas possibilidades, para a política democrática, que emergem da nova infra-estrutura tecnológica eletrônica proporcionada por computadores em rede e por um sem-

⁵⁸Idem. <http://www.agenciabrasil.gov.br/noticias/2009/10/01> - Acesso 30/10/2009.

número de dispositivos de comunicação e de organização, armazenamento e oferta de dados e informações online.

A “e-democracia” (e os demais verbetes concorrentes) é, neste sentido, um expediente semântico empregado para referir-se à experiência da Internet e de dispositivos que lhe são compatíveis, todos eles voltados para o incremento das potencialidades de participação civil na condução dos negócios públicos. Como já sinalizado anteriormente, esse discurso parte da percepção de que as instituições, os atores e as práticas políticas nas democracias liberais estão em crise, sobretudo em função da fraca participação política dos cidadãos e da separação nítida e seca entre a *esfera civil* e a *esfera política*. Nesse contexto, ocorre o esvaziamento de um padrão simbólico da experiência democrática que pretende que o cidadão, o povo, a esfera civil, em suma, seja aquele que governe.

Por outro lado, com a presença da Internet, a própria sociedade civil, ainda que timidamente, ensaia criar mecanismos de participação, prestando informações muitas vezes sonegadas nos meios de comunicação convencionais, numa outra expressão clara do que podemos definir como democracia digital. Um exemplo bem atual foi o ataque sofrido pelo primeiro-ministro italiano, Silvio Berlusconi, dia 13 de dezembro último, em plena Praça do Duomo, no centro de Milão. Segundo a mídia oficial, Massimo Tartaglia, 42 anos, atacou o primeiro-ministro Silvio Berlusconi, ferindo-o no rosto com uma estatueta que era uma miniatura da catedral de Milão, Il Duomo, depois que o primeiro-ministro italiano discursou num ato público, fortemente contestado por alguns dos presentes. Ainda segundo a divulgação oficial do fato, Tartaglia, o agressor, foi de imediato detido, e sofreria de problemas mentais há mais de dez anos. A participação da sociedade civil foi verificada imediatamente após o ocorrido. Não bastasse o fato de que em menos de duas horas após o incidente, mais de 20.000 pessoas postaram mensagens na rede social do Facebook, para manifestar seu apoio ao agressor de Berlusconi, inclusive com sugestões para a candidatura do mesmo ao cargo ocupado hoje pelo próprio Berlusconi, também na mesma noite do atentado, já circulava no Youtube, vários vídeos que questionavam a veracidade do fato, apresentando argumentos e contradições detalhadas sobre o ocorrido. Citamos o título de alguns: “La Bufala dell’ attacco a Berlusconi”, “L’aggressione di

Berlusconi e' un complotto per prendere il controllo sulla libera informazione di internet", ou ainda "Berlusconi ha simulato l'aggressione".⁵⁹

Não cabe aqui julgar a veracidade dos fatos, o que interessa nesta tese é pesquisar como a Internet, ela mesma um canal de comunicação, cria possibilidades para que a sociedade civil se manifeste, opine, participe e questione as versões que lhes são apresentadas por outros canais de comunicação.

No Brasil, destaco a interessante iniciativa do maranhense Danilo Adelwal Mendes Reis, analista de controle externo do Tribunal de Contas da União - TCU, que desenvolveu um site chamado "Dinheiro Público"⁶⁰, onde mantém informações sobre a gestão do dinheiro público de todo o Brasil. Esses são pequenos exemplos, mas que a meu ver, ilustram as potencialidades da Internet para promover a participação da sociedade civil em assuntos de interesse público, participação esta que pode vir a se configurar de maneira efetiva como um instrumento valioso na luta por uma sociedade cada vez mais justa e democrática.

A chamada Web 2.0 (conceito que abrange serviços nos quais o usuário cria conteúdos e que pode ser perfeitamente aplicado às centenas de redes sociais existentes no mundo) pode ser apontada como ponto propulsor da participação política de cidadãos através da Internet. Inúmeras ferramentas da Internet (chats, salas de conferências, fóruns, *mailing list*) permitem um debate mais apurado entre aqueles que pretendem e podem decidir. A rede permite conduzir votações em escala planetária. Um exemplo significativo ocorreu durante a campanha eleitoral de Barack Obama, quando candidato ao cargo de presidente dos Estados Unidos. É certo que esta não foi a primeira vez que a Internet foi usada em campanhas políticas, porém, ficou claramente evidente que, desta vez, a grande rede influenciou diretamente no resultado do pleito. Chamado por alguns blogueiros de "Candidato 2.0" (uma alusão ao uso eficiente das ferramentas estilo Web 2.0 por parte de Obama e seu time de marketing político), o atual presidente dos EUA fez uso intenso da Internet durante sua campanha eleitoral.⁶¹

⁵⁹ "A farsa do ataque a Berlusconi"; "A agressão de Berlusconi é um complô para assumir o controle sobre a liberdade de informações na Internet"; " Berlusconi simulou a agressão". (tradução livre da autora).

⁶⁰ <http://www.dinheiropublico.com.br/>

⁶¹ Acesse o artigo Por que o Twitter faz tanto sucesso? e leia um pouco mais sobre sua utilização na campanha de Obama. Disponível em <http://www.baixaki.com.br/info/2887-por-que-o-twitter-faz-tanto-sucesso-.htm>. Acesso 29/09/2009.

Para Wilson Gomes (2005), professor da Universidade Federal da Bahia, democracia digital se refere “à experiência da Internet e de dispositivos que lhe são compatíveis, todos eles voltados para o incremento das potencialidades de participação civil na condução dos negócios públicos”.⁶²

Contudo, o que percebemos é que a era da informação redesenha constantemente este debate. As circunstâncias históricas em que se encontram as democracias liberais contemporâneas, umas menos outras mais, parecem menos disponíveis à participação dos cidadãos nas suas instâncias de produção da decisão política do que as nossas convicções democráticas querem acreditar. Considero ser uma prática necessária no processo de investigação exercitar as diferentes visões sobre a questão investigada. No exercício de uma visão menos otimista e mais cautelosa, destaco também algumas questões vinculadas aos discursos de esfera pública e democracia digital participativa, na tentativa de evidenciar não somente suas virtudes, mas também os seus limites.

Ainda no campo das virtudes, devemos admitir o fato real de que, para quem tem acesso a um computador e, principalmente, capital cultural para empregá-lo no interior do jogo democrático, a Internet é um recurso valioso para a participação política. Nesse sentido, é igualmente um fato que a Internet oferece numerosos meios para a expressão política (sites, blogs, chats, redes sociais, fóruns, etc.), e um determinado número de alternativas e de usos que podem influenciar os agentes da esfera política. Por isso mesmo, tem nos seus dispositivos um repertório de instrumentos, tanto para que os governos e instituições divulguem seus programas e suas plataformas políticas, como para que os cidadãos se tornem politicamente ativos. Não resta dúvida quanto ao fato de a Internet proporcionar instrumentos e alternativas de participação política civil.

Por outro lado, já entrando no campo dos limites, é evidente que apenas o acesso à Internet não é capaz de assegurar o incremento da atividade política, menos ainda da atividade política argumentativa. Quando consideramos os usos efetivos e os efeitos práticos da inserção da Internet nos processos sociais, percebemos que a democratização eletrônica não está sendo inclusiva; ou seja, pessoas capazes de deliberar estão sendo alijadas por não terem acesso à rede ou

⁶² GOMES, Wilson (2005), *A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política* - Vol. VII Nº 3 - setembro/dezembro 2005 revista Fronteiras - estudos midiáticos 221, p. 214-222, setembro/dezembro 2005 – Unisinos.

por não disporem de capital cultural e educacional para estabelecer uma participação efetiva nos processos decisórios. Nesse sentido, a democracia eletrônica, apesar de suas possibilidades plebiscitárias e do seu potencial deliberativo, fracassa no envolvimento dos cidadãos na era do conhecimento e da informação. A exclusão ou brecha digital bloqueia a democracia digital. Além disso, nem toda informação política na Internet é democrática, liberal ou promove democracia. A mesma possibilidade de anonimato que protege a liberdade política contra o controle de governos tirânicos e o controle das corporações é reforço considerável para conteúdos e práticas tirânicas, racistas, discriminatórias e antidemocráticas na Internet. (Gomes, 2002).

Em outros termos, quem pode ter acesso à informação online, quem possui condições para gerenciá-la e, eventualmente, produzi-la, está equipado com ferramentas adicionais para desenvolver uma participação mais ativa na esfera pública. Governos eletrônicos, nesse sentido, também são, por vezes, antidemocráticos, pois estão voltados à minoria. Na Internet ou “fora” dela, livre opinar é só opinar. Assim, se por um lado, a Internet permite que eleitores forneçam aos políticos *feedback* direto a questões que eles apresentam, por outro lado, não garantem que este retorno possa efetivamente influenciar a decisão política. Além disso, com o predomínio de espaços digitais travestidos de canais democráticos de trocas entre os políticos e a população, os sites partidários revelam-se muitas vezes meios de expressão de mão única, e os sites governamentais se constituem como meios de *delivery* e de *marketing* dos serviços públicos mais do que formas de acolhimento da opinião do público com efeito sobre os produtores de decisão política.

Por outro lado, as próprias características da cultura política compartilhada pelos nossos contemporâneos parecem indicar tudo menos hiperengajamentos dos indivíduos em programas e posições políticas, disposição a integrar de modo durável formas organizadas da assim chamada sociedade civil, interesse em grandes e constantes participações em debates sisudos sobre temas severos. Nesse sentido, talvez nem toda a debilidade de participação política contemporânea se explique em termos de dificuldade de acesso, raridade de meios e escassez de oportunidades. A abundância de meios e chances não formará, *per se*, uma cultura da participação política. Isso não quer dizer, por outro lado, que não se

devam explorar ao extremo todas as possibilidades democráticas que a Internet comporta. (Gomes, 2005).

Os meios, instrumentos, ferramentas que constituem a Internet são apenas mais um recurso dentre os dispositivos sociais da prática política, ainda pouco experimentado, ainda em teste. Situa-se num conjunto já estruturado ao redor de outros dispositivos instituídos e consolidados. O seu lugar se constituirá na tensão com tais dispositivos, mas também com as formas já estabelecidas no conjunto deles, isto é, com o sistema e a cultura política.

4.3

- 'E- cidadania' - A construção da cidadania digital.

Às vezes penso que se fala de cidadania como se fosse um conceito muito abstrato (...) como se, quando a palavra cidadania é pronunciada, todos a adquirissem automaticamente. Ou como se fosse um presente que os políticos e educadores dão ao povo. Não é isso. É necessário deixar claro que a cidadania é uma produção, uma criação política. (Paulo Freire, 1989).

Nessa tese, a idéia de educação encontra-se intimamente articulada às imbricações desta com outros conceitos que lhes são intrínsecos, a exemplo dos conceitos de construção, participação, democracia e cidadania. O conceito de cidadania corresponde à junção das esferas do político e do social que cria certo modelo de relações entre o indivíduo e a coletividade. Entendo o conceito de cidadania como sendo a concretização prática do acesso irrestrito aos bens materiais, culturais e simbólicos produzidos pela sociedade. Considerando ainda o primeiro artigo do capítulo sobre educação (artigo 205) previsto pela Constituição da República Federativa do Brasil, no que se refere ao exercício pleno dos direitos e deveres do cidadão, este atribui três objetivos gerais à educação brasileira: “pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para a cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

A referência teórica do conceito de cidadania encontra-se na obra de Thomas H. Marshall, *Cidadania, Classe Social e Status*, publicada em 1949 [1967], no qual, o autor desenvolve uma tese sobre a evolução da cidadania na Inglaterra. Marshall define cidadania como a participação integral do indivíduo na

comunidade política e distingue três tipos de direitos: Em primeiro lugar, existem os direitos civis, que são aqueles direitos que asseguram as liberdades individuais; os direitos políticos são aqueles que garantem a participação dos cidadãos no exercício do poder político; e os direitos sociais, aqueles que asseguram o acesso a um mínimo de bem-estar material.

O argumento do autor segue a seguinte lógica: garantidos os direitos civis, as pessoas lutariam por direitos políticos e, conseqüentemente, conquistariam direitos sociais.

Busco nessa tese, analisar alternativas de uma participação mais ampla e ativa dos cidadãos nos processos políticos, sociais e comunitários que tenham como objetivo influenciar as decisões que contemplem os interesses coletivos e o exercício efetivo da cidadania.

Para Martin-Barbero (2003) é na articulação de movimentos sociais que usam a Internet para organizar suas ações e fortalecer sua rede que a cidadania digital vem se manifestando com sucesso. O surgimento da rede fortaleceu a sociedade civil, transformando a maneira com que a população ao redor do mundo reage aos seus problemas: As reivindicações sociais não levam mais em conta as fronteiras físicas. Elas não têm mais o caráter local ou regional, mas são globais. (Martin-Barbero, 2003). Assim, a Internet permite uma possibilidade imensa de expressão, abrindo espaço para que se estabeleça um modelo de comunicação mais direta e transparente que, quando praticada, além de fortalecer a sociedade civil, leva, potencialmente, a profundas renovações das condições da vida pública no sentido de maior liberdade e de maior participação cidadã.

Contudo, diferenças individuais e contextuais devem ser levadas em consideração quando se trata da disseminação e dos usos dos recursos tecnológicos, para uma melhor compreensão, menos resistente ou ingênua no que se refere às potencialidades e entraves que comportam as ferramentas e os dispositivos eletrônicos da rede para a implementação de um novo modelo de democracia.

A perspectiva que adoto aqui defende que a participação constitui um pressuposto decisivo para o fortalecimento das instituições democráticas e das organizações sociais, posto que propicia à população possibilidades de se pronunciar, de se fazer ver e ouvir, e de ser incluída nos processos políticos. Desse modo, para que os indivíduos tenham como cidadãos, na prática e não somente em nível formal, o direito de se organizar, de expressar livremente suas opiniões e

interesses, de participar das decisões políticas, devem primeiramente questionar a ausência das condições favoráveis para estimular tal participação. Ou seja, o foco principal consiste em criar condições que sejam favoráveis a constituição e ao exercício de um modelo de cidadania que se realiza por meio do acesso e da plena participação da esfera civil na decisão política. Torna-se necessário buscar formas alternativas de participação política, com objetivo de alcançar uma cidadania ativa e efetiva.

Sob essa ótica, um novo campo de intervenção social vem se formando na interface entre a comunicação e a educação, voltado para a construção de ambientes comunicacionais em espaços educativos, em que as relações mediadas pelas tecnologias contribuem na produção de sentidos. (Morin, 2002).

A educação, seja na escola seja fora dela, não pode preparar para a democracia a não ser que também seja democrática. Face à rápida desatualização de muitos dos conhecimentos técnicos adquirido é, atualmente, uma exigência crucial ajudar a criar formas de pensar que possibilitem aos indivíduos anteciparem e adaptarem-se às turbulências dos vários contextos em que atuam. É a educação escolar que, além de ensinar o conhecimento científico, deve assumir a incumbência de preparar as pessoas para o exercício da cidadania. É da cidadania que decorre toda a concepção e, por consequência, a prática efetiva da democracia.

Assim a construção da cidadania, um dos grandes desafios da inclusão social no seu sentido mais amplo, cada vez mais se transforma em sinônimo de apropriação social, de renda, de educação, de saúde, enfim, de todos os direitos de participação nas decisões e no efetivo controle social das ações governamentais. (Dias, 2003). Quando olhamos, por exemplo, para as camadas sociais de menor poder aquisitivo e de baixa renda familiar que, infelizmente, são as mais populosas, fica evidente que essas são as que menos utilizam os serviços disponibilizados pelo poder público quando necessitam interagir com instituições governamentais.

Discutindo a noção de cidadania na era da “Mediápolis”, Silverstone chama atenção para o fato de que

A cidadania no século XXI requer um grau de conhecimento que até agora poucos de nós têm. Que requer de cada indivíduo que saiba ler os produtos dos media e que seja capaz de questionar as suas estratégias. Isso envolveria capacidades que vão além do que foi considerado a alfabetização de massa na época dos meios

de comunicação impressos. (...) Eu sugiro que a alfabetização para os media é mais necessária do que nunca, precisamente porque ela é fundamental para a construção de identidades, a inserção de nós mesmos no mundo e a nossa capacidade para agir nele. (Silverstone, 2009 p.25,).

Isso ocorre tanto por falta de condições materiais e de infra-estrutura, mas também por falta de conhecimento e por ausência de recursos econômicos, sociais e culturais, como ilustra de modo ironicamente triste, a figura a seguir.

Figura 3 - Inclusão Digital e Construção da Cidadania



Fonte: <http://conhecimento.incubadora.fapesp.br/porta/antiores/2004>

Cabe salientar ainda que o contexto de pobreza e de crescente desigualdade social tem comprometido o exercício da cidadania, caracterizando uma situação de exclusão social e de afastamento dos cidadãos da esfera política. Como já pontuado anteriormente, pesquisas recentes indicam baixos níveis de participação e de envolvimento político, geralmente associado à decepção dos cidadãos com o desempenho socioeconômico do regime democrático. Os políticos são avaliados negativamente pelos cidadãos que apontam a corrupção e o não cumprimento de promessas como fatores dessa ineficiência.

Essa percepção negativa dos cidadãos sobre o desempenho dos políticos tem um impacto direto nos indicadores de confiança e de participação política. Assim, a atividade política, em muitas situações, adquire uma conotação negativa na opinião pública, uma vez que os políticos profissionais, seus partidos e

coligações não representam claramente os grupos sociais e seus diferentes interesses e, em confronto ou concorrência, negam a cidadania, ignorando a idéia de afirmação de direitos e a de responsabilidade pelo bem comum.

A questão que se coloca é sobre se as TIC's da comunicação podem, de fato, alterar para melhor as possibilidades da cidadania nas sociedades contemporâneas. O conceito de cidadania está mudando para ajustar-se às necessidades de um mundo que se globaliza, em que, paradoxalmente, ser livre é encontrar-se inserido nas relações de interdependência com os demais. Para alguém ser incluído como cidadão é preciso ter acesso aos pontos de interesse e de conexão. Quanto maior o acesso que desfrutar, maior será o número de relações que poderá estabelecer e, maior será a liberdade que experimentará. Se os direitos de propriedade são essenciais para a autonomia, os direitos universais de acesso são indispensáveis para garantir a inclusão no mundo globalizado.

Princípios democratizantes devem levar em conta a construção cultural da interface entre homem e novas tecnologias. O conceito de cidadania, que até então só tinha interesse em sua função de ser inclusivo e exclusivo - quem é ou não cidadão - e de designar os direitos individuais que lhe estão associados, como liberdade de circular, de se instalar, de votar, como terreno do controle da liberdade, hoje está em suspenso. Pensar os usos das TIC's em termos de construção da cidadania é enfatizar seu uso social e sua apropriação em função de um projeto voltado para melhorar a vida das pessoas.

A perspectiva de que as TIC's podem fornecer um conjunto de recursos e ferramentas que os indivíduos e as comunidades podem utilizar, inicialmente, para fornecer acesso à administração e ao processamento das informações e, depois, para ajudar os indivíduos e as comunidades a perseguir objetivos relativos ao desenvolvimento local, a assuntos culturais, ativismo cívico e iniciativas baseadas na comunidade. (Warschauer, 2006 p. 220)

Sob esse ponto de vista, as tecnologias são importantes, mas não suficientes. É fundamental a constituição de espaços de encontros, de intercâmbios, de discussões, que contribuam para a identificação de problemas e oportunidades de usos e apropriações estratégicas das tecnologias digitais, explorando assim sua 'virtualidade' para a promoção de mudanças sociais.

Aqui, penso a virtualidade sob a ótica amplamente difundida de Lévy (1995), quando analisa os conceitos de ‘virtual’ e ‘real’, comumente tratados como conceitos que se colocavam em contraposição um ao outro, retomando a conhecida polaridade da dupla categoria de ato e de potência de Aristóteles, como explica Rivoltella,

Aristotelicamente, a semente em sentido próprio não é o fruto, entre eles não existe uma diferença absoluta como a de quando afirmamos que o branco não é preto. Entre a semente e o fruto, existe uma relação particular ditada pelo fato que a semente, de qualquer maneira, é já um fruto, embora apenas em “potência”, ou seja, de maneira latente: deverá ocorrer a ativação de um processo de lenta transformação para que essa potencialidade possa ser traduzida em ato, isto é, em existência completa e manifesta. (Rivoltella, 2006).

Nessa concepção, o virtual, que vem do latim ‘*virtus*’, indica, antes de tudo, potencialidade. Por esse motivo, o virtual não se opõe ao real e sim ao atual, na medida em que, contrariamente ao estático e já constituído, o virtual é a possibilidade concreta, seja de um evento, de um objeto, de uma situação qualquer, de vir a ser por meio de uma transformação, de uma atualização. Assim, o mundo digital existe e não se opõe ao real. Ele se constituiria como um cenário em processo de atualização constante, um plano dinâmico de ação, em que os atos sociais ao atuarem nesse espaço público, transformam, atualizam e redefinem novas formas de participação.

A possibilidade de proceder além de Lévy acolhendo essas observações parte da adoção do conceito de *objeto social*, como definido por Maurizio Ferraris (2005, op. cit. Rivoltella 2006). Com esse termo se designa um regime de objetos intermediários entre os objetos físicos (a casa, o copo, a árvore) e os objetos ideais (a raiz quadrada de um número, a superfície do círculo). Trata-se de todos aqueles objetos, como um ato de pré-venda ou a representação de uma transação comercial a partir da tela do computador. Não existem da mesma maneira dos objetos físicos e que, diferentemente dos objetos ideais, gozam ainda assim de certa existência no espaço físico. (Rivoltella, 2006).

Seguindo os passos de Rivoltella, ao refletir nessa tese sobre os processos da comunicação digital, adoto o entendimento de que o conceito de objetos sociais (um SMS na tela do celular, uma mensagem na posta eletrônica, ou ainda um comentário em um blog) faz parte desse tipo de comunicação e implica em atos

sociais que ficam registrados sob a forma de uma faixa informática. Esses registros servem para “constituir um estado de coisas: se uso um fórum para conseguir a solução de um problema, o rastro escrito no fórum indicando como a solução foi conseguida constitui e indica o acordo que foi feito entre aqueles que estavam participando do fórum”. (Rivoltella, 2006 p. 25).

Ainda segundo Rivoltella, a sociedade digital, multi-telas (‘multi-ecrãs’)⁶³ se define como uma nova forma de espaço público, dentro do qual o conceito e as formas da cidadania passam a ser redefinidas, apresentando novas implicações éticas sob o limite entre ver e agir. O autor destaca ainda que a presença das tecnologias digitais contribui para redesenhar as quatro dimensões que classicamente são reconhecidas como constitutivas da cidadania:

a)Direitos civis. Podem se inscrever aqui as questões ligadas à liberdade e ao controle, à tutela de dados pessoais, ao respeito e violação da privacidade; *b) cidadania política.* Sobre esse ponto a paisagem multimídia da sociedade multi-ecrãs incide tanto sobre as representações da política e dos políticos como sobre as formas de participação (da sondagem ao televoto); *c) cidadania social.* Encontra espaço aqui o problema da reconfiguração do tempo livre na sociedade digital, marcada pelo trabalho online e pelo e-learning; *d) cidadania cultural.* Aqui são colocados os temas que tem a ver como o pertencimento cultural dos cidadãos, como a reconfiguração das relações entre ver e agir. (Rivoltella, 2006 p.40).

Resumidamente, na medida em que a nova paisagem das mídias digitais modifica o espaço público, oferece um novo conceito de participação, individualiza novos valores e novas regras e produz também uma decisiva redefinição da idéia e dos espaços de cidadania.

À medida que o conhecimento científico, a informação e a cultura transmissíveis pela Internet passam a ocupar um lugar central, eles se transformam em fonte de conflitos sociais, jurídicos e políticos em torno da forma mais adequada de regulação social, trazendo consigo o tema da propriedade intelectual. “Todo esforço de criação é uma atividade coletiva, posto que se funda na absorção e re-elaboração das mais variadas influências. Os direitos sobre a propriedade

⁶³ Para maior compreensão do conceito de ‘sociedade multi-ecrãs’, ver Rivoltella, Pier Cesare (2006). *Screen Generation*. Gli adolescenti e le prospettive dell’educazione nell’età dei media digitali. Vita e Pensiero, Milano.

intelectual, referente aos bens imateriais, constituem uma modalidade de captação das externalidades positivas, que é a inteligência coletiva”. (Corsani, 2003, p. 31).

Para o autor, os direitos de apropriação e de controle de acesso à rede e aos conhecimentos constituem um meio poderoso para determinar as hierarquias de valores e as exclusões. As redes internacionais de cooperação como as redes de movimento global dos que desenvolvem *softwares* livres, dos que produzem a partilha dos conhecimentos nas universidades, das licenças abertas (*Creative Commons*)⁶⁴, do midiativismo, se configuram em táticas e brechas de luta contra os cerceamentos da nova economia digital. E, para trabalhar, fazer política e produzir imaginário hoje, são necessárias competências híbridas em que o espaço de cidadania é o do intelecto coletivo. O ator coletivo atua não mais em direção a um ponto externo em nome do qual se constitui como cidadão, mas seu objetivo passa a ser a constituição de um plano de autonomia e autoconstrução numa configuração em rede, o que requer direitos ampliados numa cidadania universal.

Como aponta Gomes,⁶⁵ a idéia de participação da cidadania entendida como ocupação civil da esfera política encontra na Internet as possibilidades técnicas e ideológicas da realização de um ideal de condução popular e direta dos negócios públicos. Esta perspectiva é sustentada basicamente pelas teorias libertárias da democracia e pela sua versão anárquico-liberal da Internet. A Internet supre uma das necessidades fundamentais para o pleno exercício da cidadania em regimes democráticos, que é o acesso a fontes alternativas e amplas de informação; no mundo contemporâneo a Internet representa um recurso importante à disposição da opinião pública, permitindo uma maior difusão de informações relevantes para a tomada de decisão consciente dos indivíduos e, por conseguinte, diminuindo a influência exclusiva do Estado sobre a determinação da

⁶⁴ Creative Commons (tradução literal: *criação comum* também conhecido pela sigla **CC**) pode denominar tanto um conjunto de licenças padronizadas para gestão aberta, livre e compartilhada de conteúdos e informação (copyleft), quanto a homônima organização sem fins lucrativos norte-americana que os redigiu e mantém a atualização e discussão a respeito delas. As licenças Creative Commons foram idealizadas para permitir a padronização de declarações de vontade no tocante ao licenciamento e distribuição de conteúdos culturais em geral (textos, músicas, imagens, filmes e outros), de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação, sob a égide de uma filosofia copyleft. As licenças criadas pela organização permitem que detentores de copyright (isto é, autores de conteúdos ou detentores de direitos sobre estes) possam *abdicar* em favor do público de alguns dos seus direitos inerentes às suas criações, ainda que retenham outros desses direitos. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons. Acesso 29/10/2009.

⁶⁵ O autor discorre sobre o tema no seu artigo “A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política”, disponível em <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/fronteiras/article/>. Acesso 29/10/2009.

agenda política. Por outro lado, a Internet também oferece a oportunidade de ampliar e renovar a prática do *marketing* político, permitindo uma maior proximidade entre eleitor e parlamento, entre o cidadão e seus representantes, tornando mais efetivo o atendimento das demandas vindas da comunidade, como também pode ser mais um instrumento comunicacional que acolha os discursos panfletários dos candidatos.

Obviamente, esta prática depende de um esclarecimento ideal do cidadão sobre a importância do seu papel na sociedade; isso depende, a rigor, da assimilação de valores e da formação de uma cultura política adequadas à manutenção da democracia. A Internet, como repositório de informações em disponibilidade permanente, não é suficiente para orientar um espírito público no sentido de assegurar o pleno funcionamento das instituições políticas. A rede é um meio técnico cuja utilização depende fundamentalmente dos interesses de cada indivíduo. De fato, de nada servirão os instrumentos tecnológicos se não forem acompanhados de investimentos no desenvolvimento necessário do capital cultural dos usuários para avaliar, selecionar e fazer uso responsável dos conteúdos e dos canais disponibilizados pela rede.

Para finalizar esse capítulo, destaco ainda que também se faz necessária a promoção de uma cultura, por parte da Administração Pública, que assegure a transparência nos seus processos e uma postura disponível e rigorosa nas respostas às solicitações e pedidos de esclarecimento por parte dos cidadãos. Uma cultura de disponibilidade e presteza que passa não apenas pelo fornecimento da informação correta e adequada a cada situação dentro de tempos hábeis, mas também pela coerência e coordenação entre os vários serviços. Mesmo admitindo que algumas situações exigem um certo nível de controle central, não podemos ignorar o fato de que o centralismo exagerado reduz as possibilidades de se desenvolver capacidades de resposta além de acarretar custos elevados de monitoração e coordenação, assim como atrasos no funcionamento das burocracias e prejuízos para a população.

Ou se alarga essa banda e a banda anda
Mais ligeiro pras bandas do sertão
Ou então não, não adianta nada
Banda vai, banda fica abandonada
Deixada para outra encarnação.
(Banda Larga Cordel, Gilberto Gil)