



Mulher e Tecnologias

a virtualidade como espaço transformador
das relações de gênero

Dafne Plou

Vera Vieira



O virtual não é um mundo falso ou imaginário. Ao contrário, a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade.

(Levy, 1996)

Mulher e Tecnologias

a virtualidade como espaço transformador
das relações de gênero

Dafne Plou

Vera Vieira



Apoio



São Paulo - 2007

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Plou, Dafne

Mulher e tecnologias : a virtualidade como espaço transformador das relações de gênero / Dafne Plou, Vera Vieira. -- São Paulo : Rede Mulher de Educação, 2007.

Bibliografia

ISBN 978-85-88197-

1. Educação popular 2. Feminismo 3. Mulheres - Condições sociais 4. Mulheres - Direitos 5. Mulheres - Educação 6. Tecnologias da informação e comunicação I. Vieira, Vera. II. Título.

07-2692

CDD-305.42

Índices para catálogo sistemático:

1. Mulheres e tecnologias : Transformação das relações de gênero : Sociologia 305.42

Autoras: Dafne Plou e Vera Vieira

Projeto gráfico e editoração: Vera Vieira

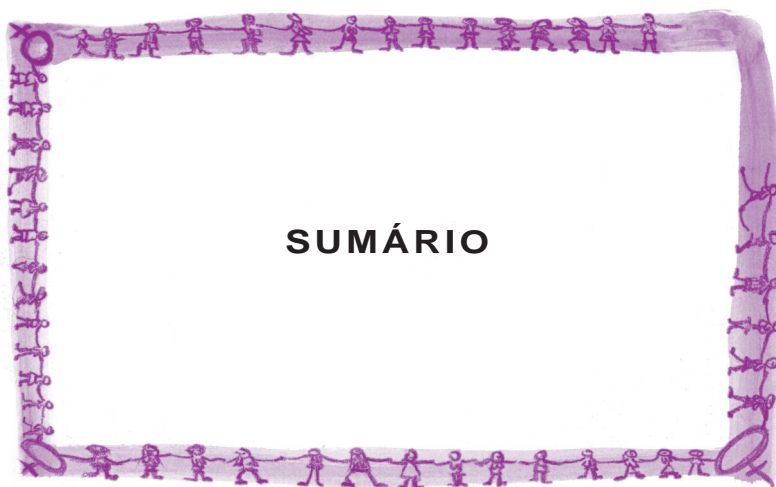
Capa e ilustrações: Marta Baião

Tradução de textos em espanhol: Vera Vieira

Revisão: Denise Gomide e Vera Vieira

Tiragem desta edição: 1.000 exemplares

Rede Mulher de Educação
Rua Coriolano, 28 - Vila Romana
05047-000 - São Paulo/SP
Fone: (55-11) 3873-2803
Fax: (55-11) 3862-7050
E-mail: rdmulher@redemulher.org.br
Website: www.redemulher.org.br



Apresentação	7
Metodologia de Educação Popular Feminista	11
Introdução	13
O que é Gênero?	
- Uma construção cultural	17
- As desigualdades permanecem	19
- Exercício: Coisas de Mulher x Coisas de Homem	21
- Exercício: Nasce um bebê	22
- As relações Mídia, gênero e imaginário	23
- Exercício: Rede de significados	27
- Exercício: Como a mídia retrata a mulher?	28
O que são as Tecnologias da Informação e Comunicação?	
- O que sabemos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação	31
- As tecnologias não operam isoladas	34
- Histórico da Internet	36
- Os impactos das mídias antigas e novas	37
a) A resignificação das práticas capitalistas	37
b) De Gutenberg à inter@tividade atual	39
- Exercício: Nem o céu, nem o inferno	43



O que tem a ver gênero com Tecnologias da Informação e Comunicação?

- As mulheres e a igualdade de oportunidades no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação 46
- Exercício: As mulheres e o uso cotidiano das tecnologias 49
- O pioneirismo do Movimento de Mulheres 50
- Exercício: Que lugar ocupam as Tecnologias da Informação e Comunicação na vida das mulheres? 51
- Temas críticos na relação mulheres e Tecnologias da Informação e Comunicação 52
- Exercício: Mapeamento dos temas críticos no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação 59
- O uso estratégico das Tecnologias da Informação e Comunicação e o direito à comunicação 60

Indicadores de Gênero relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação

- Pautas para construir indicadores com perspectiva de gênero 65
- O que são indicadores 66
- Indicadores quantitativos e qualitativos 67
- O desenho dos indicadores com perspectiva de gênero 68
- Critérios para a seleção de indicadores 72
- Identificar indicadores apropriados: um desafio 73
- Exercício: Indicadores com perspectiva de gênero 74
- Exercício: O impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação: problemas e oportunidades 75

Tecnologias da Informação e Comunicação como instrumento para a transformação

- Redesenhando a arquitetura de luta 79
- Etapas articuladas para qualificar a ação 80
- Exercício: A imagem das mulheres na internet 84
- Espaços efetivos 85
- Exercício: As mulheres e a democracia nas comunicações 88

Os prós e os contras 89

Bibliografia 101

Dicionário da Era da Informação e da Comunicação 103



Mulher e Tecnologias



Dominemos a tecnologia!

Quando a Rede Mulher de Educação e o Programa de Apoio às Redes de Mulheres da Associação para o Progresso das Comunicações (PARM LAC da APC) decidiram trabalhar juntas nesta publicação, por meio das respectivas coordenadoras Vera Vieira e Dafne Plou, tiveram como meta oferecer às mulheres uma ferramenta que as incentivasse a se aproximar das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) com perspectiva de empoderamento, para exercer seu direito à comunicação e compartilhar seus conhecimentos com a vasta rede de usuárias e usuários que têm feito da internet um de seus principais meios de informação e comunicação.

Apropriar-se da tecnologia, dominá-la, criar por meio dela, gerar conhecimentos para avançar em busca de uma sociedade onde a justiça de gênero seja uma realidade são, sem dúvida, objetivos primordiais no trabalho que cumprem numerosas redes de organizações de mulheres de todo o mundo. Participar dessas redes é fundamental para globalizar as lutas pela igualdade de oportunidades, equidade de gênero e uma legislação que contemple estes princípios, sem barreiras nem discriminações, com vigência em todos os países.

É por esse motivo que educadoras, comunicadoras sociais, jornalistas, técnicas em sistemas, criadoras de software e gestoras de comunicação



em internet trabalharam juntas para criar GEM (metodologia de avaliação de gênero em tecnologias da informação e da comunicação), sobre a qual se baseia boa parte desta publicação. Essa metodologia de avaliação de projetos de tecnologia da informação e da comunicação brinda ferramentas para que as organizações de mulheres, as organizações sociais, as entidades do governo e as agências doadoras planejem, desenvolvam e avaliem, com perspectiva de gênero, seus programas e projetos de Tecnologia da Informação e da Comunicação. Estamos convencidas de que utilizar essa perspectiva abrirá espaços para que o acesso à tecnologia se democratize, alentando uma participação igualitária de todas e todos, assim como fortalecendo às mulheres por intermédio de novos conhecimentos e oportunidades.

Dominemos a tecnologia! Aceitemos o desafio! É importante que as mulheres sigam crescendo em participação social, política, econômica e cultural, para construir novas relações sociais em que nenhuma delas esteja relegada. Este é, sem dúvida, o compromisso da Rede Mulher de Educação e do Programa de Apoio às Redes de Mulheres da Associação para o Progresso das Comunicações (Parm/APC).

Rede Mulher de Educação e
Programa de Apoio às Redes de Mulheres da
Associação para o Progresso das Comunicações (Parm/APC)

Sobre a Rede Mulher de Educação

É uma ONG que trabalha, desde 1980, no desenvolvimento de projetos educacionais para a transformação das relações sociais entre mulheres e homens, visando ao avanço da democracia e da justiça social.

Utiliza a metodologia de educação popular feminista, baseada na promoção da auto-estima e na participação crítica e criativa de cada pessoa, visando à transformação individual, do grupo e da sociedade, levando em conta a diversidade.

As ações e transformações se dão localmente, conectadas com o global – e vice-versa. Atua em 11 Estados brasileiros, por meio de 34 associad@s-educadoras/es, que são lideranças multiplicadoras interligadas a grupos focais



de base.

O Programa Geral é denominado Formação em Gênero, Cidadania e Liderança, com três programas: Formação, Educomunicação e Empoderamento Institucional. Dentre os principais eixos temáticos estão: formação líder-pessoa, mulheres no poder (empoderamento por intermédio da auto-estima, resolução de conflitos na esfera pública e privada); direitos humanos e diversidade (gênero, raça/etnia, classe, geração, orientação sexual); geração de renda, cidadania e desenvolvimento sustentável; influência em políticas públicas; enfrentamento à violência de gênero (apoio à construção de redes de serviços); ação comunicativa (inter-relação educação e comunicação, gestão comunicacional interna e externa, TIC - novas tecnologias da informação e da comunicação); articulação institucional e mobilização de recursos.

Sobre o Parm/APC

O Programa de Apoio às Redes de Mulheres da Associação para o Progresso das Comunicações (Parm/APC) é composto por uma rede internacional de mulheres e organizações de mulheres que promovem a igualdade de gênero na concepção, implementação, acesso e uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e na tomada de decisões sobre as políticas e marcos que as regulam. Tem como missão o compromisso com a pesquisa, capacitação, informação e atividades de apoio no campo das políticas de TIC, bem como compartilhar habilidades no acesso e utilização de TIC e na criação de redes de mulheres.

As metas do programa são: promover a reflexão e a incorporação de gênero nos quadros e fóruns que constróem as políticas de TIC; iniciar e implementar atividades de pesquisa na área de gênero e TIC; expandir o conhecimento, a compreensão e as habilidades na área de gênero e TIC, mediante atividades de capacitação; facilitar o acesso a recursos de informação na área de gênero e TIC. Desde 1995, o Programa vem implementando diversas atividades a fim de cumprir com a missão e com as metas. Essas atividades podem ser agrupadas em torno de cinco áreas principais de trabalho: políticas e direitos da mulher (advocacy); pesquisa e avaliação; fornecimento de informação; desenvolvimento de metodologias e materiais de capacitação; apoio a redes emergentes nacionais e regionais, baseadas na internet.



Metodologia de Educação Popular Feminista

A metodologia de educação popular feminista tem por base a construção coletiva do conhecimento, levando em conta aspectos objetivos e subjetivos, pois se considera que a realidade é construída pelas pessoas tanto pela via da razão como pela via da emoção.

É uma forma dialógica de educar – com base na realidade das pessoas participantes, com elas e não para elas. Assim, o conhecimento é gestado de forma coletiva, considerando-se a visão local, para inseri-la no contexto nacional, regional e global – e vice-versa.

Visa à libertação do ser humano, ao atuar contra os efeitos de uma psicologia da opressão, por meio de um processo de conscientização de sujeitos ativos – isto é, políticos –, portanto, capazes de se organizar e transformar, eticamente, a história que está sendo construída permanentemente pelas pessoas.

Busca-se avançar no enfrentamento às desigualdades de classe, gênero, raça, orientação sexual e geração, por serem considerados os principais fatores que determinam uma distribuição injusta de poder e oportunidades entre as pessoas.

A Rede Mulher de Educação é reconhecida internacionalmente como pioneira no trabalho de educação popular específico com mulheres, por meio da Pedagogia do Oprimido, de Paulo Freire, que, em poucas palavras, poderia ser definida como uma forma de educar transformadora, que liberta a pessoa, atuando contra os efeitos de uma psicologia da opressão, contribuindo para a humanização. Ao trabalhar sob a ótica das mulheres, a pedagogia do oprimido deve necessariamente levantar questões sobre as várias contradições existentes na sociedade, que extrapolam as contradições das classes sociais. O movimento feminista explicitou isso ao desvendar a realidade da opressão do gênero feminino pelo gênero masculino – como parte constitutiva da realidade social em todas as classes sociais. Como já dito, as desigualdades de classe, gênero, raça/etnia, geração são as principais variáveis na distribuição desigual e injusta de poder e oportunidades entre as pessoas.



As dinâmicas de sensibilização são componentes importantes na aplicação da metodologia de educação popular feminista, visando a explorar a riqueza da subjetividade das pessoas, já que a realidade é construída tanto pela razão quanto pela emoção. A fase de preparação exige enfoques específicos para as diferentes temáticas, levando sempre em conta que as/os participantes são pessoas que se caracterizam por distintos sujeitos sociais, entretanto, agregados coletivamente por uma aura, uma atmosfera, um estado de espírito, em busca do objetivo comum de avançar na luta pela igualdade e equidade de gênero, formando um grupo social com sintonia de interesses. Considera-se, portanto, a premissa de que esse grupo social é uma das fontes de mediação, que é potencializadora da transformação social por meio de um processo de construção coletiva do conhecimento, que oferece sustentação para a atuação política e envolvimento de novos agentes.

Ao longo de sua existência, a Rede Mulher de Educação vem aplicando e sistematizando uma metodologia de oficina de educação popular com mulheres. Ela valoriza o conhecimento acumulado pelas/os participantes em sua prática de vida cotidiana – ponto de partida para a introdução e a construção de novos conhecimentos, o que já demonstrou sua eficiência e eficácia de aplicação na prática. As oficinas de formação constituem-se em um ponto de partida para muitos trabalhos, que tenham como perspectiva levar os grupos a refletir sobre as relações sociais, entendendo como a discriminação acontece, quem se beneficia com ela, e, assim, iniciar o planejamento de ações cotidianas que contribuam para alterar as desigualdades sociais.



INTRODUÇÃO

Esta publicação insere-se na gama de projetos desenvolvidos pela Rede Mulher de Educação no marco de seu programa Educomunicação, que enfatiza a inter-relação direta entre os campos da educação e da comunicação, para o avanço da proposta de relações de igualdade/equidade e justiça social. Baseia-se na necessidade de repensar a educação no contexto das transformações, caracterizadas pelo avanço do processo de globalização e da revolução das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC). Essas mudanças influenciam fortemente a vida cotidiana das pessoas e a produção de sentidos, pois provocam novas noções de tempo e espaço, um novo modo de pensar, sentir e agir. O objetivo final é avançar no processo de reorientação da metodologia de educação popular feminista em função da moldagem das sociedades pelas TIC em todos os campos – técnico, político, econômico e sociocultural –, o que exige um novo olhar às práticas sociais.

As relações sociais de gênero – marcadas pela subordinação da mulher ao homem em toda a história humana – são construídas culturalmente, podendo, portanto, ser alteradas com o trabalho educativo, visando à eliminação das graves conseqüências na sociedade. As novas mídias, em função de mensagens atrativas, ágeis e de fácil penetração, podem reforçar os estereótipos que contribuem para perpetuar as desigualdades de gênero, mas podem também caminhar no sentido contrário.

Considera-se que o conteúdo veiculado não causa efeito entorpecedor. Quem recebe a mensagem não é um ser passivo. Vai digerir e refazer seu significado por meio da influência do meio social/cultural em que vive. Além disso, o/a receptor/a pode tornar-se agente de informação e comunicação. Daí a importância de se compreender a riqueza das novas mídias como portadoras de informações e representações do mundo a serem analisadas, comparadas e reconstruídas.



Em um mundo globalizado que desautoriza as instituições democráticas locais, a internet constitui um meio essencial para defender e fomentar a democracia participativa. As TIC e a internet podem ser utilizadas para preservar a diversidade e proporcionar uma plataforma na qual possa ser escutada uma multidão de vozes, garantindo o pluralismo de idéias e opiniões, o compartilhamento e o intercâmbio culturais.

Como bem enfatiza Pierre Levy, no livro *O que é o virtual?*, “o desenvolvimento da comunicação assistida por computador e das redes digitais planetárias aparece como a realização de um projeto mais ou menos bem formulado, o da constituição deliberada de novas formas de inteligência coletiva, mais flexíveis, mais democráticas, fundadas sobre a reciprocidade e o respeito das singularidades”.

As tecnologias, em todas as suas etapas, não são neutras em termos de gênero/diversidade: no desenho (criação, desenvolvimento e implementação), no acesso e na utilização. Daí a necessidade de se influir nos diferentes aspectos das TIC, com lentes de gênero/diversidade, focando nos principais problemas, entre eles, o acesso e o controle, a educação, a indústria e o trabalho, o conteúdo e a linguagem, o poder e a tomada de decisões, a privacidade e a segurança, o tráfico de mulheres, a pornografia e a censura. A complexidade da temática requer que os processos de capacitação, levados a cabo pelo movimento de mulheres e feminista, explicitem o que se entende por gênero, o que se entende por TIC e como ocorre a inter-relação entre ambos. Este é o formato adotado por esta publicação, intercalado pela sugestão de exercícios relacionados em cada tópico. Ao final, o Dicionário da Era da Informação e da Comunicação ajuda a desvendar os termos técnicos.

Esta publicação pretende contribuir com subsídios que fortaleçam a percepção da importância das TIC nas ações do movimento de mulheres e feminista, não só como ferramenta, mas como canais comunicacionais que permitem responder à formação de sujeitos políticos, afirmando o debate sobre cidadania transformadora na arena pública, vencendo os desafios do trabalho em rede na superação das desigualdades, aproximando as distâncias geográficas e potencializando a diversidade cultural dos diferentes grupos. Para que mulheres e homens se beneficiem desta revolução tecnológica com igualdade, é necessário ter acesso a uma educação pertinente que não se limite ao aspecto instrumental, direito ao financiamento de projetos e a participar das decisões sobre políticas pela inclusão digital de forma cidadã.



O QUE É GÊNERO?



Não se nasce mulher, torna-se mulher.

(Simone de Beauvoir)

*O melhor modo de avaliar
o grau de civilização de um povo,
é analisando a situação da mulher.*

(Fourier)



Uma construção cultural

por Vera Vieira

Uma explicação básica para se entender o significado de gênero é começar por diferenciá-lo do conceito de sexo. Nascer homem ou mulher é uma questão da natureza, é uma questão biológica. Por exemplo, somente os homens podem fecundar e somente as mulheres podem dar a luz ou amamentar. Gênero, contudo, refere-se a relações de poder construídas culturalmente, isto é, aprendidas por meio da socialização. É por isso que podem ser revistas e alteradas. Por exemplo, mulheres e homens podem cuidar das tarefas domésticas, assim como ambos podem exercer cargos de poder. Na verdade, há apenas três coisas que só a mulher pode fazer: gestar, parir e amamentar. O restante pode ser dividido com os homens.

Em toda a história humana, o que se fez foi sutilar as características sexuais do homem e da mulher. A mulher é vista como o sexo frágil e o homem como o sexo forte, criando essa relação de dominação e subordinação. As esferas do trabalho reprodutivo e de gestão comunitária, para as quais não é dado valor, são tidas como “coisas de mulher”. A esfera do trabalho produtivo – que é feito em troca de pagamento, ou seja, tem valor e poder – é tida como “coisa de homem”. As mulheres que trabalham e são remuneradas acabam por arcar com a tripla jornada, já que o homem resiste a dividir as tarefas domésticas/reprodutivas e comunitárias, de acordo com o modelo que se reproduz culturalmente por séculos. É o que se denomina patriarcado, um dos princípios estruturadores da sociedade, que coloca a mulher em posição de subordinação ao homem.

O homem continua sendo privilegiado em termos de poder e oportunidades, o que provoca a limitação da autonomia das mulheres, de seu potencial e do acesso ao poder econômico e político. As consequências para toda a sociedade são graves: no Brasil, a cada 15 segundos uma mulher é espancada; quase 30% das mulheres são chefes de família; a mulher ganha cerca de 40% menos que o homem, na mesma função e com maior nível de escolaridade; o homem negro recebe menos do que o branco e a mulher negra, menos que a mulher branca.



Assim, as discriminações que as pessoas sofrem em seu cotidiano não podem ser analisadas apenas com base na classe social a que pertencem, mas levando em conta também sexo, raça/etnia, idade, religião, orientação sexual. São estes os principais fatores que vêm determinando uma distribuição desigual e injusta de oportunidades, direitos e poder ao longo da vida humana.

A construção cultural de gênero, que se dá ao longo dos séculos, caracterizada por relações desiguais entre homens e mulheres, é reforçada por símbolos, leis/normas/valores, instituições e subjetividade.

Os símbolos da mulher e do homem nas histórias infantis, por exemplo, são sempre de princesas e mocinhas boazinhas e fraquinhas. As bruxas são sempre feias e ruins. Os homens são sempre heróis, fortes, corajosos, violentos e nunca choram. Essas “qualidades” dos homens e mulheres são transportadas para a linguagem das imagens e da escrita. Vão estar presentes nas músicas, nas lendas, nos ditados populares, nos romances, nos livros didáticos. Ao folhear livros, por exemplo, percebe-se o quanto a linguagem escrita e imagética contribuem para a naturalização dos estereótipos: “denegrir a imagem”, “judiar das pessoas”, “salvar o planeta é tarefa do homem”; figuras da mulher desempenhando tarefas domésticas e do homem em cargos executivos...

Além das leis, há normas e valores intimamente conectados à educação, à tradição e ao costume, que vão, ao longo do tempo, desvalorizando o feminino e superestimando o masculino. As instituições também têm um forte poder, pois expressam normas e valores – família, trabalho, política, igreja, escola, mídia, justiça, etc. Alguns exemplos: se uma mulher cozinha, sua profissão é denominada cozinheira; quando o homem exerce essa função, ele é “chef de cuisine”. Até bem pouco tempo, a mulher não exercia o cargo de juíza. O Brasil nunca teve uma presidenta. A maioria do professorado é formada por mulheres, mas quem assume a direção geralmente é o homem.

E o que seria a subjetividade? É ela que revela nossos temores, nossos anseios, sonhos, esperanças... Tudo isso irá compor a identidade de cada pessoa, que, obviamente, estará impregnada de estereótipos sexistas. Deve-se ter em mente que a realidade é construída pelas pessoas tanto pela via da razão quanto pela via da emoção, ou seja, por meio de aspectos objetivos e



subjetivos. Ao constatar que “é mais difícil desagregar um preconceito do que um átomo”, Einstein colocava em xeque as forças subjetivas com as objetivas. A constituição do imaginário das pessoas se reflete numa realidade que vem impondo relações desiguais de poder e de oportunidades na sociedade. E nesse emaranhado dinâmico das estruturas do imaginário vão-se tecendo laços que podem ser fortalecidos – no sentido de perpetuar as desigualdades – ou afrouxados, visando a desfazer os moldes dos papéis estabelecidos pela dinâmica social.

As desigualdades permanecem

Um estudo divulgado em novembro de 2006, que levou em conta a participação da mulher na política e na economia, acesso à educação e à saúde em 115 países, revelou que o Brasil está em 67º lugar no ranking que registra a igualdade entre os sexos, atrás de vizinhos, como a Colômbia (21º), Argentina (41º), Venezuela (57º), Peru (60º) e Uruguai (66º). Os mais igualitários são a Suécia, Noruega, Finlândia, Islândia e Alemanha. Os mais desiguais são Nepal, Paquistão, Chade, Arábia Saudita e Iêmen. Nenhum dos países estudados, que representam 90% da população mundial, conseguiu acabar com as diferenças na participação social de homens e mulheres.

Artigo publicado pelo jornal Folha de S.Paulo, de 22/11/2006, mostra que o estudo *Gender Gap Index*, do Fórum Econômico Mundial, utiliza dados da Organização das Nações Unidas (ONU), do Banco Mundial (Bird) e de pesquisas do próprio Fórum para identificar as sociedades mais e menos igualitárias em termos de gênero. “Nas quatro categorias analisadas, a da igualdade em termos de saúde – que leva em conta a expectativa de vida e a taxa de nascimento de cada sexo – é a única em que o Brasil se sai bem, dividindo a primeira posição com outros 33 países. Já quando o assunto é participação política, medida pelo número de mulheres ocupando cargos parlamentares, ministeriais e de chefe de Estado, o país cai para o 86º lugar. Na atividade econômica, a discrepância entre os gêneros também é nítida, especialmente em termos de salário recebido por homens e mulheres que ocupam a mesma função: neste quesito, o Brasil fica em 98º. Segundo os dados do Fórum, a tendência do país acompanha a do resto do mundo, onde a discriminação entre os sexos também é maior na política e na economia. “Nosso índice mostra que o mundo está acabando com as diferenças entre os sexos no acesso à educação e à saúde, mas há muito a ser feito em termos de participação econômica e política das mulheres”, afirmou Saadia



Zahidi, chefe do Programa de Mulheres Líderes do Fórum.

No que tange à educação, o Fórum Econômico Mundial destaca que os progressos registrados no Brasil ainda não tornaram a sociedade igualitária. “Há 34 países que já acabaram com as diferenças de acesso à educação entre homens e mulheres, por isso a posição do Brasil não é boa nesse item”, explicou Zahidi. Apesar de liderarem em percentual de alfabetização e no acesso à educação secundária e superior, as brasileiras estão defasadas em termos de ingresso no ensino primário. “Os dados do Programa de Desenvolvimento das Nações Unidas mostram que esse é o ponto problemático da educação no Brasil no que diz respeito à diferença entre os sexos”.

Ele afirma que o ranking evidencia a correlação entre PIB per capita e redução da desigualdade entre os sexos, já que os países de colocação mais alta são, na maioria, os mais ricos. “A igualdade entre os sexos não é só uma questão de direitos humanos, mas de melhoria da competitividade econômica. Os países que não promovem a participação feminina correm mais risco de ficar para trás.”

Como se vê, o avanço de processos democráticos pressupõe valores de igualdade/eqüidade e justiça social. E para se alcançar a igualdade e eqüidade das relações entre mulheres e homens, faz-se necessário revisar todas as formas de organização e convívio na sociedade.



Exercício

Coisas de Mulher x Coisas de Homem

➤ **Objetivo:** explicitar a diferença entre o conceito de sexo e o conceito de gênero.

➤ **Método:**

1. Explique os objetivos da dinâmica.
2. Afixe as duas cartolinas; em uma, colocar o título Coisas de Mulher e na outra, Coisas de Homem.
3. Peça aos/as participantes que pensem em características que consideram ser de mulher - em termos fisiológicos e comportamentais. Anote na respectiva cartolina.
4. Repita a solicitação, só que agora com relação às características do homem. Anote tudo o que for dito na respectiva cartolina.
5. Interaja com os/as participantes colhendo impressões sobre o que foi descrito.
6. Faça uma síntese da atividade, grifando somente as características que são próprias de cada sexo, ou seja, na mulher: TPM, menstruação, amamentação, gravidez; e no homem: ejaculação, fecundação. Explique que todas as outras características, que são comportamentais, são culturais, isto é, construídas por meio da socialização, portanto, podem ser revistas e alteradas.



Exercício: Nasce um Bebê

Objetivo: introduzir a noção de gênero como uma fonte de diferenciação social relacionada a outros fatores, como classe, raça, etnia, idade, orientação sexual, idade.

Método:

1. Antes da atividade, prepare 30 cartões, cada um com uma característica que lhe é oposta: rico(a)/pobre; menino/menina; branco(a)/negro(a); branco(a)/indígena; trabalhador(a) rural/proprietário(a) de terra; filho(a) de mãe solteira/filho(a) de casal; com deficiência/som deficiência. Prepare duas cartolinas: uma, para a criança "bem-sucedida" e, outra, para a "malsucedida". Coloque-as uma ao lado da outra.

2. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes.

- Peça para que as pessoas se sentem em círculos.

- Peça para as pessoas imaginarem que estão prestes a se tornar mãe ou pai de uma criança, para quem desejam as melhores oportunidades no futuro.

3. Distribua, aleatoriamente, dois cartões para cada participante.

4. Explique que a criança terá mais, ou menos, chances de "sucesso", dependendo de muitas questões sociais, culturais e pessoais.

5. Peça a uma pessoa de cada vez para trazer seu cartão, colocá-lo em uma das cartolinas e explicar por que escolheu a categoria "bem-sucedida" ou "malsucedida". Pode-se abrir para comentários.

6. Peça para que a pessoa que tem o cartão oposto se apresente e coloque o cartão na cartolina contrária à primeira. Peça para explicar. E assim sucessivamente...

7. Faça uma síntese, enfatizando que gênero é uma das formas de diferenciação social e, por isto, precisa ser compreendido nos diferentes contextos sociais e não em um vácuo social. Na maioria das sociedades, a diferenciação de gênero significa que as meninas têm menos chances de sucesso (independentemente do modo como cada cultura define sucesso). Embora gênero seja uma forma de diferenciação social, é também afetado por outros aspectos da identidade social, como classe, raça, etnia, idade...

(Fonte: Manual de Formação de Gênero da Oxfam, 1999.)



As relações mídia, gênero e imaginário

É mais difícil desagregar um preconceito do que um átomo.
(Albert Einstein)

por Vera Vieira

Sem dúvida, houve uma intensa mobilização das mulheres, desde os anos 1970, que levou a conquistas importantes, numa combinação crescente e fundamental entre o trabalho junto aos grupos populares, junto às esferas de poder – para interferir na criação ou implementação de leis e políticas públicas –, bem como participando efetivamente das Conferências Internacionais da Organização das Nações Unidas (ONU) e no posterior monitoramento dos compromissos nelas assumidos pelos governos. A igualdade entre homens e mulheres, entretanto, aponta um longo caminho a ser percorrido.

No mundo globalizado de hoje, caracterizado pela revolução das Tecnologias da Informação e da Comunicação, a mídia passou a ser uma das mais fortes instituições na nova ordem política, econômica, social e cultural.

A imagem midiática passou a exercer uma influência sem precedentes na produção dos sentidos das pessoas, seres responsáveis, conjuntamente, pela concretização da utopia de uma sociedade justa e igualitária. Claro que qualquer proposta educativa pela igualdade e equidade não pode ignorar a mídia e a complexidade que a envolve. A constituição do imaginário está conectada tanto com a construção cultural das relações de gênero como com a influência da mídia na formação das pessoas, considerando-se que a realidade se constitui com base na objetividade e na subjetividade.

Imagens – ao vivo e em cores, pela televisão e internet – chocam o mundo: um Boeing atravessa, literalmente, um dos prédios de 110 andares do World Trade Center, na cidade de Nova Iorque. Mera repetição de fato idêntico, ocorrido pouco antes, quando um avião se chocou com o outro prédio das torres gêmeas. Pessoas se jogavam de alturas superiores a 200 metros. Não demorou muito para que ambas as torres desmoronassem. No fim do dia, outro prédio vizinho também caiu. O prédio do Pentágono – sede do Departamento de Defesa dos Estados Unidos – também fora parcialmente



destruído por um terceiro avião.

Era 11 de setembro de 2001. O maior ataque da história americana – que destruiu dois dos principais símbolos do poderio econômico e militar dos Estados Unidos, assim como milhares de vida – aconteceu no curto período das 9h45 as 11h45, horário de Brasília. A vulnerabilidade da maior potência mundial veio à tona. Junto com ela, uma sucessão de atrocidades comandadas pelo presidente americano responsável pela já batizada “Doutrina Bush”, ditada ao mundo todo, cujo lema tem só dois pesos e duas medidas: “quem não está com os Estados Unidos está contra a nação”. Tudo para justificar a caçada desenfreada ao principal suspeito, Osama Bin Laden, refugiado no Afeganistão, e ao grupo extremista islâmico Taleban.

Os atentados terroristas de 11 de setembro foram preparados minuciosamente, levando em conta a Era midiática: os aviões de passageiros/as seqüestrados/as foram programados para o choque com as torres gêmeas, em um espaço de tempo que permitisse o posicionamento das emissoras de televisão, para transmissão ao vivo, para todo o planeta. Foi uma repetição das tantas imagens espetaculares produzidas pelo cinema de Hollywood, só que muito mais poderosas em função do realismo nu e cru.

Imagem, imaginário, simbologia... palavras que inquietam mais do que nunca, numa época de plena revolução das tecnologias da informação e da comunicação. Possuem um peso considerável na construção da realidade, fugindo completamente do consagrado esquema “certo ou errado”, “verdade ou mentira”.

Na chamada Era da Informação, em que prevalece o slogan “estou na mídia, logo, existo”, a maioria da população brasileira não encontra referenciais de identidade, mas, pelo contrário, um reforço das relações de subordinação impostas às pessoas que fogem ao modelo ocidental: homem, branco, magro, sem deficiências, jovem, heterossexual, culto e que vem sendo construído culturalmente, ao longo dos milênios.

O consenso social e histórico na construção da imagem e mitos da identidade masculina e feminina, desde os primórdios, é fator preponderante na continuidade do “poder do macho”. Não obstante as pressões para se alterar suas estruturas, seu enraizamento é extremamente profundo, exigindo uma incidência maior de ações educativas. Já há muito tempo, ao constatar



que “é mais difícil desagregar um preconceito do que um átomo”, tudo indica que Einstein estava colocando em xeque as forças subjetivas com as objetivas. Como se vê, há um grande potencial de entrelaçamento do imaginário com o processo de construção/desconstrução dos arquétipos de discriminação, levando em conta a força cada vez maior das imagens disseminadas pela mídia.

Nesse emaranhado dinâmico das estruturas do imaginário, vão-se tecendo laços que podem ser fortalecidos – no sentido de perpetuar as desigualdades de gênero – ou afrouxados, visando a desfazer os moldes dos papéis estabelecidos pela dinâmica social. É pelo trabalho educativo, que transforma pessoas em sujeitos políticos, que se consegue alterar os condicionamentos provocados por mitos e imagens.

Considera-se que o conteúdo disseminado pela mídia não causa efeito entorpecedor, já que o/a receptor/a não é um ser passivo, isto é, vai digerir e refazer seu significado com base na influência que recebe das mais diversas relações sociais e culturais: família, igreja, escola, associações de bairros, movimentos sociais, partidos políticos, etc. A capacidade de reflexão – de ressignificação – das pessoas situa-se exatamente no campo das mediações, ou seja, além da emissão e recepção existe um processo de diálogo interior, cujos sentidos se completam no jogo ideológico das experiências culturais e sociais (Barbero, 1997).

E fácil imaginar a força da linguagem audiovisual nas pessoas, entretanto, se por um lado a forma de construção desses novos sentidos são impregnados de uma linguagem complexa, que remete o lúdico para a espetacularização, há que se relevar a eficácia dos meios de comunicação, que transmitem informações de forma mais absorvente, antecipando a aprendizagem. A mídia é, pois, portadora de informações e representações do mundo a serem analisadas, comparadas e reconstruídas.

A Terceira Revolução, como vem sendo denominada a inovação tecnológica verificada nos últimos anos – cujo marco, com a informatização, é o advento da internet, seguido de sua integração com a televisão por meio do sistema digital –, está provocando novas noções de tempo e espaço, um novo modo de ver, pensar e agir, levando as pessoas a um processo de desterritorialização e descentramento. Se quando Roosevelt morreu foram



necessários 13 dias para a notícia correr o mundo, a queda da bolsa de valores de Hong Kong apavorou habitantes do planeta em apenas 13 segundos.


A relação das pessoas com as novas tecnologias ocorre no campo da racionalidade - técnico, com finalidade prática – e da subjetividade – com os símbolos que permeiam a relação comunicacional. Para as gerações anteriores, torna-se muito difícil se conscientizarem da dimensão da revolução por que passa a humanidade. Apesar de a geração atual captar com facilidade a “borda” do mundo global – um mundo externo, caracterizado pelo individualismo e consumismo – o excesso de informações e imagens, em tempo real, vem afetando a vida e a cultura de todas as pessoas. Viver em tempo real significa descentrar-se de si mesmo; entrar num mundo externo onde imperam a competitividade e a produtividade avançada. O mundo não tem mais centro em todas as áreas, da produção de mídia à financeira.

Um novo tempo, um novo espaço: as coisas fora do lugar. É preciso encarar o novo paradigma que se vislumbra para a humanidade, aproveitando-se os aspectos positivos do panorama que se configura de forma irreversível, visando a alcançar a cidadania global e a evitar a “desintegração globalizante”.



Exercício

Rede de significados

 **Objetivos:** explorar a riqueza da subjetividade, sensibilizar para a complexidade do processo comunicacional e aprofundar a reflexão sobre o fato de que os significados são reconstruídos pelas pessoas com base na influência cultural das diversas redes de relações.

 **Método:**

1. Antes da atividade prepare um grande novelo de barbantes coloridos, ora atados ora soltos.
2. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, solicitando que formem um grande círculo.
3. Uma pessoa começa com o novelo na mão, apresentando-se e dizendo uma palavra que sintetize a expectativa que tem sobre a oficina. Em seguida, essa pessoa escolhe uma outra e joga o novelo para ela, que se apresenta e diz uma palavra de expectativa. E assim, sucessivamente.
4. Quando todas as pessoas forem contempladas, terá sido formada uma grande rede. Faz-se, então, uma rodada sobre o significado do emaranhado da rede que foi tecida.
5. Faça uma síntese da atividade, enfatizando os diferentes significados que foram colocados pelas pessoas participantes para uma mesma questão, o que demonstra que cada pessoa "lê de acordo com sua ótica", quer dizer, cada interpretação é feita de acordo com a influência cultural das diversas redes de relações em sua vida. Assim, o conteúdo discriminatório disseminado pela mídia, por exemplo, não causa efeito entorpecedor. São representações do mundo a serem analisadas, comparadas e reconstruídas.



Exercício

Como a mídia retrata a mulher?

➡ **Objetivo:** exercitar a leitura crítica da mídia no que se refere aos estereótipos de gênero nas imagens e mensagens veiculadas, como etapa fundamental para a posterior gestão de estratégias de intervenção para alterar os padrões vigentes.

➡ **Método:**

1. Antes da atividade, prepare uma cartolina com o slogan de uma campanha publicitária da cervejaria Kaiser, veiculada em 2003, que dizia "MULHER E CERVEJA: ESPECIALIDADES DA CASA". Cole na mesma cartolina, algumas imagens de mulheres de quaisquer propagandas de cerveja, que podem ser obtidas em revistas impressas ou na internet.

2. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, solicitando que se dividam em grupos. Cada grupo vai discutir os tópicos abaixo, escolhendo uma pessoa para coordenar e outra para sistematizar em cartolinas, para posterior apresentação conjunta:

- Qual a imagem da mulher que está sendo construída pelas campanhas publicitárias de cerveja? Por que permanece essa utilização estereotipada? (Se possível, tente discutir as lógicas culturais, econômicas e políticas que animam a mensagem).

- Que estratégia/s o grupo indicaria para alterar esse padrão vigente?

3. A pessoa encarregada pela sistematização de cada grupo apresenta, em plenária, as idéias trabalhadas.

4. No final da apresentação, abre-se um espaço para debates.

5. Faça uma síntese da atividade, enfatizando que a leitura crítica leva a uma maior conscientização para a criação de mecanismos efetivos de interferência nos veículos e instâncias pertinentes. A intervenção na mídia, movida pela consciência cidadã, leva ao avanço de uma sociedade democrática, portanto, baseada em valores éticos e de igualdade.



O QUE SÃO AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO (TIC)?

*Nunca fui ingênuo apreciador da tecnologia:
não a divinizo, de um lado,
nem a diabolizo, de outro.*

*Por isso mesmo sempre estive em paz
para lidar com ela.*

(Paulo Freire)

*Nós, seres humanos, jamais pensamos sozinhos
ou sem ferramentas.*

*As instituições, as línguas, os sistemas de signos,
as técnicas de comunicação, de representação e
de registro informam profundamente nossas
atividades cognitivas: toda uma sociedade*

cosmopolita

pensa dentro de nós.

(Pierre Levy)



O que sabemos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação?

por Dafne Plou

Susana olhou com impaciência o visor do telefone celular. Estava esperando ansiosa por uma resposta. Seu filho estava com muita febre e ela não sabia se iria conseguir o medicamento. Ouviu um zumbido. Que alívio! Leu a mensagem de sua amiga, que dizia ter conseguido o remédio em uma farmácia do centro da cidade e que um de seus filhos o levaria de bicicleta. Suzana vive em uma vila distante. Sair para buscar o medicamento significava deixar seu filho enfermo sozinho e caminhar muitos quarteirões para chegar à rua de asfalto e tomar um ônibus para o centro da cidade. Entretanto, graças a seu telefone celular pré-pago, pôde enviar uma mensagem de texto a sua amiga para pedir-lhe ajuda, conseguindo-a. O celular lhe permitia sentir-se menos sozinha e isolada.

Carmen é empregada doméstica. Sabe ler e escrever porque pôde terminar a escola primária. Entretanto, nunca pensou que iria aprender a utilizar um computador. Quando sua filha se casou e foi viver no interior, a quase mil quilômetros de distância, decidiu deixar a timidez de lado e aprender a usar os computadores do cibercafé para comunicar-se com sua filha. As chamadas de longa distância são muito caras, enquanto que no cibercafé ela pode sentar-se e participar de chat com sua filha por um bom tempo, para contar sobre sua vida e compartilhar os acontecimentos. Sua filha também lhe envia fotos, por meio de correio eletrônico. Ela adora ver fotos da casa de sua filha, da paisagem e da cidade onde vive. A princípio, era difícil escrever no computador, porque era muito lenta e o mouse parecia disparar. Agora, escreve rápido e pode comunicar-se sem problemas.

Os depoimentos são de duas jovens equatorianas que trabalham em uma padaria em Madri. Ambas são excelentes na arte de decorar tortas e bolos. Foi muita sorte encontrar esse trabalho, assim não se sentem tão isoladas estando longe da terra natal. Uma das boas coisas de seu trabalho é que todo sábado, ao meio-dia, podem escutar um programa de rádio que é transmitido da sua cidade, no Equador, via internet. A encarregada abre o site, aumenta o volume do computador e elas escutam o programa enquanto trabalham. Desta forma, se inteiram das notícias de seu país e de sua cidade natal. Além do mais, podem desfrutar de um pouco da música que sempre



gostaram. Sentem-se mais perto de casa, o que lhes ajuda a suportar a saudade.

As Tecnologias da Informação e da Comunicação já fazem parte da vida cotidiana de muitas pessoas. Aumenta cada vez mais o número de pessoas que tem acesso a elas, aprendendo a comunicar-se de maneira rápida, eficaz e a custos relativamente baixos. Se pensarmos que se trata de uma tecnologia, cujo uso começou a se popularizar muito recentemente, há cerca de dez anos, não há dúvida de que em pouco tempo as pessoas têm aprendido a utilizá-las e a apropriar-se delas.

Para além da comercialização dos produtos e do convite ao consumo que prevalecem em nossa sociedade, pode-se dizer que as pessoas, os grupos e as comunidades, em pouco tempo, têm aprendido a fazer um uso interessante dessas tecnologias, o qual provavelmente não foi pensado por quem as criou.

Nas publicidades, que aparecem nas revistas ou na televisão, ninguém mostra uma mulher pobre, que vive em uma vila miserável, enviando mensagens de texto com seu celular nem uma empregada doméstica se comunicando via chat com sua filha em um cibercafé, nem a um grupo de trabalhadoras imigrantes ouvindo rádio pela Internet. Sem dúvida, esses usos são cada vez mais freqüentes. Constata-se que estas novas ferramentas para a informação e a comunicação estão abrindo novos canais, que permitem que as pessoas se expressem, participem e dêem respostas a seus interesses e necessidades.

Mas, sem dúvida, ainda há muito o que fazer para que as Tecnologias da Informação e da Comunicação sejam realmente um instrumento democratizador das comunicações e para que as mulheres participem plenamente da gestão, criação e desenho dessas tecnologias e dos conteúdos que circulam pela internet.

As Tecnologias da Informação e Comunicação podem classificar-se em três tipos:




1. Tecnologia da informação: equipamentos de computação e seus componentes, os programas de computação (software) e os conhecimentos



informáticos.

 **2. Tecnologia das telecomunicações:** os sistemas de telefonia e as transmissões de rádio e televisão.










 **3. Tecnologia de redes:** Internet, os telefones celulares, o sistema de transmissão por cabo, os satélites e outras formas de conectividade por banda larga.


A **tecnologia da informação** utiliza os computadores, que são componentes indispensáveis na sociedade da informação moderna, para processar dados com economia de tempo e esforço.

A **tecnologia das telecomunicações** compreende os telefones, incluindo o fax e a transmissão de sinais de rádio e televisão, com frequência através de satélites.

A **tecnologia de redes** tem a internet como seu exemplo mais conhecido, mas também tem sido estendido à telefonia celular, à tecnologia de voz por redes, às comunicações por satélites e a outras formas de comunicação, que, todavia, ainda estão sendo pesquisadas.

Essas novas tecnologias têm-se convertido em ferramentas centrais na sociedade moderna. Quando as utilizamos?

-  ao fazer uma chamada telefônica ou enviar um correio eletrônico;
-  ao utilizar o caixa eletrônico de um banco;
-  quando ouvimos o rádio ou assistimos à televisão;
-  quando gravamos um vídeo ou assistimos a um filme em DVD;
-  quando gravamos ou ouvimos música em um dispositivo MP3;
-  quando trabalhamos no campo com máquinas modernas de colheita;
-  no laboratório, com imagens como a ultrassonografia ou ressonância magnética;
-  ao conduzir um automóvel ou viajar de avião;
-  quando tiramos fotos com uma máquina digital;

-  em muitas outras atividades.



As tecnologias não operam isoladas

Uma característica interessante das Tecnologias da Informação e da Comunicação é que não operam de maneira isolada. Esta função é denominada convergência. Esta é uma das características principais do desenvolvimento e utilização da internet, que se converge em um aspecto fundamental para o uso das tecnologias.

Por que isso ocorre? As razões estão interligadas às seguintes características da internet:

- é descentralizada;
- tem uma ampla distribuição que chega aos computadores de todo o mundo;
- envia pacotes de informação, o que a transforma em um meio eficiente e de baixo custo;
- facilita a inter-relação com outras tecnologias: é possível fazer uma chamada telefônica por internet, assim como transmitir programas de rádio e televisão;
- permite a transferência de imagens;
- permite trabalhar em redes locais, aquelas em que vários computadores estão conectados entre si e podem compartilhar arquivos, dados, etc;
- permite ter arquivos de segurança em sites virtuais;
- é possível alugar vídeos, filmes e músicas por internet;
- é utilizada para fazer chegar informação aos telefones celulares;
- de forma rápida, os filmes digitais são distribuídos às salas de cinema.

Além disso, outras tecnologias baseiam seu funcionamento na informática e dependem principalmente da internet. Alguns exemplos são:

➤ trabalhadores e trabalhadoras podem viver em diferentes cidades ou países, formando, entretanto, uma equipe de trabalho para um mesmo projeto, realizando sua tarefa diária por meio do compartilhamento de informação e intercâmbio, via Internet, correio eletrônico, listas de discussão, salas de bate-papo e os serviços de telefonia, que permitem realizar conferências entre várias pessoas;

➤ já existem empresas telefônicas que utilizam os serviços de internet



para baratear os custos de chamadas, sobretudo de chamadas internacionais;

➤ os equipamentos para gravar e ouvir música em MP3, algo muito popular entre jovens, dependem da internet;

➤ nas indústrias e nas operações bancárias, transmite-se informação de um lugar a outro, de forma rápida e segura.

Com a internet, também se tornou mais rápida a busca de informação. Existem numerosos mecanismos de busca, que nos permitem o acesso a publicações, documentos, imagens, áudio, base de dados, em todo o mundo e em numerosos idiomas. De outra forma seria muito difícil de localizá-los e acessá-los.

Não há dúvida de que as grandes empresas de comunicações estão vendo a internet com a infra-estrutura física e conceitual para os meios de comunicação do futuro. É por isso que estão realizando grandes investimentos no desenvolvimento da internet.

Até agora, a internet tem sido um espaço livre de controles, onde a liberdade de expressão e o livre fluxo e intercâmbio de informação, comunicação e conhecimentos é uma realidade. Entretanto, somente uma minoria da população mundial tem acesso a esta grande rede, à riqueza de seus conteúdos.

É um grande desafio garantir que a infra-estrutura das comunicações permita o acesso à internet a preços acessíveis, a todas as pessoas. Isto exige:

➤ políticas públicas de comunicações e telecomunicações com visão social;

➤ um conceito de inclusão digital democrática e integradora;

➤ um acesso às novas Tecnologias da Informação e da Comunicação, no contexto de uma inclusão maior, em que todas as pessoas sejam consideradas cidadãos, com igualdade de direitos e de possibilidades a uma vida digna, sem discriminações de gênero, raça, etnia ou condição social.



HISTÓRICO DA INTERNET

1957: Em resposta ao lançamento do satélite artificial Sputnik, os EUA formam a agência Arpa (Advanced Research Projects Agency) para o desenvolvimento da ciência e da tecnologia com fins militares.

1972: Primeira demonstração pública da Arpanet, rede da Arpa. Enviada a primeira mensagem de e-mail.

1974: Definidas as regras para que dois computadores conversem na rede. O termo internet é usado pela primeira vez.

1985: É registrado o primeiro domínio: Symbolics.com

1988: O primeiro serviço de acesso à internet no Brasil é oferecido pelo Alternex, uma iniciativa do Ibase.

1990: O laboratório Cern lança a World Wide Web (WWW), para possibilitar a troca de informações com textos e imagens.

1995: A Microsoft começa a distribuir o Internet Explorer de graça. A Sun lança a linguagem Java. O governo brasileiro cria o braço comercial da internet no país.

1997: A Microsoft lança o Windows 98 e inclui nele o programa Internet Explorer. O governo americano começa a processar a empresa por prática de monopólio.

1998 a 2000: Bolha especulativa na internet, com a criação incessante de sites. A bolha estourou em 2000.

2005: O número de domínios registrados no mundo chega a 75 milhões.

DOMÍNIOS: A Incorporação de Internet para Nomes e Números Designados (Icann, na sigla em inglês) foi criada pelo governo americano em 1988, como entidade sem fins lucrativos, e está vinculada ao Departamento de Comércio dos EUA. Funciona em uma sala em um prédio em Marina del Rey, na Califórnia. Deve garantir que todo endereço seja único e que todos os usuários da internet encontrem todos os endereços válidos. Cabe ao Icann a tarefa de cuidar dos domínios chamados "genéricos": .com, .net, .org, por exemplo. Para o registro de domínios genéricos mundo afora, a organização fechou uma série de contratos com empresas como a Verisign, que repassam para a entidade parte da verba arrecadada com o serviço prestado. Outra função é regular o registro de nomes de domínios de países - o .br, do Brasil, o .it, da Itália, etc. - dando autonomia às nações para que estas criem normas próprias para o registro dos domínios. Dois brasileiros fazem parte do comitê do Icann: Venda Scartezini e Demi Getschko. Outra tarefa importantíssima é manter funcionando os 13 servidores-raiz espalhados pelo mundo.

SERVIDORES: Dez dos servidores-raiz estão distribuídos pelos EUA, em entidades privadas, acadêmicas ou públicas. Os outros três servidores ficam na Inglaterra, na Suíça e no Japão. Cada um desses 13 servidores (máquinas poderosas) "segura" o funcionamento da rede. Ou seja, se eles deixarem de funcionar por algum motivo, a internet pode sair do ar.

(Fonte: Globo On Line - 17/11/2005)



Os impactos das mídias antigas e novas

a) A resignificação das práticas capitalistas

A produção, armazenagem e distribuição de informação serão a atividade social e econômica dominante.

(Previsão do sociólogo americano Daniel Bell, feita nos anos 1980).

por Vera Vieira

O intenso processo de fusão de empresas, tanto na área produtiva quanto na financeira, só foi possível graças à revolução da comunicação, que deu um outro impulso aos mercados. Esse caminho reflete a resignificação das práticas capitalistas que se configura por meio das grandes inovações tecnológicas, principalmente a da informática. Essa acentuação do processo de globalização que se verifica nas últimas décadas, iniciada antes da chegada do novo milênio, é carregada de incertezas.

Logo no início dos anos 1970, os microprocessadores permitiram que as máquinas operatrizes passassem a ser comandadas por processos computacionais. Em seguida, acelerou-se a substituição dos processos de produção e técnicas, com a criação de novos produtos como fax, vídeo, CD, computador, sementes de laboratório (biotecnologia), etc.

A grande diferença do significado da palavra globalização está na produção com base na formação de grandes empresas em rede, com atividades planetárias (por exemplo, a compra de componentes em várias partes do mundo, que se utilizam de mão-de-obra barata e, muitas vezes, escrava e infantil).

Países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento sofrem com a promoção da concorrência desleal feita pelas grandes multinacionais do Primeiro Mundo. As indústrias das nações desenvolvidas, com muito mais reservas de capital, levam à falência as indústrias do Terceiro Mundo, cujos mercados passam a ser controlados por poucos monopólios mundiais. Além de acentuar a subordinação dos países pobres, a prática adotada à distância,



sem contato humano, num apertar de botões (on line), ignora as conseqüências sociais, coloca em risco sua soberania nacional e aumenta ainda mais o número de pessoas completamente excluídas do sistema, que não têm sequer o “direito” de serem exploradas pelo capital

Essa nova lógica da globalização leva à formação dos grandes conglomerados, por intermédio do processo desenfreado de fusão – que significa a união de duas ou mais empresas em uma única, resultando em truste ou holding. Na área de comunicação, há quatro tipos de fusão (Moraes, 1998):

Horizontal: empresas de uma mesma área (exemplo: mercado de TV a cabo).

Vertical: empresas que se diferenciam nas etapas produtivas e de distribuição (exemplo: um único grupo controlando a produção de programas de TV, até a veiculação, comercialização e distribuição).

Propriedade cruzada: simultaneamente, por conglomerado, o domínio de diversos meios de comunicações (TV a cabo, MMDS ou satélite, rádio, revistas, jornais, provedores de Internet, telefonia celular).

Monopólio em cruz: reprodução da propriedade cruzada, em nível local e regional.

As indústrias de ponta da sociedade moderna – os megaconglomerados dos sistemas de comunicação – são holdings que vão se formando e que atuam em vários países: estão infiltradas no sistema financeiro, de informação, de telecomunicações e no âmbito político.

Dos cinco grandes conglomerados do infoentretimento, 3 e meio são americanos, o que torna verdadeira a afirmação de que os Estados Unidos passaram a representar a hegemonia de produção e conteúdo. São eles: AOL Time Warner (americana), Disney (americana), Bertelsmann (alemã, com ponte de organização nos EUA), News Corporation (australiana) e Viacom (americana).

Só para se ter uma idéia do nível de concentração de negócios, a AOL Time Warner possui empresas de internet, maior portal do planeta (em parceria



com a Microsoft), além de 200 subsidiárias no mundo atuando no mercado de música (Warner Music), televisão (60 abertas e 22 mercados a cabo – HBO, Warner, Cinemax, Hanna Barbera...), cinema (Warner Brothers, além de possuir a maior cadeia de cinemas dos EUA), vídeo, mídia impressa (24 publicações, entre elas, Time, Fortune, People, Money, Entertainment Weekly, Life, Travel and Leisure, e Sports Illustrated; 60 revistas em quadrinhos, como Superman e Batman); 4 editoras; 5 parques temáticos (4 nos EUA e 1 na Austrália).

Na área de comunicação, o modelo de oligopolização adotado pelo povo norte-americano se propaga rapidamente pela Europa, Canadá e, principalmente, América Latina, que sofre um processo de desnacionalização favorecido pela ineficácia de políticas públicas de comunicação, lacuna de legislações pertinentes e da omissão do Estado em seu papel regulador e fiscalizador.

b) De Gutenberg à inter@tividade atual

A questão central é se a nova mídia nos tornará individual e coletivamente mais livres e mais competentes para lidar com os complexos problemas da democracia pós-industrial.

(Wilson Dizard Jr.)

Como já dito anteriormente, as profundas transformações no universo da mídia de massa - impressa e eletrônica - estão ocorrendo no campo técnico, político, econômico e sociocultural. As mídias antigas e novas caminham para a confluência, com um sistema contaminando o outro, graças à tecnologia da informatização, elemento comum a todas elas: computadores multimídia, discos laser, CD-ROM, aparelhos de fac-símile de última geração, banco de dados portáteis, livros eletrônicos, redes de videotextos, telefones inteligentes, satélites de transmissão direta e a Internet com seus novos recursos multimídia.

A antiga mídia remonta a Gutenberg que, no século XV, desenvolveu a impressora tipográfica, comemorada, então, como a primeira tecnologia moderna de produção e transmissão de informações em larga escala: proporciona o nascimento da comunicação de massa impressa – livros, jornais e revistas.



O telégrafo, inventado por Marconi, representou o nascimento da tecnologia de telecomunicações, propiciando, por meio de um transmissor, enviar combinações de sinais elétricos, que representam letras, por um cabo elétrico que liga o emissor ao receptor, para o registro dos sinais em fitas de papel. É bidirecional: uma pessoa emite e a outra recebe. Essa relação segue a dinâmica do desenvolvimento histórico da tecnologia ligada ao comércio (o emissor), que não oferece o direito de resposta e participação.

O telefone, inventado em 1876, por Graham Bell, foi celebrado como uma grande revolução no sistema de telecomunicações, pois, pela primeira vez, era possível a emissão e recepção da voz, simultaneamente. Emitida como onda eletromagnética, a voz se transforma em sinal elétrico, fazendo com que o dispositivo do aparelho receptor vibre ao receber os sinais, reproduzindo as ondas sonoras originais.

É a partir da utilização das ondas magnéticas que também aparecem dois outros sistemas de telecomunicações, que invadem o mundo como grandes mídias de massa: o rádio (em 1906) e a televisão (em 1929).

Esse pequeno histórico das inovações tecnológicas é importante para que se tenha um parâmetro da dimensão do tempo e espaço entre a velha e a nova mídia, configurando-se o paradoxo de velocidade e da adaptação humana.

Há um fato que demarca o terreno da antiga e da nova mídia: a transmissão das ondas eletromagnéticas por dois tipos de sinal elétrico – o analógico e o digital. Na verdade, o CD foi o primeiro invento a utilizar a tecnologia digital. As músicas, por exemplo, não estão gravadas seqüencialmente, o que permite a seleção de qualquer uma delas, além de, em caso de avaria, haver um mínimo de perda.

A história da transmissão de TV, basicamente, começou com o sistema de ondas, depois satélite, rede de satélites, sistema analógico e, agora, para romper com tudo isso, chega o sistema digital: maior rapidez nas transmissões, sistemas de produção em tempo real, edições sem perda de qualidade e barateamento do sistema, propiciando a expansão. As fibras óticas – tecnologia para se orientar e transmitir luz para uso como veículo de comunicação – permitem a compressão dos sistemas, resultando na



transmissão de dados ampliados, muito superiores à do cabo coaxial ou à do fio de cobre.

Abrem-se, com isso, enormes perspectivas para o avanço do processo de interatividade, até então muito tímido. O princípio da interatividade surge com a televisão, apesar de se caracterizar muito mais por TV reativa, oferecendo a ilusão da participação por meio do telefone (0800). Ao público de casa, era dada a liberdade restrita de telefonar e decidir, por exemplo, sobre o final de um programa.

Na atual fase de passagem do sistema analógico para o digital, a interatividade fica mais visível, principalmente para os/as jovens - inteligência seqüencial versus inteligência tissular (diversas imagens e informações, concomitantemente). Tudo muda com o novo sistema: um pacote de TV paga oferece a possibilidade de escolher o que ver, acopla o uso da internet com a TV, assiste ao e.commerce ao mesmo tempo em que realiza compras.

A transmissão da internet por TV a cabo proporciona maior vazão de informação. Esse processo é denominado banda larga (broadband). Há dois tipos de banda larga: cable (Virtua-Globo e Ajato-Abril) e XDSL (Speed-Telefônica), que é um sistema mais avançado.

É essa a base do que começa a se configurar como o real telecomputador interativo - “um receptor de televisão e um computador combinados, que podem ser a unidade doméstica central de informação e entretenimento no novo ambiente multimídia” (Dizard, 2000). O barateamento gradativo dos aparelhos digitais e do sistema de cabo vai proporcionar uma expansão mais rápida do que se imagina.

E a geração digital pensa diferentemente da geração analógica, ampliando o distanciamento entre elas, exigindo, portanto, esforços imediatos na área da inter-relação da comunicação e educação. Os meios de comunicação de massa vão estar, cada vez mais, presentes na formação das pessoas. Torna-se fundamental uma educação com, para e pela comunicação.

Na Era da informação e da comunicação, o complexo midiático está determinando uma nova sociedade, em todos os seus aspectos,



vislumbrando, não só para as mulheres, mas para toda a sociedade, novas esferas públicas que podem resultar no exercício cotidiano da democracia direta. Ou as mulheres, por intermédio da educação de gênero, embarcam no mar de possibilidades existentes com essa nova realidade ou vão ficar a ver navios...


A large, stylized purple speech bubble with a white background and a thick purple border. The bubble has several small purple decorative marks around its edges. Inside the bubble, the following text is written in a bold, black, sans-serif font:

**A REVOLUÇÃO DIGITAL
REPRESENTA A MESCLA DE
TEXTO,
SOM
E IMAGEM.**



Exercício

Nem o céu, nem o inferno...

 **Objetivo:** ponderar os diversos aspectos positivos e negativos das novas tecnologias da informação e da comunicação, visando a sensibilizar para seu potencial.

 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, solicitando que, em duplas, conversem por 5 minutos, sobre os aspectos positivos e negativos da internet, escolhendo dois de cada que consideram mais importantes.

2. Anote, em cartolinas separadas, os aspectos positivos e negativos, levantados pelas duplas.

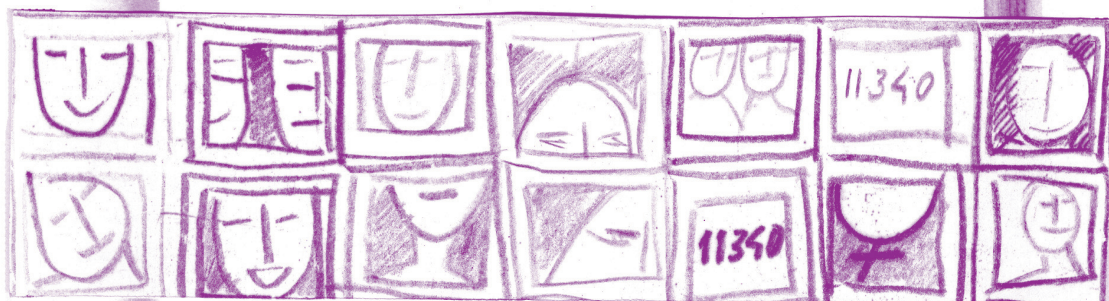
3. Interagir, perguntando se foi mais difícil falar dos aspectos positivos ou dos negativos, e por que.

4. Faça uma síntese da atividade, enfatizando que as TIC não são nem o céu e nem o inferno, mas uma realidade atual e irreversível, dentre as etapas do desenvolvimento das formas de transmissão da informação e do conhecimento. A humanidade começou com a oralidade, depois veio a escrita, as mídias analógicas e, agora, as novas mídias digitais.

Toda forma de evolução tecnológica das formas de transmissão implica inclusão e exclusão. A passagem da oralidade para a escrita exigiu que as pessoas fossem alfabetizadas, que houvesse barateamento do papel... Para a massificação (e a democratização) das TIC, as necessidades são ainda maiores e mais caras, principalmente em função da velocidade das alterações. É por isso que a exclusão digital caminha paralelamente à exclusão social.



O QUE TEM A VER GÊNERO COM TIC?





As mulheres e a igualdade de oportunidades no uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação

por Dafne Plou

Meu pai comprou um computador no ano passado e decidi que meus irmãos fariam um curso para aprender bem os distintos usos e programas, sem considerar a mim e a minha irmã. Foi preciso muita discussão para convencer meu pai de que nós duas tínhamos muito interesse em aprender computação. Finalmente fomos todos e todas para as aulas. Agora, nos ajudamos para estar sempre em dia com as inovações.

Utilizo o computador da paróquia à noite, para navegar pela Internet, quando a tarifa telefônica é mais barata, para buscar informação sobre temas que nos interessa conhecer e discutir no grupo de mulheres. Não temos acesso à banda larga na região onde vivo, assim, é muito caro usar a internet durante o dia. Seria muito bom ter centros de acesso comunitários, como já existem em outros lugares. Recentemente, a Secretária de Educação do município anunciou que abrirá um centro na escola secundária local. Esperamos que estes planos se concretizem, assim mais mulheres poderão acessar à informação. Também, com o grupo de mulheres, poderemos começar a criar nossa própria informação, compartilhando-a em listas eletrônicas e em sites.

Quando meu filho me pediu permissão para ir jogar com seus amigos em uma lan house, decidi acompanhá-lo. Fiquei observando como jogavam e me chamou a atenção a violência dos jogos, muito velozes, com muitas explosões e mortes. Mas também me surpreendi com o aspecto muito sexy das mulheres em jogos para crianças. Além do mais, nenhuma delas tinha um papel de protagonista, pareciam apenas adornos, sem nenhuma outra função que não fosse sorrir ou gritar assustadas. Através de comentários de outras pessoas, fiquei sabendo que também existem jogos em que as mulheres são agredidas e que também é comum o uso de pornografia. Me preocupa o fato de se recorrer à violência contra as mulheres nos videojogos...



As novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) são instrumentos vitais no surgimento da chamada sociedade da “informação” ou do “conhecimento”, na qual o conhecimento e a informação se converteram em um fator determinante de nossa vida econômica, social e cultural.

As mudanças sociais, políticas e econômicas produzidas por estas novas tecnologias da informação e da comunicação têm provocado alterações no pensamento sobre o desenvolvimento. As pessoas encarregadas de planejar o desenvolvimento utilizam as TIC como uma forma de evitar uma marginalização maior e também como uma força potencial para gerar novas oportunidades de crescimento econômico e expandir os alcances da democracia.

Sem dúvida, o acesso das pessoas no mundo em vias de desenvolvimento continua marginalizado, devido aos altos custos de conexão (sem contar a falta de acesso total em áreas rurais), o que resulta em sua exclusão do sistema global emergente, construído em torno da informação e do conhecimento. As mulheres sofrem particularmente esta marginalização, haja vista que a maioria não conta com poder aquisitivo nem com o acesso aos meios modernos de comunicação.

Assim sendo, o acesso às TIC acaba demarcado pelas linhas divisórias tradicionais, o que resulta em uma desigualdade de acesso conhecida como “divisão digital” ou “exclusão digital”. Essa divisão se caracteriza por um alto nível de acesso às tecnologias, incluindo a internet, em determinados países desenvolvidos, enquanto nos países em vias de desenvolvimento a infra-estrutura é de baixo nível por problemas de pobreza, falta de recursos, analfabetismo e baixo nível de educação. A principal mensagem das ativistas do movimento de mulheres e feminista que trabalham no campo das TIC tem sido a de que as mulheres se encontram na área mais marginalizada da divisão digital.

Por isso, é importante que quando falamos da relação entre mulheres e TIC se tenha em conta que é necessário analisar as relações de poder em nosso mundo atual. Este reconhecimento implica tomar consciência das relações de poder desiguais que existem entre homens e mulheres, Norte e Sul, área urbana e área rural, pessoas conectadas à internet e sem conexão – em comunidades locais, países soberanos e em âmbito mundial.



Existem organizações de mulheres que trabalham para transformar essas relações de desigualdade, com plena consciência de que as TIC podem ser usadas tanto para aumentar como para transformar as relações de poder díspares. Parte do reconhecimento inclui ter consciência dos limites das TIC – por si mesmas não podem criar a igualdade de gênero nem pôr fim à pobreza, mas que podem ser ferramentas para a ação social e a transformação positiva.

Durante a Quarta Conferência Mundial da Mulher, convocada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em Beijing, China, em 1995, as organizações de mulheres fizeram um chamado mundial a uma maior participação das mulheres e da cidadania nas negociações relacionadas com o futuro da indústria de informação e comunicação e a distribuição internacional da internet. A Plataforma de Ação de Beijing respondeu, em parte, a este chamado por intermédio de resoluções que declaram:


- a necessidade de que as mulheres fortaleçam suas habilidades, conhecimentos e acesso à tecnologia da informação;
- a importância de centrar a atenção no crescimento da participação e do acesso das mulheres à expressão e à tomada de decisões nos meios e no uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação, para superar os estereótipos negativos da mulher e alentar a imagens mais equânimes, não estereotipadas e diversas da mulher em todos os meios.

É fundamental implementar mais ações e iniciativas para evitar novas formas de exclusão e assegurar que as mulheres e as meninas tenham igualdade de acesso e oportunidades no que diz respeito ao desenvolvimento da ciência e da tecnologia. Caso contrário, a revolução da informação deixará de lado a mulher e poderá produzir efeitos adversos em sua vida.



Exercício

As mulheres e o uso cotidiano das tecnologias

 **Objetivos:** levando em conta experiências do dia-a-dia no lar, aprofundar a reflexão e sugerir recomendações para alcançar a igualdade de oportunidades e a equidade no acesso e uso das tecnologias.

 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhando em plenário (caso o número seja pequeno).
2. Apresente, em flip-chart, as questões a serem trabalhadas:
 - a) Que tipo de novas tecnologias há em sua casa? (rádio digital, telefone fixo, telefone celular, equipamento de som digital, copiadora de CD, aparelho DVD, MP3, computador, televisão a cabo ou satélite, câmera fotográfica digital, etc.).
 - b) Sabemos utilizá-las?
 - c) Quem na família tem um domínio completo sobre essas tecnologias?
 - d) Qual é a relação das mulheres com essas tecnologias?
 - e) O que observamos na relação das mulheres de mais de 40 anos com essas tecnologias?
3. Caso o trabalho seja em grupo, forneça cartolina para que as respostas sejam sistematizadas para posterior apresentação em plenário.
4. Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, levantar os principais aspectos relacionados às desigualdades de gênero na utilização das TIC.



O pioneirismo do movimento de mulheres

O movimento de mulheres foi um dos primeiros a criar e dirigir seus próprios espaços de trabalho e comunidades *on line*. Ali, onde as grandes corporações e os grandes interesses do Estado controlavam os meios principais, a internet proporcionou às mulheres uma oportunidade para publicar informação, notícias, além de análises em torno da temática da mulher, com uma perspectiva de gênero.


Em anos recentes, temos visto mulheres que publicam seus próprios diários e produzem seus programas de rádio e televisão, além de criar seus próprios sites para publicar blogs ou participar de blogs de outras organizações e pessoas, dando a conhecer sua opinião e sua criatividade.

Apesar de, atualmente, existir um número maior de mulheres utilizando as novas tecnologias de comunicação e a internet em seu trabalho, os problemas identificados em 1995 continuam sendo críticos para a maioria. Ao mesmo tempo, o ritmo atual da globalização produz novos desafios e impactos, que necessitamos considerar no que diz respeito à igualdade de gênero. Em consequência, as organizações de mulheres, lideradas por aquelas envolvidas mais diretamente com a comunicação, têm desempenhado uma militância e propostas políticas que respondem a esses novos desafios e trazem uma visão mais integral do compromisso das mulheres com as TIC. A luta pela defesa da integração de uma perspectiva de gênero no desenvolvimento das TIC tem permitido identificar uma série de questões críticas que merecem ser examinadas com mais profundidade.



Exercício

Que lugar ocupam as TIC na vida das mulheres?

 **Objetivos:** compartilhar experiências e opiniões, analisar e sugerir recomendações, visando a obter uma utilização positiva das TIC por parte das mulheres e de suas organizações para construir uma imagem das mulheres em conformidade com a igualdade de oportunidades e a equidade.








 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhado em plenário (caso o número seja pequeno).
2. Apresente, em flip-chart, as questões a serem trabalhadas:
 - a) As novas tecnologias da informação e da comunicação estão influenciando a vida das mulheres? De que maneira? (considerar o tipo de influência na vida pessoal, vida social e na vida dos grupos de mulheres e das organizações; fazer uma lista com as três modalidades, escrevendo as situações abaixo de cada).
 - b) De que maneira os meios de comunicação (incluindo a internet) influenciam na imagem que a sociedade tem das mulheres? Que imagens construímos? Que alternativas podemos brindar a estas imagens, considerando a igualdade de oportunidades e a equidade entre mulheres e homens e os direitos das mulheres?
3. Caso o trabalho seja em grupo, forneça cartolina para que as respostas sejam sistematizadas para posterior apresentação em plenário.
4. Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, levantar os aspectos mais relevantes.



Temas críticos na relação mulheres e TIC

Nos últimos dez anos de pesquisa e trabalho de campo na área das novas tecnologias da informação e da comunicação com perspectiva de gênero, o Programa de Apoio às Redes de Mulheres (Parm), da Associação para o Progresso das Comunicações (APC), constatou que existiam algumas questões cruciais no campo das TIC que deveriam ser abordadas, para se alcançar a igualdade de oportunidades e a igualdade/equidade entre mulheres e homens na área do desenvolvimento tecnológico. Estas áreas são as seguintes:

-  acesso e controle;
-  Educação, capacitação e desenvolvimento de aptidões;
-  indústria e trabalho;
-  conteúdo e linguagem;
-  poder e tomada de decisões;
-  privacidade e segurança
-  tráfico de mulheres, pornografia e censura

Acesso e controle

O acesso e o controle das mulheres sobre as TIC não é igual ao dos homens. Quando consideramos a forma com que as TIC estão distribuídas entre mulheres e homens (a distribuição "de gênero"), é importante observar a diferença entre acesso e controle.

O acesso é a oportunidade de fazer uso das TIC, o que significa não somente saber utilizar a tecnologia, como também a informação e o conhecimento que temos dessas tecnologias. O controle se refere ao poder



de decidir como se utilizam as TIC e quem tem acesso a elas.

O acesso das mulheres às TIC e o controle sobre elas (ou a ausência de controle) depende de muitos fatores. A discriminação de gênero no trabalho e na educação, a classe social, o analfabetismo, a localização geográfica (Norte ou Sul, urbana ou rural) influenciam sobre o fato de que a grande maioria das mulheres do mundo não tenha acesso às TIC nem a nenhuma outra classe de sistema de comunicação moderna, e provavelmente não terão em toda a sua vida. É lógico deduzir que à medida que a dinâmica de informação acelera sua migração para a internet, as pessoas sem acesso estarão sujeitas a uma maior exclusão.

Há, entretanto, vozes que sustentam que a conectividade em si mesma não é tudo e que o conhecimento do manuseio é tão ou mais importante que o acesso. Os programas de desenvolvimento de TIC, que se concentram excessivamente no acesso à tecnologia e às fontes de informação, têm recebido críticas, no sentido de que não basta proporcionar computadores e modems às mulheres para que seus problemas relacionados a desenvolvimento estejam resolvidos.

Educação, capacitação e desenvolvimento de aptidões

A Educação, a capacitação e o desenvolvimento de habilidades são cruciais para o domínio do uso das TIC. Os índices de analfabetismo das mulheres nos países em desenvolvimento são muitos maiores de que os dos homens. Os métodos de capacitação são, *ad-hoc*, alienantes e não adaptados às necessidades da mulher. As práticas de aprendizagem da mulher deveriam também se estender às meninas e contemplar especificidades de gênero (criar uma capacitação específica para mulheres, oferecendo apoio contínuo à usuária e mentores/as nas comunidades onde as mulheres vivem), assim como estimulá-las no aprofundamento (para a mulher como usuária, como técnica e como criadora de políticas e agentes de transformação).

Além do mais, os programas de capacitação para mulheres deveriam se centrar não somente no uso da tecnologia e de programas, mas também em como encontrar, manejar, produzir e difundir informação e como



desenvolver políticas e estratégias para interferir com eficácia nesse novo meio, fazendo uso dele.

Outras preocupações fundamentais são: o analfabetismo e o idioma como obstáculos para o acesso à informação; a necessidade de derrubar as barreiras culturais e de gênero que dificultam o acesso das mulheres a carreiras tecnológicas; e o desenho de programas, que, com frequência, não respondem às necessidades das mulheres e das meninas.

Indústria e trabalho

Nas indústria das TIC, o trabalho mostra uma alta segregação sexual. As mulheres ocupam, numa maioria desproporcional, os postos mais mal pagos e menos seguros. A dimensão de gênero das TIC também afeta o trabalho à distância, a jornada flexível e o trabalho em casa, pelo qual as mulheres têm poucos direitos, pagamento mínimo e nenhuma segurança social ou de saúde.

O trabalho assalariado (fora ou dentro de casa) como resultado das novas tecnologias não garante uma mudança na divisão das tarefas familiares. Os homens continuam evitando as tarefas domésticas e as mulheres devem continuar suportando uma dupla ou tripla jornada. As condições precárias de trabalho, longas jornadas e rotinas monótonas associadas às TIC são prejudiciais à saúde da mulher.

Conteúdo e linguagem

Que conteúdos predominam na Internet e nos novos meios? Quem os cria? Qual é sua tendência cultural? Refletem adequadamente os pontos de vista, conhecimentos e interesses da mulher? Como são representadas as mulheres? Estas são algumas das perguntas que surgem a respeito dos conteúdos, quer seja em espaços da internet, jogos de vídeo ou realidade virtual.



Os pontos de vista, conhecimentos e interesses da mulher não estarão adequadamente representados enquanto predominarem os estereótipos, inclusive na internet. Algumas das preocupações são uma extensão daquelas formuladas previamente com relação ao sexismo e a como a mulher é mostrada nos meios de comunicação. Entretanto, também se relacionam com uma categoria mais ampla de problemáticas, como a necessidade das mulheres de sistematizar e desenvolver seus próprios conhecimentos e perspectivas, assim como de assegurar que estejam refletidos nesses espaços.

O predomínio de conteúdos no idioma inglês, em geral provenientes de países do Norte, é também uma preocupação maior por parte das organizações de mulheres. As barreiras idiomáticas para o acesso à informação requerem o desenvolvimento de aplicações como ferramentas e bases de dados multilingües, interfaces para alfabetos latinos, interfaces gráficas para mulheres analfabetas e programas de tradução automática.

Poder e tomada de decisões

Ainda que as mulheres acessem em número cada vez maior a empregos e se capacitem para o uso das TIC, o mesmo não se comprova com relação ao acesso à tomada de decisões e ao controle de recursos. Tanto em nível mundial como nacional, as mulheres estão sub-representadas em todas as estruturas de decisão no âmbito das tecnologias e das telecomunicações, incluindo as instituições reguladoras, os Ministérios, diretorias ou gerências em empresas privadas dedicadas ao desenvolvimento das TIC.

Um grave problema é que, tanto em nível mundial como nacional, a tomada de decisões sobre as TIC somente pode ser tratada como uma área puramente técnica (para homens especializados), em que os pontos de vista da sociedade civil não ganham atenção. A desregulamentação e a privatização da indústria de telecomunicações também favorecem que a tomada de decisões do setor esteja cada vez menos sujeita ao controle cidadão e das comunidades locais, o que agrava ainda mais o problema.

A representação é importante para criar as condições e



regulamentações que permitam às mulheres maximizar suas possibilidades de se beneficiar das TIC e assegurar-se do controle das instituições que são responsáveis pelo desenvolvimento de políticas de TIC.

Privacidade e segurança

A privacidade, a segurança e os direitos da internet constituem outra área temática importante para a mulher. Inclui dispor de espaços *on line* que sejam seguros, nos quais as mulheres se sintam resguardadas de assédio, desfrutem de liberdade de expressão, da privacidade na comunicação e de proteção diante da "espionagem eletrônica". Também inclui a sanção de legislação referente às TIC quando existir ameaça aos direitos humanos.

Enquanto muitas mulheres nos países em desenvolvimento estão lidando com temas básicos de acesso e infra-estrutura de internet, muitos países do Norte globalizado estão definindo o marco básico de direitos e uso, assim como governança na internet.

Um dos aspectos democratizadores mais importantes da internet, em geral pouco abordado, é a criação de espaços privados *on line*. A internet oferece a oportunidade de criar esses espaços que extrapolam os limites nacionais. Ao permitir que setores oprimidos compartilhem experiências e que pessoas que vivem sob regimes não democráticos se comuniquem de forma segura e privada, a internet contribui para a superação da opressão e da exploração.

De qualquer forma, diversos governos e Estados do mundo começam a declarar que se deve pôr um fim à comunicação privada que existe na internet. Alguns países preparam legislações e recursos técnicos para permitir que o Estado interceda e controle a comunicação privada pela internet. Outros países, considerados "inimigos da internet", aplicam diretamente proibições e normas autoritárias apoiadas na censura, que a cidadania tenha acesso livre à internet, com um controle minucioso de toda a informação que circula pelos servidores de seus países. Para esses, a democracia é em si mesma um crime.



Também estão sendo implementados acordos internacionais para combater a “ciberdelinqüência”, mediante a interceptação de correspondência eletrônica privada. Essas pretensões receberam um novo impulso logo após os acontecimentos de 11 de setembro de 2001. Em nome da "guerra contra o terrorismo" ameaçam seriamente os direitos fundamentais e a privacidade. Manobras recentes do governo dos Estados Unidos e de alguns países europeus têm o efeito de destruir a democracia em nome de defendê-la contra o terrorismo e a ciberdelinqüência. Viabilizam medidas de vigilância inaceitáveis contra o público em geral, que podem ser facilmente manipuladas por terroristas e criminais.

Outra justificativa para interceptar as comunicações por internet, freqüentemente argumentada perante o público, é a necessidade de combater a exploração sexual da mulher, particularmente das meninas, e combater as atividades de grupos racistas. Entretanto, é justamente a criação de espaços privados, onde as vítimas de abusos podem conversar entre si e com outras pessoas nas quais confiam, que tem se mostrado como uma das armas mais importantes contra a exploração sexual e a opressão racial. As organizações de mulheres têm aberto muitos espaços desse tipo na Internet.

As organizações e movimentos sociais que lutam pela democracia apóiam os direitos que têm todas as pessoas para criar áreas de discussão e debate, privadas e livres de controle ou vigilância. Este é um requisito básico da democracia, particularmente essencial para fortalecer os setores explorados e vitimizados da sociedade. O compromisso é trabalhar para defender a privacidade da correspondência e dos intercâmbios de informação e comunicação na internet.

Tráfico de mulheres, pornografia e censura

O uso da internet para perpetuar a violência contra a mulher, assim como plataforma para discursos e opiniões racistas (e outras formas de exploração ou comportamento ofensivo), preocupa a todos/as, particularmente às mulheres.

As organizações que trabalham com a questão do tráfico de mulheres



têm chamado a atenção, há tempos, sobre o impacto da internet nesta temática e na proliferação da pornografia. Ao mesmo tempo que reconhecem a realidade de que vendedores/as de pornografia se deslocaram para a internet, as organizações de mulheres também são conscientes do dilema de recorrer à ação governamental contra essa prática.


O uso da internet para a pornografia, a exploração sexual e o ódio racial é um tema particularmente delicado. Um dos debates mais acirrados na área dos direitos da internet é o que se relaciona com a liberdade de expressão e a censura. A crescente presença da pornografia na internet tem sido utilizada como argumento em favor da necessidade de políticas de conteúdo mais restritos. Tem havido propostas para desenvolver tecnologias que não apenas filtrem conteúdos, mas que também rastreiem criadores/as e clientes de sites pornográficos. Há quem argumente que isto constitui uma violação dos direitos das mulheres e deveria ser controlado. Entretanto, muitas mulheres sentem que propor o controle dessas áreas constitui um convite à censura, que facilmente pode se estender a limitar outras formas de liberdade de expressão.

É fundamental que as mulheres estejam informadas e se envolvam nas discussões e debates que ocorrem em torno desses temas que tanto as afetam.



Exercício

Mapeamento dos temas críticos no uso das TIC

 **Objetivos:** discutir os temas mais críticos no uso das TIC, por meio da reflexão sobre a teoria abordada e os resultados do exercício anterior, propor soluções e recomendações.





 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhando em plenário (caso o número seja pequeno).
2. Apresente, em flip-chart, as questões a serem trabalhadas:
 - a) Pode-se detectar alguns dos temas críticos na lista de modalidades e situações levantadas no exercício anterior?
 - b) Quais são os mais mencionados e quais estão revestidos de maior preocupação ou gravidade para o grupo?
 - c) Com base em três temas que mais se destacam, qual seria a melhor maneira de buscar soluções? Quais seriam as recomendações?
3. Caso o trabalho seja em grupo, forneça cartolina para que as respostas sejam sistematizadas para posterior apresentação em plenário.
4. Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, levantar os aspectos mais relevantes.



O uso estratégico das TIC e o direito à comunicação

As organizações e grupos de mulheres que trabalham com novas Tecnologias da Informação e da Comunicação deveriam ver as TIC com uma perspectiva estratégica, que vá além, e considerá-las boas ferramentas de comunicação. As TIC podem ser utilizadas:

-  no apoio às ações e agendas das mulheres;
-  para chamar a atenção sobre temas que preocupam às mulheres;
-  para reforçar as campanhas de solidariedade e as atividades tradicionais em rede;
-  para defender os direitos da mulher por uma participação igualitária na vida cívica e pública.

Isto implica trabalhar com as mulheres e suas organizações para integrar o uso das TIC de maneira tal que fortaleçam suas capacidades, incrementem o fluxo de informação dentro de suas organizações e alimentem os membros individuais na realização de seu trabalho e na melhoria da capacidade de sua organização para alcançar objetivos estratégicos.

O uso estratégico também implica conjugar informação com a tecnologia da comunicação, para transformá-la em conhecimento que possa ser transmitido a uma comunidade internacional ampla, a fim de promover o desenvolvimento de culturas baseadas em valores de igualdade, liberdade e justiça, incluindo a igualdade de gênero.

A militância em favor do direito à comunicação deve integrar plenamente as preocupações de gênero e o avanço das mulheres. O direito à comunicação é um direito humano fundamental. O exercício das liberdades democráticas e a participação plena e igualitária no atual desenvolvimento econômico constituem a base da afirmação do direito à informação e à comunicação. Dentro desse contexto, se inserem os direitos das mulheres a um acesso democrático e igualitário às novas tecnologias da informação e da comunicação.



As TIC devem estar ao alcance de todos e todas a um custo razoável. Além disso, o desenvolvimento da infra-estrutura deve assegurar que os grupos marginalizados não assumam ainda mais desvantagens. Estes deveriam ser os pontos de partida estratégicos para todas aquelas pessoas comprometidas com a igualdade de gênero e a transformação social. Em um mundo globalizado onde se fragilizam continuamente as organizações democráticas locais, a internet proporciona um meio essencial para defender e expandir a participação democrática.

A internet tem permitido que as vozes de cidadãos e cidadãs comuns, assim como organizações que carecem de recursos financeiros possam ser escutadas. Com mais de cem milhões de usuários/as em todo o mundo, a internet provê um âmbito público que é único, em que as decisões que afetam a vida dos povos podem ser livremente consideradas e debatidas. Permite que pequenos grupos e indivíduos, homens e mulheres, que estejam isolados uns/umas dos/as outros/as, agora se comuniquem, formem redes, compartilhem informação e preparem ações em forma antes nunca pensada.

O desafio consiste em assegurar que as pessoas, comunidades, nações e a comunidade internacional tenham acesso e possam usar efetivamente a informação e os conhecimentos que necessitam para responder aos desafios de seu desenvolvimento e para melhorar suas vidas. O núcleo central deste novo entorno é a democratização do acesso à informação, aos recursos tecnológicos e à possibilidade de influenciar nas políticas públicas de Tecnologia de Informação e Comunicação, para que se constituam em bens que beneficiem a todas as pessoas, sem discriminações nem exclusões.



**INDICADORES DE GÊNERO
RELACIONADOS ÀS TIC**





Pautas para construir indicadores com perspectiva de gênero

por Dafne Plou

Por que é importante construir indicadores com perspectiva de gênero, para planejar, medir e avaliar os resultados de um projeto de Tecnologia da Informação e Comunicação? Porque no contexto do planejamento de um projeto ou de uma ação, desde o início, se faz necessário considerar a igualdade de oportunidades e a igualdade/eqüidade entre mulheres e homens. É importante considerar, por exemplo, que ao trabalhar em políticas e programas de telecomunicações, um campo que costuma ser considerado como "puramente tecnológico ou técnico", as questões de gênero são ignoradas quase que inteiramente.

O mesmo ocorre quando planejamos a forma de interferir em uma determinada situação. Quando trabalhamos com perspectiva de gênero, as estratégias de intervenção somente são efetivas quando abordam as causas subjacentes da falta de eqüidade ou de igualdade de oportunidades. E de acordo com a experiência, são factíveis na medida em que estes passos antecipam, detêm ou vencem a oposição da cultura patriarcal.

Com base em uma perspectiva de gênero, essas estratégias devem contribuir para o processo de empoderamento das mulheres e atuar como um meio para abordar as questões de gênero. Nesse sentido, as mulheres não deveriam ser receptoras passivas da informação difundida por um centro de informação. A conveniência de uma estratégia de informação deve ser avaliada pela eficácia com a qual se distribui a informação, assim como pelo potencial de seu impacto em promover um apoio amplo ao empoderamento das mulheres e à igualdade/eqüidade de gênero.





Por exemplo, a meta de incrementar o acesso das mulheres à informação agrícola pode ser alcançada mediante a intervenção estratégica de proporcionar um melhor acesso à internet na zona em questão. Mas também será importante considerar várias estratégias alternativas de implementação, como, por exemplo, dispor de computadores para as organizações de mulheres ou que haja uma pessoa capacitada em




computação para o serviço das/os agricultoras/es em um centro de recursos e se ofereçam oportunidades de capacitação para as mulheres, visando ao uso apropriado da tecnologia.


O que são indicadores?

Os indicadores são padrões utilizados para medir os resultados de um projeto. Os indicadores podem ser:

-  índices,
-  cifras,
-  fatos,
-  opiniões ou percepções.



Sua função é a de revisar ou medir mudanças de condições ou situações específicas. Os indicadores podem ser:

 **Quantitativos:** medidas de quantidade, como, por exemplo, o número de mulheres usuárias em um telecentro.

 **Qualitativos:** juízo ou percepção sobre um tema, como, por exemplo, a confiança que tiveram as mulheres usuárias do telecentro para utilizar as habilidades aprendidas, para obter melhores possibilidades de trabalho e renda.

Os indicadores sensíveis a gênero, como sugere o termo, são aqueles que rastreiam mudanças relacionadas às relações de gênero através do tempo. Seu valor resulta em medir como se vai conseguindo a igualdade / equidade de gênero através de vários caminhos.

Os indicadores de gênero têm as seguintes características:

-  Consideram os papéis de gênero e apontam mudanças no status e papel do homem e da mulher, através do tempo.
-  Permitem ver em que grau os papéis de gênero afetam um projeto e de que maneira confirma ou negligencia a discriminação de gênero.



Os indicadores de gênero deveriam ser desenhados com base na identificação da problemática de gênero, surgida dentro do contexto específico de um projeto ou de uma atividade.

Por outro lado, um crescente número de especialistas em gênero crê que os indicadores por si só são insuficientes para refletir e expressar a experiência da mulher, especialmente em áreas como o empoderamento ou na participação das mulheres. Argumentam que gestores/as de políticas necessitam direcionar mais atenção à experiência das mulheres, no sentido de que os indicadores podem servir apenas como orientação.

Apesar de suas diferenças, a pergunta-chave que esses modelos e indicadores pretendem responder, ao medir o impacto de qualquer atividade, é: Muda a nossa maneira de viver? Pois, em definitivo, o que realmente queremos saber é se a iniciativa contribuiu para mudar nossas vidas ou se estamos no mesmo ponto onde começamos. Reproduz as desigualdades e inequidades?

Indicadores quantitativos e qualitativos

Os indicadores quantitativos se definem como medidas de quantidade, como, por exemplo, a quantidade de mulheres capacitadas em computação ou o número de mulheres que têm acesso à internet, comparado com o de homens.

Os indicadores qualitativos podem se definir como a opinião e percepção das pessoas sobre um determinado tema, tal como o grau de confiança em si mesmas, experimentado por quem conta com conhecimentos de computação, enquanto uma ferramenta para conseguir um melhor trabalho ou um acesso à internet que lhes permita melhores oportunidades de comercialização e venda. Os indicadores qualitativos de gênero compreendem a coleta de dados das percepções das mulheres sobre o impacto de um projeto, para descobrir como uma intervenção alterou as condições de igualdade de gênero.

A crença generalizada é a de que os indicadores quantitativos são medições de fatos e dados concretos, com números rígidos e frios, cuja validade, veracidade e objetividade são inquestionáveis. Os indicadores



quantitativos são considerados também como “objetivos e verificáveis”, já que indicam, por exemplo, o número de computadores em um determinado lugar de trabalho, o número de aparelhos telefônicos em uma determinada comunidade ou a quantidade e a frequência de oficinas de capacitação relacionadas com computação e Internet. Os indicadores quantitativos se ocupam de resultados e são mais fáceis de definir e buscar.

Por outro lado, os indicadores qualitativos são percebidos como subjetivos, pouco confiáveis e difíceis de verificar. É mais difícil defini-los porque apontam o “porquê” das situações e os contextos de decisões, ações e percepções das pessoas. Sem dúvida, os indicadores qualitativos são valiosos para o processo de planejamento ou de avaliação, porque as iniciativas e projetos estão relacionados com a análise das mudanças produzidas na vida comunitária.

Os indicadores qualitativos buscam medir o impacto de uma iniciativa ou de um projeto, portanto, são utilizados para avaliar seus efeitos e benefícios a longo prazo, incluindo o empoderamento das mulheres. Por exemplo, a quantidade de mulheres que usa os telecentros resulta como mais significativa se a informação a que tem acesso e as conexões que estabelecem por meio da internet contribuem para o senso de independência e empoderamento.

Além do mais, desenvolvidos e interpretados de maneira adequada, os indicadores qualitativos podem desempenhar um papel significativo na identificação das limitações e dos obstáculos, que nem sempre são óbvios. Existem técnicas confiáveis, como as pesquisas, que podem garantir a confiabilidade e validade dos indicadores qualitativos. Além disso, pode-se desenvolver indicadores de mudança política ou social, autonomia e fortalecimento, e, às vezes, estabelecer critérios e normas de indicadores “subjetivos” para medir o grau de desenvolvimento social e de empoderamento percebidos pelas pessoas / comunidades.

O desenho dos indicadores com perspectiva de gênero

Obviamente, não existe um conjunto de indicadores universais. Eles devem ser criados e adaptados aos propósitos do planejamento ou da



avaliação. Para uma avaliação geral do projeto, os indicadores deverão ser estabelecidos durante a fase de planejamento do projeto, vinculados com seus objetivos. Também é importante considerar como os indicadores serão monitorados durante a avaliação. A equipe de avaliação pode, então, priorizar aqueles indicadores que resultem relevantes, vinculados aos objetivos e ao uso projetado da avaliação.

Abaixo, alguns **critérios** a serem considerados para se definir os indicadores:

Os indicadores estão vinculados aos objetivos

As TIC são utilizadas em diversas iniciativas, tais como trabalho em rede, capacitação e militância. Portanto, os indicadores de TIC devem estar vinculados aos objetivos e à missão de uma organização, atividade ou projeto.

Os indicadores refletem realidades e experiências específicas

Os indicadores são determinados com base em realidades e experiências específicas das partes integrantes de uma iniciativa ou projeto. Os resultados ou temas críticos identificados durante a avaliação devem refletir as realidades das comunidades. A análise deverá articular-se com a comunidade. É importante reconhecer a realidade das mulheres quando se trata de julgar o desempenho das pessoas em projetos ou iniciativas. Por exemplo, deve-se reconhecer que há muitos fatores, entre eles, causas pessoais, que afetam o trabalho das mulheres nos projetos e iniciativas.

A tecnologia não é neutra em termos de gênero

Quando consideramos indicadores relacionados com a tecnologia, devemos ter em mente que esta, com base em uma perspectiva de gênero, não é neutra em seu desenho, acesso ou utilização. As desigualdades entre os gêneros se refletem no desenvolvimento do acesso à TIC e em seu uso. Os indicadores devem poder indicar se as TIC contribuem para fortalecer ou para marginalizar às mulheres e, ainda, se as TIC reproduzem ou modificam os papéis de gênero. Devemos também levar em conta as consequências não intencionais de nossos projetos ou iniciativas, e devemos ter consciência de que as TIC também têm impacto sobre as mulheres sem acesso a estas tecnologias.



Seguem, abaixo, alguns indicadores que não podem faltar no planejamento ou na avaliação de um projeto:

Indicadores de acesso

Ter acesso significa ter os meios e a oportunidade de acessar a tecnologia, a informação e o conhecimento. Este acesso está afetado por fatores de raça, classe, gênero ou questões sociais.

Indicadores de trabalho em rede

Uma das vantagens mais importantes das TIC é seu potencial para fortalecer e expandir as conexões, redes e iniciativas de rede. Os movimentos sociais, incluindo o movimento de mulheres, utilizam diversas ferramentas de TIC para ampliar seus vínculos e conexões para além de sua zona de influência física e geográfica. Vários dos primeiros estudos acerca do uso de correio eletrônico e Internet têm mostrado que as mulheres utilizam a tecnologia para trabalhar em rede entre elas. Apesar de não ser fácil considerar isoladamente o impacto do trabalho em rede, um indicador de utilidade para medir seu êxito poderia considerar de que maneira as TIC contribuem para vincular mulheres e grupos de interesses similares, e que de outra maneira não se colocariam em contato. Ou então de que maneira as TIC servem para relacionar redes de indivíduos ou grupos, com a finalidade de promover e apoiar suas respectivas ações.

Indicadores de ativismo

Em um sentido mais amplo, o ativismo se define como o processo de propiciar mudanças. Muitas campanhas estão dirigidas a gerar mudanças nas políticas de governos, instituições e outros âmbitos geradores de políticas. A maioria dessas campanhas utilizam as TIC de maneira crescente, devido a sua eficácia na comunicação e interação grupal. As organizações de mulheres se valem dessas ferramentas para seu trabalho de militância política, orientado a promover a justiça e a igualdade/eqüidade de gênero. Os resultados dessas campanhas – ainda que se produzam ou não as mudanças de políticas - são indicadores de seu êxito e, até certo ponto, da eficácia das TIC para a militância. Outros indicadores examinam as diferenças entre usar TIC e os métodos tradicionais (assembléias ou fóruns presenciais), comparando as



discussões e ações geradas pelas campanhas que utilizam ambas as modalidades.

Indicadores para medir os avanços na promoção dos direitos das mulheres

O uso de TIC tem contribuído para o avanço de um conjunto de questões relacionadas à mulher, por meio de atividades de informação e campanhas de promoção.

Indicadores de capacitação

Os indicadores de níveis de empoderamento incluíram o fortalecimento da auto-estima, à medida que aprendiam a usar uma tecnologia de comunicação nova e mais avançada. Desta maneira, as TIC facilitaram o trabalho em rede, que, por sua vez, permitiu uma maior participação no que se refere à tomada de decisões e fortaleceu a democracia interna das organizações, melhorou as possibilidades de cada pessoa encontrar um trabalho, provendo-as de uma renovada confiança em si mesmas.

Indicadores de organização

O uso das TIC torna possível que todas as pessoas de uma organização recebam a mesma informação. Sem as TIC, a informação se restringiria à diretoria ou a determinados setores de organizações. O acesso à informação estratégica pode modificar o modo com que o grupo ou seus membros se relacionam entre si para fomentar a democracia interna nas organizações. Sabe-se que o acesso tem produzido mudanças nas estruturas de poder de organizações, porque permitiu a participação ativa das mulheres no processo de tomada de decisões.

Indicadores de comunicação democrática

Como ingredientes necessários e eficazes, as TIC se utilizam cada vez mais das estratégias de comunicação. O potencial dessas novas tecnologias para a comunicação democrática e participativa, bem como para a abertura de novos espaços de comunicação é visto como uma de suas principais contribuições à mudança e ao desenvolvimento social.



Um corpo crescente de práticas e conhecimentos sobre comunicações estratégicas e comunicações para o desenvolvimento tem propiciado métodos de medição de impacto de iniciativas e intervenções de comunicação, que apóiam a promoção dos direitos e os processos de desenvolvimento mais amplos.

Critérios para a seleção de indicadores

Seguem, abaixo, os critérios considerados mais importantes por ocasião da seleção de indicadores:

➤ a) Os indicadores devem ser desenvolvidos de forma participativa, incluindo, se possível, todas as partes envolvidas.

➤ b) Os indicadores devem ser relevantes para as necessidades da/o usuária/o e estar em um nível de fácil compreensão.

➤ c) Todos os indicadores devem estar desagregados por sexo.

➤ d) Devem ser utilizados indicadores qualitativos e quantitativos.

➤ e) Devem ser de fácil utilização e compreensão.

➤ f) Devem estar claramente definidos.

➤ g) Deve ser escolhido um número pequeno de indicadores. Um princípio geral é escolher no máximo seis indicadores específicos para cada tipo de indicador geral. Por exemplo, o uso estratégico de TIC por parte das mulheres é um indicador geral que pode conter vários indicadores específicos, como a quantidade de mulheres que utilizam TIC, como as utilizam, que tipos de TIC utilizam, há quanto tempo as utilizam, entre outras coisas.

➤ h) Os indicadores devem ser tecnicamente apropriados.

➤ i) Devem medir tendências através do tempo.

➤ j) Deve-se dar mais importância aos indicadores de resultados.



Identificar indicadores apropriados: um desafio

Os indicadores são os componentes-chave que permitem determinar como e por que algumas iniciativas de TIC específicas resultam cruciais para produzir mudanças nas condições de vida das mulheres, nos papéis de gênero e nas relações de gênero. Entretanto, devemos admitir que o exercício de identificar indicadores de gênero e TIC tem sido o passo com maiores desafios para as pessoas responsáveis por planejamento ou avaliações. E entre os indicadores quantitativos e os qualitativos, estes últimos são os que têm se mostrado mais difíceis de identificar. Sem dúvida, são os indicadores qualitativos os que melhor ilustram a relação entre as intervenções de TIC e o empoderamento da mulher. Não há como ignorá-los!


Em função das TIC e de os projetos de TIC operarem dentro de estruturas sociais e de gênero já existentes, tais como leis, crenças e práticas culturais tradicionais, os dados desagregados por sexo não são reflexos suficientes das problemáticas de gênero em um projeto de TIC.

É muito mais importante examinar as razões por detrás dos números, mesmo quando estes mostrem que quase não há disparidade de gênero na utilização e benefício das TIC. As histórias e razões por detrás dos números podem revelar outra coisa. Desta maneira, as problemáticas de gênero podem se mostrar superficiais, o que, por sua vez, nos informará como é melhor utilizar as tecnologias para o desenvolvimento social e a igualdade / eqüidade de gênero.



Exercício

Indicadores com perspectiva de gênero

 **Objetivos:** discutir a criação de indicadores quantitativos e qualitativos, com perspectiva de gênero, para posterior análise e planejamento da coleta de informações.

 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhando em plenário (caso o número seja pequeno).

2. Apresente, em flip-chart, as questões a serem trabalhadas:

a) Para planejar o funcionamento de um telecentro comunitário, quais seriam os indicadores quantitativos que revelariam se o projeto previu igualdade de oportunidades entre mulheres e homens? (Criar de quatro a seis indicadores quantitativos).

b) Pensando no mesmo projeto, como se mediria o impacto do uso das TIC nas pessoas participantes e se as TIC têm contribuído para o empoderamento das mulheres, assim como para uma maior participação no desenvolvimento do telecentro? (Criar, no mínimo, quatro indicadores qualitativos).

c) De posse de todos os indicadores, fazer uma análise e planejar a forma de coleta de informação.


3. Caso o trabalho seja em grupo, forneça cartolina para que as respostas sejam sistematizadas, para posterior apresentação em plenário.

4. Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, levantar os aspectos mais relevantes.



Exercício

O impacto das TIC: problemas e oportunidades

 **Objetivos:** refletir sobre as mudanças que estão ocorrendo na vida das mulheres (no trabalho, nas relações sociais, na família e na auto-valorização), em função das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), tanto em termos de problemas como de oportunidades.

 **Método:**

1. Antes da atividade, prepare quatro cartolinas de cores diferentes, cada uma com um título: Trabalho, Relações sociais, Família e Auto-valorização. Cada uma das cartolinas deve ter um traço no meio, com os seguintes subtítulos: Problemas e Oportunidades.
2. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em grupos. Entregue a todas as pessoas participantes filipetas das mesmas cores das quatro cartolinas, bem como duas canetas piloto, sendo uma vermelha e outra verde. Os grupos terão 30 minutos para discutir sobre o tema. Cada grupo escolhe dois problemas e duas oportunidades para cada uma das dimensões da vida das mulheres, anotando nas respectivas filipetas (problemas, em vermelho; oportunidades em verde).
4. Em seguida, cada grupo é chamado para afixar as filipetas nas respectivas cartolinas.
5. Faça uma síntese da atividade, enfatizando como os aspectos levantados pelos grupos demonstram a nítida inter-relação da questão de gênero com as novas tecnologias, assim como os novos desafios agora colocados na luta pela cidadania transformadora.





TIC COMO INSTRUMENTO PARA A TRANSFORMAÇÃO

*As TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação)
não devem ser um fim,
mas instrumentos para a
cidadania transformadora.*

*O desenvolvimento da comunicação assistida por
computador e das redes digitais planetárias aparece
como a realização de um projeto mais ou menos
bem formulado, o da constituição deliberada de
novas formas de inteligência coletiva, mais
flexíveis, mais democráticas, fundadas sobre a
reciprocidade e o respeito das singularidades.*

(Pierre Levy)

*Meu papel no mundo não é só de quem constata o
que ocorre, mas também o de quem intervém como
sujeito de ocorrências.*

(Paulo Freire)



Redesenhando a arquitetura de luta

por Vera Vieira

Ao se buscar novas formas de enfrentamento das desigualdades num cenário de globalização galopante – caracterizado pela resignificação das práticas capitalistas, que funcionam num ritmo de apertar de botões, paradoxalmente ao andar da carruagem das ações sociais –, faz-se necessária uma aproximação com toda a complexidade que envolve a denominada Era da Informação. As inovações tecnológicas de informação – a partir do advento da internet e da digitalização, com um sistema contaminando o outro, acarretando diversificação e ampliação dos meios de comunicação de massa – estão provocando novas noções de tempo e espaço, um novo modo de ver, perceber e sentir.

Trata-se de alterações que se refletirão no comportamento humano, marcado por discriminações que se arrastam ao longo do tempo, como a de gênero, de raça, de etnia, de classe, de orientação sexual e geracional. Os meios de comunicação de massa são, atualmente, uma das redes de relações na vida de uma pessoa com maior poder de influência, superando outras instituições como a família, a igreja, a escola, partidos políticos, associações populares.

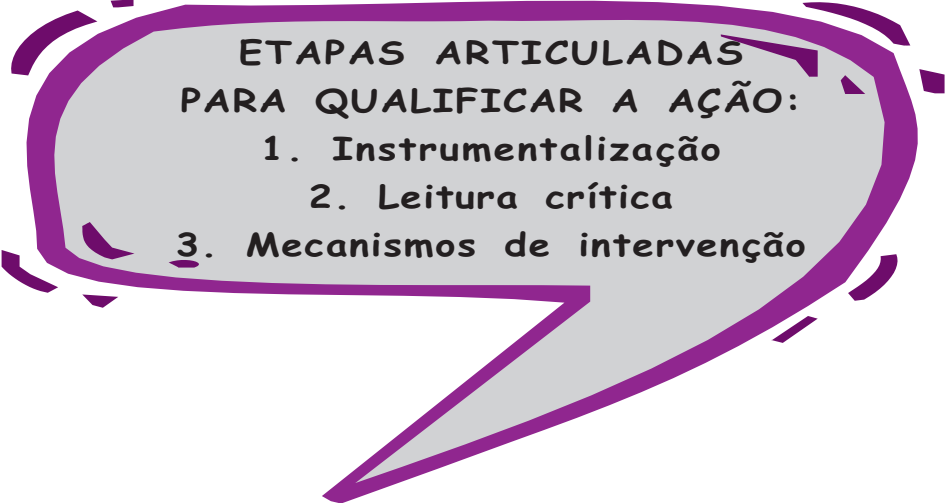
Há que se ponderar, entretanto, que se, por um lado, os meios de comunicação de massa – presentes na vida das pessoas cotidianamente, em função de mensagens atrativas e de fácil assimilação – podem reforçar os estereótipos que contribuem para perpetuar as discriminações (e que são determinantes na limitação da autonomia, do potencial e do acesso ao poder político e econômico das pessoas), por outro lado podem caminhar no sentido contrário. Como já explicado, de acordo com estudos culturais, as mensagens disseminadas pela mídia não causam efeito entorpecedor na audiência, já que as pessoas passam por um processo de assimilação e comparação dos conteúdos para refazer o significado, com base na influência do meio social/cultural em que vivem.

A cadeia histórica formada por uma coletividade que almeja a igualdade entre as pessoas, constituindo-se em consumidores/as de mensagens cada vez mais críticos/as e ativos/as, estará redesenhando a arquitetura de luta



cujas novas marcas requerem um outro olhar para se efetivar. É uma lente que focará a inter-relação da comunicação com a educação, em um percurso que busca atualizar a teoria e a prática da educação popular feminista – incorporando o domínio do modo de funcionamento dos meios de comunicação, o preparo para a leitura crítica das mensagens e a criação de mecanismos efetivos de intervenção.

Em poucas palavras, a reorientação da metodologia de educação popular feminista estará alicerçada em um trajetória que conceba a irreversibilidade da revolução das tecnologias de informação e da comunicação, encarando-a como potencializadora da ação política. Para tanto, os três passos – questão instrumental, leitura crítica e intervenção na mídia – devem ser entendidos de forma articulada, para que se possa, de fato, avançar na luta por uma cidadania plena. O entrelaçamento destes três passos necessita, antes de tudo, estar alicerçado na gestão do agir comunicativo no interior dos grupos, pois como a própria palavra expressa, comunicação é tornar COMUM uma AÇÃO, é a interação entre as pessoas, é o modo de agir em comum com que as pessoas se comprometem.



**ETAPAS ARTICULADAS
PARA QUALIFICAR A AÇÃO:**

- 1. Instrumentalização**
- 2. Leitura crítica**
- 3. Mecanismos de intervenção**

1. Instrumentalização

a) Dimensões:

- Acesso e domínio das técnicas de funcionamento.

- Compreensão e reconhecimento das técnicas de formatação, pois é a junção dos fragmentos da forma que atingirá um conteúdo.



- Percepção das lógicas econômicas e políticas que influenciam os mecanismos de produção, circulação e consumo, afetando os processos de democratização dos meios e da própria sociedade.

b) Objetivos:

- Tornar-se agente de produção de informação e comunicação.

- Entender as novas noções de tempo e espaço (desterritorialização humana), assim como o novo modo de pensar e agir, traçando um paralelo da evolução das mídias antigas e novas (um veículo contaminando o outro).

- Compreender a influência das forças econômicas, políticas e culturais em toda a dinâmica da mídia (e vice-versa).

- Diferenciar o papel de órgãos relevantes, como a Anatel, o Conselho de Comunicação Social, institutos de defesa do/a consumidor/a, comissões parlamentares de direitos humanos e Comitê Gestor da Internet do Brasil (gestão e regulamentação de protocolos e serviços; provedores de acesso, conteúdos, aplicações; uso da internet).

2. Leitura crítica

a) Dimensões:

- Percepção das linguagens utilizadas nas mensagens.

- Reconhecimento da sinergia existente entre diferentes linguagens – palavras, sons, imagens, animação, etc. – com um sistema contaminando o outro e compondo um novo produto.

- A nova ordem da linguagem midiática, cujo significado da mensagem é captado na sua totalidade, e não mais na ordem seqüencial.

- Percepção ativa das mensagens, considerando o sujeito-receptor como co-enunciador das mensagens, influenciado pelas forças sociais e culturais (não



há passividade, pois a mensagem é reelaborada com a influência das diversas redes de relações).

b) Objetivos:

- Compreender a complexidade das mídias em sua totalidade, para que se tornem instrumentos estratégicos de transformação das pessoas, individualmente e na sociedade.
- Atentar para os conteúdos que predominam nas mídias, quem os cria e qual a tendência cultural.
- Analisar se os conteúdos refletem adequadamente os pontos de vista, conhecimentos e interesses dos diversos segmentos.
- Conhecer o ritmo das políticas existentes no que se refere à brecha digital.
- Verificar se as barreiras idiomáticas para o acesso às TIC estão sendo supridas com o desenvolvimento de aplicativos (ferramentas e bases de dados multilingues, interfaces para alfabetos não-latinos, interfaces gráficas para pessoas analfabetas e programas de tradução simultânea).
- Refletir se as TIC estão afetando o equilíbrio físico, mental, emocional e espiritual das pessoas.
- Atentar para a brecha geracional (geração analógica x geração digital).
- Perceber se a Sociedade da Informação (caracterizada pela quantidade e velocidade de informação) caminha para a Sociedade do Conhecimento (com capacidade de utilizar as informações e os veículos para solucionar problemas e construir um novo saber).

3. Mecanismos de intervenção

a) Dimensões:

- Criar e acionar mecanismos de intervenção.



- Influenciar os veículos e instâncias pertinentes.
- Considerar o potencial positivo dos meios de comunicação.

b) Objetivos:


- Avançar no processo de democratização dos meios de comunicação de massa (produção, circulação e consumo; direito de expressão, informação, comunicação, privacidade).
- Influenciar nos diferentes aspectos das TIC: desenho (criação, desenvolvimento e implementação), acesso e utilização.
- Alterar os padrões estereotipados, que reforçam as discriminações.
- Visibilizar as propostas de educação cidadã, para a ampliação de público.

Paulo Freire costumava perguntar: “Alfabetizar para quê?” E respondia mais ou menos assim: “Para que as pessoas alfabetizadas se transformem e se tornem capazes de utilizar esse saber para a mudança social”. A mesma pergunta e a mesma resposta se aplicam às novas Tecnologias da Informação e da Comunicação, ou seja, são importantes desde que se tornem instrumentos de empoderamento das pessoas e das comunidades, para o avanço de sociedades mais justas e igualitárias. E a educação cidadã para as novas tecnologias passa pelo contínuo aprofundamento das três etapas anteriormente descritas.



Exercício

A imagem das mulheres na internet

 **Objetivos:** refletir sobre a imagem da mulher que está sendo construída pela internet e discutir estratégias de comunicação para alterar os padrões estereotipados.

 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhando em plenário (caso o número seja pequeno).
2. Fazer um levantamento dos sites que as pessoas consideram ser os mais utilizados no país, discutindo o tipo de imagem da mulher que transmitem.
3. Discutir as estratégias de comunicação para transformar as imagens negativas, difundindo novas imagens liberadoras das mulheres, como cidadãs com direitos, e não como meros objetos.
4. Definir duas ou três ações a serem trabalhadas de maneira conjunta.
5. Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, fazer uma interação questionando se as imagens difundidas refletem o cotidiano da sociedade brasileira e se atendem às necessidades da mulher.
6. Faça uma síntese da atividade, enfatizando os novos desafios agora colocados na luta pela cidadania transformadora.



Espaços efetivos

por Dafne Plou

Levando em conta as concepções liberadoras, anteriormente descritas, além de outras, o movimento de mulheres e feminista tem encontrado nas novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ferramentas e espaços de comunicação efetivos para levar adiante seus objetivos de avanço dos direitos das mulheres em todos os campos.

As TIC, em pouco tempo, têm-se constituído em aliadas indispensáveis para o desenvolvimento de campanhas de informação e de promoção dos temas de interesse para as mulheres, assim como em instrumentos estratégicos para a ação política. Como ocorre com outros movimentos sociais, as mulheres já não podem prescindir do uso da internet na hora de incidir na discussão de políticas públicas, de se organizar para apresentar propostas às autoridades ou nos fóruns internacionais, de pressionar para que o direito à comunicação de todos e todas seja respeitado e levado em conta.

Com proposições avançadas, as mulheres não ignoraram a importância de ascender às TIC quando, em 1994, começaram a participar do Caucus de Meios de Comunicação, trabalhando, lutando e contribuindo para que o documento final da IV Conferência Mundial da Mulher incluísse análises e recomendações sobre este tema. Assim, a **Seção J**, da **Plataforma de Ação de Beijing** (PAB), conta com várias recomendações concretas para os governos, os organismos de decisão nacionais, as organizações não-governamentais e as associações profissionais, para que se promova a participação e o acesso das mulheres, para que possam expressar-se e tomar decisões nos e por intermédio dos meios e das novas tecnologias da comunicação.

Cinco anos mais tarde, quando as mulheres comunicadoras latino-americanas reunidas em Mulheres Ação 2000 avaliaram o que havia sido feito, puderam dizer: **Nós cumprimos, e vocês?** Este foi o título do documento que apresentaram antes da Seção Especial da Assembléia da ONU, Beijing+5, celebrada em junho de 2000. Nesse documento, as mulheres comunicadoras consideraram ter cumprido com todas as exortações da PAB



à sociedade civil, incluindo o fato de ter impulsionado o acesso do movimento de mulheres e feminista às novas tecnologias da comunicação e o reconhecimento do direito à comunicação “como um requisito indispensável para a construção de uma nova cidadania global, coletiva e individual”, com plena participação das mulheres.

Ao destacar a dívida pendente dos governos e as instâncias de decisão nacionais, o documento assinala que para além dos esforços realizados pela sociedade civil, a participação das mulheres nos processos comunicacionais continua marcada por “diferenças geo-econômicas, locais e globais, as brechas estruturais entre os gêneros, a discriminação étnica e os cruzamentos possíveis entre esses e outros elementos. Como resultado, afirma que “continua sendo débil o posicionamento das mulheres no âmbito das tecnologias estratégicas e nas esferas de poder e tomada de decisões”.

Como se vê, sobram motivos para que as mulheres se envolvam ativamente na luta por direitos humanos à comunicação pela internet. Na fase preparatória da **Cúpula Mundial da Sociedade da Informação**, que aconteceu em duas fases (Genebra, em dezembro de 2003, e Túniz, em novembro de 2005), as mulheres chamaram a atenção dos governos e dos organismos da ONU sobre a necessidade de criar consciência sobre as questões de gênero vinculadas à sociedade da informação, bem como sobre a importância de aplicar marcos de análises de gênero no desenvolvimento de políticas e estratégias de TIC nacionais, regionais e internacionais. E acrescentaram um outro aspecto relevante: que a dimensão de gênero também fosse levada em conta e integrada em todas as políticas e estratégias relacionadas com o desenvolvimento e a indústria das TIC.

As mulheres também não se esqueceram da questão da brecha digital e da falta de igualdade/equidade de gênero no acesso às TIC. Trabalhar por esta equidade deveria constituir-se em um princípio capaz de atravessar outras iniciativas e lutas, assim como originar um seguimento e monitoramento das políticas aplicadas no setor, com a finalidade de tornar mais efetiva a participação da sociedade civil na implementação das medidas adequadas.

Diante desse panorama, ganham força também as coalizões e as alianças estratégicas. O movimento de mulheres e feminista é ator significativo para a amplo campo dos movimentos sociais. As contribuições




com perspectiva de gênero no trabalho para o direito à comunicação, como um direito universal, deveriam permear as discussões no âmbito dos movimentos sociais, com a certeza de que as TIC são uma ferramenta muito mais para a ação em favor de uma sociedade democrática, capaz de incluir e de oferecer oportunidades iguais a todos e a todas, com a finalidade de exercer uma cidadania capaz de transformar as relações e as estruturas sociais para uma maior justiça e igualdade/eqüidade.



Exercício

As mulheres e a democracia nas comunicações

 **Objetivos:** refletir sobre o formato e a linguagem do conteúdo disseminado pela Internet, pelas organizações de mulheres, objetivando verificar o grau de intervenção para a democratização das comunicações.

 **Método:**

1. Apresente e explique a atividade às pessoas participantes, fazendo a divisão em pequenos grupos ou trabalhando em plenário (caso o número seja pequeno).

2. Apresente, em flip-chart, as questões a serem trabalhadas:

a) Quais seriam os sites nacionais de organizações de mulheres mais conhecidos?

b) As mensagens podem ser compreendida pelas pessoas em geral ou se trata de um discurso voltado para um grupo de especialistas? Buscam o interesse de um público amplo para o apoio ao avanço dos direitos da mulher? Oferecem a possibilidade de adesão à organização e a compartilhar experiências? Os sites são participativos?

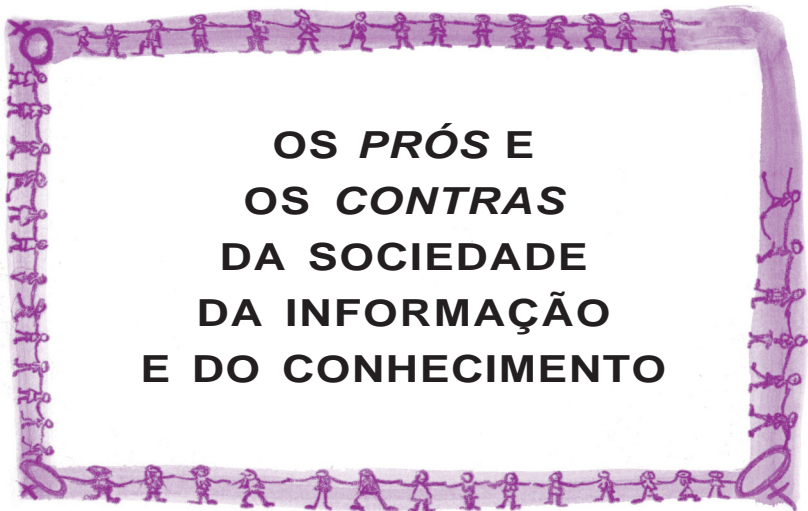
c) De maneira as organizações de mulheres podem promover o direito à comunicação utilizando as TIC?

d) Que ações práticas poderiam ser implementadas para democratizar as comunicações nas organizações de mulheres e/ou nas organizações sociais? (Capacitação, uso de novas ferramentas como blogs, chats, fóruns de discussão, audios via internet, etc.).

e) Fazer uma lista realista de duas ou três propostas concretas que poderiam ser implementadas.

3) Caso o trabalho seja em grupo, forneça cartolina para que as respostas sejam sistematizadas, para posterior apresentação em plenário.

4) Depois da apresentação dos grupos ou das respostas das pessoas em plenário, levantar os aspectos mais relevantes.



**OS PRÓS E
OS CONTRAS
DA SOCIEDADE
DA INFORMAÇÃO
E DO CONHECIMENTO**



Em cidades cada dia mais extensas e desarticuladas, nas quais o desenraizamento e o crescimento da marginalização se fazem acompanhar por uma perda acelerada da memória urbana, o rádio, a televisão e a rede informática acabam conformando um dispositivo de comunicação capaz de oferecer formas de contraditar o isolamento dos indivíduos, possibilitando a criação de vínculos culturais aos diversos agrupamentos em que se fragmenta a sociedade.

(Jesús Martíin-Barbero, 2003)

Assim, ao mesmo tempo que vivemos um processo de homogeneização e uniformização, vivemos um processo de afirmação das singularidades, em que (re)emergem entidades étnicas, religiosas, culturais, e no qual identidades de povos e coletivos diversos buscam a paridade com as nacionalidades e as “estatalidades” legitimadas.

(René Armand Dreifuss, 2003)

A cultura mundial americana - a cultura McWorld - é menos hostil que indiferente à democracia: seu objetivo é uma sociedade universal de consumo, que não seria composta nem por tribos, nem por cidadãos/ãs, todos maus clientes potenciais, mas somente por essa nova raça de homens e mulheres que são os/as consumidores.

(Benjamim R.Barber, 2003)

Mas e aqui está o núcleo da contradição, quanto mais a Europa se torna disneyficada, menos única e especial fica. A homogeneidade insípida que vem com a pura mercantilização apaga as vantagens monopólicas. Os produtos culturais deixam de ser diferentes das mercadorias em geral.

(David Harvey, 2003)



(...) A Internet é – e será ainda mais – o meio de comunicação e de relação essencial sobre o qual se baseia uma nova forma de sociedade que nós já vivemos – aquela que eu chamo de sociedade em rede.

(...) A Internet é a conexão global-local, que é a nova forma de controle e de mobilização social em nossa sociedade.

(Manuel Castells, 2003)

O que mudou com a recente evolução da marca não é tanto o produto que tem a marca, mas sim o/a consumidor/a que tem a marca. Isto tem a ver com a mesma razão pela qual se desenvolveram as marcas originais: a necessidade de diferenciação dentro do contexto de mesma fabricada, dentro de uma cadeia de produção global.

Acredito – é a razão pela qual me interessei por marcas corporativas – que o processo de vender idéias em vez de produtos está transformando nossa cultura e nossas vidas no trabalho.

(Naomi Klein, 2003)



(...) A Internet é um instrumento que desenvolve, mas que não muda os comportamentos; ao contrário, os comportamentos apropriam-se da Internet, amplificam-se e potencializam-se a partir do que são. Isso não significa que a Internet não seja importante, mas não é a Internet que muda os comportamentos, mas os comportamentos que mudam a Internet.

Por exemplo, as pesquisas no Canadá e nos Estados Unidos mostraram que, à parte a Internet, os indivíduos tinham normalmente, como termo médio, não mais de seis laços íntimos de relação fora da família e, ao mesmo tempo, centenas de laços mais superficiais. Parece que se trata de algo que ficou estabelecido nos últimos dez anos. Então o que acontece é que a Internet é capaz de criar laços fracos, mas não de estabelecer laços fortes, em média, e é excelente para dar continuidade e para reforçar os laços fortes que se criam a partir da relação física.

(Manuel Castells, 2003)

As mercadorias semióticas somente encontram o seu mercado caso exista um tempo de atenção social suficiente para ler, escutar, ver ou apenas consultar, folhear, enfim, elaborar cognitivamente. Para isto, porém, é preciso que haja tempo, que haja uma disponibilidade de tempo e de atenção. Um fator decisivo para a crise da net-economy é a insuficiência de tempo de atenção disponível tanto no processo de trabalho quanto no processo de consumo.

(Franco Berardi - BIFO, 2003)



Os fragmentados movimentos de oposição à globalização neoliberal que se manifestaram em Seattle, Praga, Melbourne, Bangcoc e Nice e depois, de forma mais construtiva, no Fórum Social Mundial de Porto Alegre (em oposição às reuniões anuais das elites empresariais e líderes do governo em Davos), indicam uma política alternativa desse tipo. Não é totalmente antagônica à globalização, mas deseja-a em termos bem diferentes. A luta por autonomia cultural e apoio à criatividade e à diferenciação culturais é um poderoso elemento constitutivo desses movimentos políticos.

(David Harvey, 2003)

As assimetrias resultantes da oligopolização das indústrias de informação e entretenimento consagram a liderança dos países ricos. Os Estados Unidos ficam com 55% das receitas mundiais geradas por bens culturais e comunicacionais; a União Européia, com 25%; Japão e Ásia, com 15%; e a América Latina, com apenas 5%.

(Dênis de Moraes, 2003)



Os movimentos políticos progressistas e antineoliberais de todo o mundo estão incluindo cada vez mais a questão da mídia em suas plataformas políticas. (...) Há o reconhecimento de que a importância da questão da mídia cresceu radicalmente e nenhum movimento social bem-sucedido pode deixá-la de lado como questão para ser abordada “depois da revolução”. A organização da mídia democrática deve fazer parte da luta atual, se queremos ter uma possibilidade viável de sucesso.

(Robert W. Mcchesney, 2003)

Como consequência da revolução digital, é extremamente difícil hoje em dia, intelectual e objetivamente, estabelecermos distinções nítidas entre o mundo da mídia, o mundo da comunicação, o mundo que poderíamos denominar cultura de massas e o mundo da publicidade. Cada dia existem menos fronteiras entre esses três setores.

(Ignacio Ramonet, 2003)



A emergência da Internet a partir do final da década de 1980 e o surgimento da World Wide Web em 1994 prolongaram a precedente evolução da esfera pública, introduzindo ao mesmo tempo elementos radicalmente novos: a interconexão geral, a desintermediação e a comunicação de todos/as com todos/as. Eu levanto a hipótese de que a revolução do ciberespaço vai reestruturar profundamente a esfera pública mundial, o que terá profundas repercussões sobre a vida democrática.

(Pierre Lévy, 2003)

O discurso crítico atual localiza um antagonismo entre globalização e cidadania. Esta posição sustenta que o aprofundamento dos processos de globalização despe de poder o/a cidadão/ã. Quando os processos econômicos se tornam globalizados, o Estado-nação perde a capacidade de proteger sua população. O cidadão perde a capacidade de eleger líderes que efetivamente defendam seus interesses.

(...) De forma ainda mais dramática que a produção e o consumo, os Estados-nações estão perdendo sua coesão cultural por força dos sistemas de comunicação planetários.

(Mark Poster, 2003)



PRÓS



CONTRAS

Somos todos “cyber”, isto é, corpo, cabeça, sentimentos, numa mistura híbrida. A tecnologia permeia tudo, tornando as pessoas meio humanas, meio máquinas, percebendo a realidade através do Windows e da nova lógica que rompeu limites. Tal quadro esconde propostas políticas de usar a tecnologia para criar novos temas que modifiquem pensamentos. As mulheres mais jovens sabem lidar com isso. Não se intimidam com a humilhação e o ridículo, rompendo estereótipos a respeito dos quais entendem que não são naturais nem eternos. Querem algo mais criativo, menos formal e são mais propensas a combater, menos a renunciar; querem ser livres, buscam sua própria identidade.

(Gloria Bonder, 2001)

Existe a intenção de tirar as mulheres do mercado de trabalho na área de informática. A objeção é quase velada, por meio de intimidações, como as que indicam não serem elas capazes de dar conta de tarefa tão “complicada” como essa. Existe a transgressão de padrões e gêneros embutida no uso nas novas tecnologias. Os homens atuam à frente desse quadro, jogando com a identidade feminina, ridicularizando-a, na tentativa de afastar as mulheres desse espaço. O termo tecnofóbicas surgiu daí.

(Gloria Bonder, 2001)



Para a maioria das mulheres do mundo, a Sociedade da Informação proporciona um espaço sem precedentes para afirmar sua cidadania e para renegociar suas relações sociais. (...) Uma tarefa básica para abordar gênero e desenvolvimento na sociedade da informação é a construção de um novo discurso que não somente confronte dicotomias e hierarquias, mas que situe gênero claramente dentro dos contextos específicos, reconhecendo as realidades e aspirações múltiplas das mulheres.

(Anita Gurumurthy, 2006)

O virtual não é somente um novo espaço de luta ou um sistema de discriminação, mas é de fato uma nova criatura, que consolida e desencadeia velhas ideologias de exploração; é antipobres, anti-Sul, racista e patriarcal. Nesse sentido, o virtual é muito mais real do que pensamos. E a “brecha digital”, como a conhecemos e entendemos, não capta adequadamente estes aspectos estruturais.

(Anita Gurumurthy, 2006)



A apropriação de TIC tem se instalado como um discurso ligado exclusivamente à modernização econômica, supondo que a adoção de infra-estrutura tecnológica propicia o desenvolvimento que permitirá superar as brechas entre ricos e pobres. Entretanto, se assumirmos que a inovação tecnológica é inovação social, não somente se trata de criar modelos alternativos de desenvolvimento, mas de criar alternativas ao próprio desenvolvimento.

(Rocío Rueda Ortiz)

Não podemos perder de vista que vivemos hoje em uma sociedade onde a comunicação e o conhecimento estão vinculados aos principais fatores de poder, estando sujeitos a um preocupante processo de concentração, em mãos privadas. Da mesma forma, os novos conhecimentos são gerados, cada vez mais, sob um modelo de privatização, colocando em risco seu caráter de bem comum da humanidade.

(Sally Burch)



Um dos desafios é aprofundar o discurso feminista em torno da comunicação e das TIC: um discurso que vá além da brecha digital; que se insira nas alternativas da globalização neoliberal; que se vincule por sua vez às preocupações das mulheres que lutam por transformar suas condições de vida e por conseguir a igualdade nos diversos âmbitos da vida.

(Sally Burch)

O ponto central continua sendo a brecha de credibilidade entre as promessas da Realidade Virtual e a qualidade do que entregam. Assim sendo, me parece que esta nova fronteira tecnológica intensificará, a curto prazo, a brecha de gênero e incrementará a polarização entre os sexos.

(Rosi Bradidotti)



Para que nossos saberes e conhecimentos façam parte do acervo das sociedades da informação e do conhecimento, é fundamental que as mulheres estejam presentes nelas em um marco de igualdade e justiça de gênero.

(Carta de comunicadoras feministas latino-americanas, na Cúpula Mundial da Sociedade da Informação, 2005)



BIBLIOGRAFIA

CITELLI, Adilson. *Comunicação e Educação - a linguagem em movimento*. SP. Ed. Senac. 2000.

DIZARD Jr., Wilson. *A nova mídia - a comunicação de massa na era da informação*. SP. Jorge Zahar Editor. 2000. p.296.

FESTA, Regina. *Notas para um novo milênio: questões de gênero e sistemas de comunicação e informação*. In: Perspectivas de Gênero: debates e questões para as Ongs. GT Gênero - Plataforma de contrapartes Novib. Recife. 2002.

GURUMURTHY, Anita. *Gender and ICTs - Cutting Edge Pack*. BRIDGE. Bristol. 2004

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência - o futuro do pensamento na era da informática*. (tradução de Carlos Irineu da Costa). Editora 34. SP. 1993 (7a.reimpressão - 1998).

_____. *O que é o virtual?* (tradução de Paulo Neves). Editora 34. SP. 1996 (7ª. Reimpressão - 2005).

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos Meios às Mediações - comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro. Editora UFRJ. 1997.

MATTELART, Armand e MATTELART, Michele. *História das Teorias da Comunicação*. SP. Loyola. 1998

MORAES, Denis de. *O planeta mídia*. SP. Ed. Letra Livre. 1998. p.70.

_____. (org) *Por uma outra comunicação - mídia, mundialização, cultura e poder*. RJ. SP. Editora Record. 2004. 2a.ed. 2004.

PARM/APC (Programa de Apoio às Redes de Mulheres da Associação para o Progresso das Comunicações). *Manual GEM (Gender Evaluation Methodology)*. México. 2006.

SAFFIOTI, Heleieth. *O poder do macho*. Ed.Moderna. SP.9ªed. 1997.

SOARES, Ismar de Oliveira. *Sociedade de Informação ou da Comunicação*. SP. Cidade Nova. 1997.

VIEIRA, Vera. *Gênero e Educação para Intervenção na Mídia*. SP. Dissertação de Mestrado. USP/ECA. 2002.

www.comunica.org/cris - *Gender Caucus Statement*. Bamako. 2002.



www.comunica.org/cris - *Gender Caucus Statement*. Prepcom 1. WSIS. Geneva. July 2002.

www.globo.com - Globo On line - 17/11/2005.

www.onu.org - *Declaração e Plataforma de Ação de Beijing*. ONU. Nova Iorque. 1997.

www.redemulher.org.br.

www.womenaction.org - *Nós cumprimos. E vocês?*



DICIONÁRIO DA ERA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO

Compilação: Vera Vieira

O Dicionário da Era da Informação e da Comunicação é uma compilação que tem por objetivo ampliar o conhecimento sobre a terminologia adotada a partir da revolução das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC). Dada sua complexidade, torna-se ainda mais difícil para a sociedade civil organizada – principalmente para as mulheres que nunca foram “treinadas” para tais assuntos – incidir de forma estratégica, visando transformar a Sociedade da Informação em Sociedade do Conhecimento, ou seja, fazer com que as TIC se tornem instrumentos de empoderamento das pessoas e comunidades, para o avanço de uma sociedade mais justa e igualitária.

A

AdSense

Um plano de publicidade do Google que ajuda criadores/as de sites, entre os quais blogs, a ganhar dinheiro com seu trabalho. Tornou-se a mais importante fonte de receita para as empresas Web 2.0. Ao lado dos resultados de busca, o Google oferece anúncios relevantes para o conteúdo de um site, gerando receitas para o site a cada vez que o anúncio for clicado.

Ajax

Um pacote amplo de tecnologias, usado a fim de criar aplicativos interativos para a web. A Microsoft foi uma das primeiras empresas a explorar a tecnologia, mas a adoção da técnica pelo Google, para serviços como mapas on-line, mais recente e entusiástica, é que fez do Ajax (abreviação de “JavaScript e XML assíncrono”) uma das ferramentas mais quentes entre criadores/as na web.

América Online (AOL)

No final dos anos 1990, o maior dos serviços de dados orientado para consumidores/as, disponível para usuários/as de computadores pessoais.

Analógico

Nas transmissões de telecomunicações, a representação de valores numéricos ou alfanuméricos por variáveis físicas (por exemplo, voltagem, corrente). – é seqüencial – (ver Digital).

Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações)

É uma autarquia autônoma, brasileira, tendo como principais atribuições: implementar a política nacional de telecomunicações; propor a instituição ou eliminação da prestação de modalidade de serviço no regime público; propor o Plano Geral de Outorgas; propor o plano geral de metas para universalização dos serviços de telecomunicações; administrar o espectro de radiofrequências e o uso de órbitas; compor administrativamente conflitos de interesses entre prestadoras de serviços de telecomunicações; atuar na defesa e proteção dos direitos dos/as usuários/as; atuar no controle, prevenção e repressão das infrações de ordem econômica, no âmbito das telecomunicações, ressalvadas as competências legais do Cade; estabelecer restrições, limites ou condições a grupos empresariais para obtenção e transferência de concessões, permissões e autorizações, de forma a garantir a competição e impedir a concentração econômica no mercado; estabelecer a estrutura tarifária de cada modalidade de serviços prestados em regime público. (Site: www.anatel.gov).

Anonymous FTP

Uma operação de *File Transfer Protocol* permite a um/a usuário/a da Internet recuperar – de forma anônima – documentos, arquivos, programas e outros materiais arquivados em qualquer ponto na Rede, sem ter que estabelecer uma senha. Permite ao/à usuário/a



desviar-se de checagens de segurança local e acessar publicamente arquivos acessíveis em sistemas remotos.

B

Banda larga

Faixa de frequências com largura de banda suficiente para transportar sinais de grande velocidade. Por exemplo: a transmissão de sinais digitais a 155 mbps requer sistemas de banda larga. Também é a tecnologia que confere à linha telefônica alta velocidade permanente e estável, possibilitando maior rapidez no acesso à Internet e eliminando problemas como quedas de linha e telefone ocupado, sendo possível o envio de diferentes tipos de sinais ao mesmo tempo, inclusive o uso simultâneo da Internet e do telefone em uma mesma linha. Essa tecnologia oferece maior rapidez nos downloads, possibilitando ao/à usuário/a assistir a filmes e ouvir músicas sem falhas de conexão.

Baud

Uma medida de velocidade de transferência de dados num circuito de comunicação digital. A velocidade em Baud é o número dos elementos de sinal por segundo.

BBS - Bulletin Board System – “Sistema de Quadro de Aviso”

Os BBSs são pequenas redes de computadores que permitem que seus/suas integrantes troquem mensagens e arquivos, e interajam entre si, por meio de uma tecnologia simples e barata. O surgimento dos BBSs nos Estados Unidos, na década de 1980, foi um dos fatores que ajudaram no aumento exponencial das comunicações entre as várias redes, que pode ser sintetizado com a Internet.

BCNU

Abreviatura utilizada em bate-papos na Internet, para “*be seeing you*” (estou vendo você).

Betamax

O padrão tecnológico para videocassete defendido pela Sony nos anos 1980, que foi substituído pelo padrão VHS da Matsushita.

Birds of a feather (BOF) – “gente da mesma laia”

Na Internet, um BOF é um grupo informal de discussão, geralmente formado circunstancialmente para discutir uma questão específica.

Bit (binary digit)

Um bit é a menor unidade de informação que um computador reconhece. É representado pela presença ou ausência de um impulso eletrônico, em geral simbolizado por um 0 ou pelo número 1.

Blog

É um “diário pessoal e público” publicado na internet – é um tipo de página pessoal na qual a pessoa que criou desenvolve alguma conversa sobre um ou vários assuntos interessantes e deixa aberto um mural com a opinião de visitantes. De baixo custo para publicação na web, está disponível para milhões de usuários/as e é uma ferramenta amplamente utilizada.

Bookmark – “lista de favoritos”

Relação que se define e que permite o acesso fácil a determinado endereço, contendo um documento ou página da www - World Wide Web. Clicar com o mouse em um bookmark geralmente chama o endereço web a que ele se refere. Os bookmarks são muitas vezes



encontrados em programas de navegação da web, tal como a Microsoft Internet Explorer. A lista permite que os/as usuários/as apontem e cliquem nos nomes e endereços ao invés de digita-los diretamente no programa de navegação.

Brecha Digital

Expressão comumente utilizada para designar a desigualdade de acesso, ou seja, a imensa população excluída das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) – bem como o conseqüente impacto –, tendo a Internet como sua maior expressão. Refere-se ao acesso a recursos e serviços, assim como à participação nos processos de tomada de decisão. As TIC têm-se revelado um fator de exacerbação dos obstáculos para a inclusão social (levando em conta, principalmente, classe social, gênero, raça/etnia, questão geracional), já que marginaliza ainda mais as chamadas “minorias” dos países em desenvolvimento, por problemas de pobreza, falta de recursos, analfabetismo e baixos níveis de educação. Considera-se que as desigualdades sociais se refletem no desenvolvimento do acesso e do uso das TIC.

Brecha Geracional

Expressão utilizada para se referir à separação entre a geração jovem (que já nasceu digital) e a geração mais antiga (cuja mente funciona de forma seqüencial). A brecha geracional pode exacerbar os conflitos entre gerações, visto que as novas Tecnologias da Informação e da Comunicação provocam novas noções de tempo e espaço, um novo modo de ver, pensar e sentir. Daí a importância na capacitação, principalmente das gerações mais antigas. (Ver também inteligência tissular).

Browser – “programa de navegação, navegador da Web”

Uma aplicação que permite acessar as páginas da www - World Wide Web e ver seu conteúdo na tela do computador. Um aspecto importante dos browsers como o Netscape Navigator e o Microsoft Internet Explorer é que todos eles apresentam códigos em Hypertext Markup Language (HTML), a linguagem que é usada para a construção das páginas Web.

Buffer

Uma área do disco usada para armazenagem temporária de dados no computador. Guarda mudanças recentes de arquivos e outras informações para serem salvas no disco rígido mais tarde.

Byte

Um grupo de dígitos binários adjacentes (muitas vezes mais curto do que uma palavra) que um computador processo como uma unidade. Em geral, um byte tem 8 bits de comprimento.

C

Cabo coaxial

Cabo isolado transmissor de sinais de telefone e televisão num modo de alta freqüência. O coax tem sido o canal portador para a TV a cabo.

Centro de controle (Headend)

Centro de controle do sistema de TV a cabo, onde os sinais dos programas enviados por satélites e outras fontes são transferidos para a rede do sistema.

Chat

Termo inglês que significa bate-papo, conversa, conversar. É utilizado para designar serviços pelos quais os usuários de redes de computador podem trocar mensagens em tempo real, na forma de conversa escrita na tela. A maioria das redes de computadores permite a



realização de “conversas” entre seus/suas usuários/as. Na internet, a ferramenta mais comum de chat é o conhecido IRC (Internet Relay Chat – bate-papo por meio da internet).

Chip

Dispositivo à base de silício, no qual um conjunto de circuitos eletrônicos microscópicos é impresso fotograficamente, para criar dispositivos passivos e ativos, caminhos de circuito e conexões de dispositivos dentro da estrutura sólida.

Ciberespaço

Um ambiente artificial gerado pelo computador, projetado para maximizar a liberdade de movimento e a imaginação do/a usuário/a. O termo foi cunhado por William Gibson, em seu romance fantástico *Neuromancer*, publicado em 1984, designando “uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados”. Ele imaginou que seria possível não só entrar nesse espaço imaginário, criado por uma rede universal de computadores contendo todo tipo de informações, como também explorar os dados com os nossos diversos sentidos e até mesmo transmitir informações diretamente para o computador. O espaço/tempo virtual proposto por Gibson tornou-se realidade inclusive no campo multissensorial, com o desenvolvimento de ferramentas interativas baseadas no conceito de realidade virtual, permitindo a comunicação interpessoal em ambientes virtuais. Além disso, compartilhado hoje por milhões de pessoas de todo o planeta, o ciberespaço adquire uma significação política e cultural de dimensões globais. Em manifesto publicado pela revista *Wired*, em 1996, o suíço John Perry Barlow proclama o ciberespaço como “a nova morada da mente”. Dirigindo-se a governantes do mundo industrial, ele afirma: “O espaço social global que estamos construindo é naturalmente independente de tiranias que vocês querem nos impor. (...) O ciberespaço não se situa dentro de suas fronteiras. (...) Nosso mundo está ao mesmo tempo em todo lugar e em lugar nenhum, mas não está onde os corpos vivem. (...) Seus conceitos legais de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são baseados na matéria. Não existe matéria aqui. Nossas identidades não têm corpos, logo, diferentemente de vocês, nós não podemos obter ordem através da coerção física. Acreditamos que a partir da ética, do auto-interesse esclarecido e do bem-estar público, nosso controle irá emergir. (...) Em nosso mundo, tudo que a mente humana criar pode ser reproduzido e distribuído infinitamente de forma gratuita. O transporte global de pensamentos não mais dependerá de suas fábricas. Devemos declarar nossos seres virtuais imunes à sua soberania, mesmo que continuemos a consentir que vocês governem nossos corpos. Nós nos espalharemos por todo o planeta, de modo que ninguém poderá aprisionar nossos pensamentos. Criaremos uma civilização da mente no ciberespaço. Que ela seja mais humana e justa do que o mundo que os seus governantes antes fizeram”. (Ver também Virtual).

Codificação

O processo de transformar um sinal analógico num sinal digital ou um sinal digital em outro formato digital.

Codificador/decodificador (CODEC)

Uma série de circuitos integrados, que efetuam uma conversão analógica-para-digital específica, tal como a conversão de um sinal analógico de voz para um fluxo digital de bits, ou um sinal analógico de televisão convertido para um formato digital.

Coleta eletrônica de notícias (ENG)

Na radiodifusão, a cobertura de acontecimentos fora do estúdio por intermédio do uso de caminhões equipados com antenas de satélite, provendo cobertura ao vivo ou gravada.

Comitê Gestor da Internet do Brasil

Foi instituído via Portaria Interministerial do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) e Ministério das Comunicações (MC), em 1995, e vem sendo atualizado segundo o mesmo instrumento. É composto, atualmente, por 12 conselheiros/as, sendo cinco do Setor Público e sete do setor privado/terceiro setor. Relaciona-se diretamente à temática da “governança da internet no mundo”. Envolve regulamentação e gestão sobre: infra-estrutura específica de comunicações; protocolos e serviços básicos Internet; provedores de acesso, conteúdos, aplicações; uso da Internet. O tema é considerado complexo, em função de ser novo e estar em permanente mutação, além da multiplicidade de atores e papéis institucionais. O Comitê Gestor da Internet do Brasil administra: alocação de endereços IP, registro de nomes de domínio e operação do DNS. Coordena o atendimento a emergências em redes de Internet: hacking, DDOS, etc.; articulação com PF, Interpol, etc. Opera em instalações especialmente montadas em São Paulo. Articula suas funções no Brasil com a América Latina & Caribe e com o mundo. É uma instância fundamental da qual a sociedade civil deve participar para garantir o interesse público. (Site do Comitê Gestor: www.cg.org.br).

Compact disc (CD)

Um veículo de armazenamento óptico, usado para música, dados de computador e outros serviços.

Compact disc audio (CD-A)

Um formato popular de compact disc para música digital de alta fidelidade. Cada disco oferece até 75 minutos de som programável sem qualquer degradação da qualidade durante a reprodução.

Compact disc de memória fixa (CD-ROM)

Um disco pré-gravado e de memória fixa que armazena até 600 megabytes de dados digitais. No mercado desde fins dos anos 1980, suas primeiras aplicações eram como bases de dados e arquivos em áudio e vídeo.

Compacto disc interativo (CD-I)

Um veículo para armazenamento em disco de informações em áudio, vídeo e dados interativos. Inventado pela Sony e pela Philips, o CD-I foi desenvolvido originalmente para usos em treinamento profissional. Atualmente, está sendo introduzido no mercado interno, com esforços de marketing centrados em aplicações de informação e entretenimento para o/a consumidor/a.

Composição de mídia

Uma variação de alta tecnologia do desktop publishing, que incorpora recursos de som e vídeo na aplicação de tecnologias de ponta a usos da mídia.

Compressão

A redução de certos parâmetros de um sinal ao mesmo tempo em que há preservação do conteúdo básico da informação. O resultado é a melhoria da eficiência total da transmissão e a redução do custo. Nas operações de mídia, o uso mais amplo das técnicas de compressão pode duplicar ou triplicar o número de canais disponíveis.

Communications (computer + telecommunications)

“Comunicações (computador + telecomunicações)”: É a denominação proposta pelo professor Anthony Oettinger, da Universidade de Harvard, para a convergência entre a tecnologia dos computadores e a das telecomunicações, que resultaria em uma rede de informação integrada.



Computador

Aparelho eletrônico de processamento de dados (concebido com base nos princípios da cibernética e da teoria da informação), capaz de efetuar toda sorte de operações lógicas e aritméticas, sem intervenção de um/a operador/a humano/a durante o seu funcionamento. Em linhas gerais, o computador é capaz de fazer três tipos de operações: a) entrada de dados; b) processamento de dados de acordo com regras pré-estabelecidas; c) saída com os resultados das operações solicitadas. Quanto ao modo de processamento, o computador pode ser analógico ou digital. Quanto à capacidade de processamento, os computadores podem ser classificados como: supercomputador, mainframe, minicomputador, estação de trabalho e microcomputador. O computador evoluiu muito desde a década de 1950, quando surgiu a primeira geração, cujo representante maior é o Univac, constituído por válvulas. A cada década, novos aperfeiçoamentos incorporavam-se à informática, como os circuitos integrados no lugar dos transístores e, posteriormente, a integração de milhares de circuitos em um único chip. Nos anos 1990, os avanços da informática passaram a ocorrer em uma velocidade muito maior, com intervalos de poucas semanas entre uma nova tecnologia e seu aperfeiçoamento. O computador, utilizado em todas as áreas, passou a fazer parte do cotidiano da população por meio de serviços públicos, bancários, comerciais, lazer, educação, saúde, comunicação.

Computador Servidor (Host)

Um computador que permite aos/às usuários/as se comunicarem com outros computadores host na rede.

Comunicações de dados

A transferência, recepção e validação de dados entre uma fonte e um receptor via um ou mais enlaces de dados, usando códigos ou protocolos de conversão apropriados.

Comunidade virtual

Grupo de pessoas, ligadas por interesses comuns, que se reúnem no ciberespaço ou que freqüentam os mesmos sites.

Comutação de pacote

A transferência de dados por meio de blocos endereçados (“pacotes”) de informação, em que um canal de telecomunicação é ocupado somente durante o tempo de transmissão do pacote. Isto permite o uso mais eficiente dos canais, que normalmente têm períodos de baixa utilização.

Conselho de Comunicação Social

Foi criado no Brasil, pela Constituição de 1988, mas só foi instalado, pelo Congresso Nacional, em meados de 2002. É formado por representantes do patronato, sindicatos e sociedade civil. Apesar de não ter poder deliberativo, assessora o Congresso em todas as matérias relativas à mídia, inclusive produzindo pareceres sobre as futuras mudanças no capital social das empresas e a escolha do modelo de sistema digital a ser implantado no país.

Convergência das mídias

Integração dos diversos meios de comunicação. Uso de diferentes veículos como portas de entrada para a mesma base de conteúdos. A tecnologia digital e a interatividade característica da Internet são os fatores que tornaram possível a convergência das mídias, considerada como uma revolução comparável ao início da televisão: “Há alguns anos, cada veículo tinha um sistema próprio de processamento e distribuição de sinais, uma diferença que deixa de existir a partir do momento em que todas as mídias começam a operar com



bits. Teoricamente, elas passam a ser a mesma coisa; como tudo virou digital, você pode trafegar qualquer conteúdo em qualquer mídia”, explica Fernando Bittencourt, da Central Globo de Engenharia. Na prática, a convergência ocorre quando se usa, por exemplo, um aparelho de TV acoplado e recursos de computador, telefone e aparelho de som; ou o computador funcionando como TV, rádio e telefone; ou o celular funcionando como pager e como palm-top, além de acessar conteúdos e serviços disponíveis na Internet e na TV. Em um segundo momento, a convergência das mídias tende a determinar o lançamento de novos dispositivos tecnológicos totalmente adequados a essa integração. Além disso, a interatividade tende a mudar radicalmente a relação dos meios de comunicação com o público, que deixa de ser simplesmente espectador e passa a interferir no produto. O usuário/a pode, por meio desse recurso, optar por produtos prontos ou pela própria programação dos conteúdos.

Correio eletrônico (e-mail)

O envio, armazenamento e recuperação de mensagens por sistemas de transmissão eletrônica, que em geral utiliza técnicas digitais.

Costumer premises equipment (CPE) – “equipamento instalado no cliente”

Qualquer equipamento de rede de telecomunicações avançada, localizado nas dependências do/a cliente da rede (por exemplo, um aparelho de tronco telefônico). A expressão também é utilizada pelas companhias telefônicas para se referir aos equipamentos fornecidos pelos/as clientes – em contraposição aos fornecidos pelas companhias – em casas e escritórios.

Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (CMSI)

Agendada em duas etapas: de 10 a 12/12/2003, em Genebra/Suíça, e em 2005, na Tunísia. Foi determinada pela Assembléia Geral da ONU (Organização das Nações Unidas). A preparação ficou a cargo, principalmente, da UTI (ver União Internacional de Telecomunicações), Unesco, UNDP e países anfitriões. A Cúpula abordou uma ampla gama de assuntos relativos à Sociedade da Informação, visando a uma melhor compreensão da transformação da sociedade. Reuniu representantes dos mais altos níveis do governo, o setor privado e a sociedade civil. Convém salientar a importância de uma Cúpula, caracterizada pelo compromisso de chefes de Estado, que assinam acordos com metas. Se fosse uma Conferência, haveria apenas planos e programa de ação, impossibilitando a cobrança do efetivo cumprimento. O *Caucus de Gênero* foi criado por algumas mulheres de todo o mundo, para que se envolvessem ativamente no processo da CMSI, na tentativa de intervir nas discussões com regras claras do jogo. Os documentos resultantes das duas etapas da CMSI não são perfeitos. A Declaração de Princípios de Genebra (2003) e o Compromisso de Tunis (2005) reconhecem, com bastante amplitude, muitas das demandas reivindicadas pela sociedade civil. O Plano de Ação de Genebra (2003) e a Agenda de Tunis para a Sociedade da Informação (2005) não convertem em ações concretas os compromissos assumidos nas declarações. Soma-se a isso o fato de que os governos das nações desenvolvidas não chegaram a nenhum acordo para apoiar o financiamento de avanços tecnológicos aos países mais pobres. (Sites com mais informações: www.itu.int/wsis/ - www.socinfo.org.br - www.sociedadigital.org).

D

Dados

Representações alfabéticas ou numéricas de fatos ou conceitos, de um modo adequado à comunicação, interpretação ou ao processamento, por meios humanos ou automáticos.

**Debate Cabo-Empresa de Telefonia**

Denominação genérica da disputa política e econômica entre as companhias telefônicas e a indústria de TV a cabo, para obter vantagens na oferta de informação multimídia e serviços de entretenimento.

Desktop Publishing

A edição e paginação de jornais e outras publicações em computadores pequenos, usando programas especializados. Textos, fotos e gráficos são montados eletronicamente e, em seguida, transmitidos para impressão final.

DHT (Direct to Home Television)

Nova tecnologia de televisão fechada, já bem difundida no Brasil, que envia o seu sinal televisivo para a casa dos/as assinantes, diretamente de satélites de comunicação específicos em órbitas geoestacionárias. Para isso, o/a usuário/a do serviço precisa instalar uma pequena parabólica (miniparabólica), que é direcionada para o satélite.

Digital

Um método de representação de sinais por um conjunto de valores numéricos diferentes (1s e 0s), ao contrário de uma corrente ou voltagem continuamente variável. (Ver Analógico). O sistema digital é o oposto do sistema analógico, ou seja, não é seqüencial.

Diodo emissor de luz (LED)

Um dispositivo semiconductor que transforma a energia elétrica em energia luminosa.

Direct-read-after-draw

É uma tecnologia de disco ótico que permite ao/à usuário/a gravar informação que não pode ser apagada. Um laser de alta potência “queima” trilhas na camada sensível ao calor, logo abaixo da superfície do disco. A informação é então lida por um laser de baixa potência.

Disco óptico apagável e regravável (EROD)

Um meio de armazenamento para ler/escrever, que usa um laser e luz refletida para armazenar e recuperar dados num disco óptico. Os discos podem armazenar mais que um gigabyte de dados e, em geral, são usados para substituir um disco rígido.

Disco (Disk/Disc)

Um prato plano, circular e rotativo, que pode armazenar e reproduzir vários tipos de informações, analógicas e digitais. A palavra Disk muitas vezes é usada quando se descrevem veículos de armazenamento magnético. Já a palavra Disc, em geral, se refere a veículos de armazenamento óptico.

Domain Name System (DNS)

Na Internet, o DNS é um sistema de classificação de todas as informações da rede. Os nomes dos servidores na Internet são denominados domain names, porque são a categoria de nomes usados para procurar qualquer coisa no DNS. Alguns dos domínios mais comuns são: COM (comercial), EDU (educacional) e GOV (governo). Os países também têm uma designação de domínio, como por exemplo: us (Estados Unidos), au (Austrália), ca (Canadá), br (Brasil), etc.

Download

Transferência de dados ou programas de um computador para outro (geralmente de um computador de grande porte para o computador do/a usuário/a, por meio da Internet). O mesmo que baixar (nesta acepção, diz-se também ‘fazer download’).

**Dynabook**

Um conceito apresentado por Alan Kay, pesquisador do MIT, para descrever um computador polivalente de mão que armazenaria grandes quantidades de dados e que também teria a capacidade de acesso a outras fontes de dados.

Dynamic random access memory (DRAM)

Um tipo de memória de computador, na qual a informação pode ser armazenada e recuperada em ordem variada, mas que tem de ser “mantida” ou reavivada por uma carga elétrica periódica se a memória não for lida ou usada imediatamente.

E**Educomunicador/a**

O termo foi inicialmente utilizado pelo educador Mário Kaplun, no texto *El comunicador popular* (Cispal, 1985), quando este conceito era utilizado num contexto em que os estudos pressupunham a educação “para” a comunicação, e buscava-se uma leitura crítica dos meios de comunicação de massa. Hoje, o termo ganhou uma ressignificação. O/a educador/a age num ambiente de estudos da educação “com, pela e para” a comunicação, orientando não somente a leitura crítica dos meios, mas, também, para a apropriação das técnicas das linguagens e das novas tecnologias, e de mecanismos de intervenção nos padrões vigentes. Essa prática tem sido aprofundada e dinamizada pelo Núcleo de Comunicação e Educação, da ECA/USP. (Ver também Instrumentalização; Leitura Crítica e Mecanismos de Intervenção).

Empresa de distribuição de comunicação

O fornecimento de capacidade de transmissão por uma rede de telecomunicações. Uma empresa de distribuição de comunicação oferece serviços de comunicações. Ela está sujeita à regulação por parte dos órgãos federais e estaduais, que estabelecem as regras operacionais e as tarifas para tornar os serviços disponíveis a um preço justo e sem discriminação. As companhias telefônicas são empresas de distribuição de comunicação.

Endereçabilidade

A função num sistema de televisão a cabo, que permite a um/a assinante entrar em contato, por meio de um teclado, com o escritório central do sistema, para receber programas especiais (por exemplo, entretenimento pay-per-view).

Endereço eletrônico

O endereço de domínio que é usado para enviar mensagem eletrônica a um/a destinatário/a específico/a.

Equipamento periférico

Equipamento que funciona em conjunto com um sistema de comunicações ou com um computador, mas que não faz parte integrante dele (exemplo: impressoras de computador).

F**Fac-símile (fax)**

Uma forma de correio eletrônico, ou copiadora - remoto. Também o documento resultante de uma transmissão via fax.

Faixa Larga

Um sinal que requer uma largura de faixa ampla para ser transmitido, aplicado



alternativamente ao equipamento, que deve ser capaz de receber ou transmitir com precisão um sinal com uma largura de faixa ampla.

Faixa KA

A nova fronteira do espectro de radiofrequência. Localizada nas faixas de frequência de 20-30 gigahertz, KA é, por enquanto, o limite superior do uso do espectro para a mídia e outras necessidades normais de telecomunicações. As frequências KA são capazes de lidar com enormes quantidades de informação. As outras faixas de alta capacidade atualmente em uso são a faixa C e a faixa KU, ambas largamente usadas para transmissões de satélite e de microondas terrestres.

FAQ (Frequently Asked Questions) – “perguntas mais freqüentes”

Uma sigla da Internet, destinada a guiar novos/as usuários/as através dos meandros do sistema.

Fentossegundo

Um milionésimo de um bilionésimo de segundo. As capacidades dos sistemas de fibra óptica que estão sendo desenvolvidos atualmente serão medidas em fentossegundos (isto é, milhões de vezes a capacidade dos sistemas atuais).

Fibras ópticas

A tecnologia para se orientar e transmitir luz para uso como veículo de comunicação. Os sinais modulados de ondas luminosas, gerados por um laser ou por um diodo emissor de luz, são propagados ao longo de um guia de onda à base de silício e, então, desmodulados para sinais elétricos por um receptor sensível à luz. A capacidade da largura de faixa do cabo de fibra óptica é consideravelmente superior à do cabo coaxial ou à do fio de cobre. (Ver Fóton e Guia de luz).

Firewall

Tipo de bloqueador, constituído do conjunto de hardware e software, usado para filtrar acessos em redes de computadores.

Fita de áudio digital (DAT)

Um formato de fita para armazenagem de sinais digitais de áudio. Cada fita pode armazenar mais de 2,5 gigabytes de dados. A DAT muitas vezes é usada como sistema de cópia de segurança de computador.

Flame

Na Internet, uma opinião ou crítica forte, freqüentemente inflamada, em uma mensagem de correio eletrônico. Uma tal mensagem pode levar a flame wars, nas quais usuários/as lançam saraivadas de tiros eletrônicos contra flammers.

Flash-memory chip

Importante avanço recente na tecnologia dos chips. Os flash-memory chips conservam a informação quando o computador é desligado, ao contrário dos chips mais antigos. O resultado é a eliminação da necessidade de sistemas de armazenamento em discos, permitindo a produção de computadores menores e mais leves.

Fóton

A unidade fundamental de luz e de outras formas de energia eletromagnética. Os fótons são para as fibras ópticas o que os elétrons são para os fios de cobre: como os elétrons, eles têm um movimento ondulatório. (Ver Fibras ópticas e Guia de luz).

**Freenet**

Tipo de BBS comunitária, que com freqüência inclui e-mail, serviços de informação, comunicações interativas e conferências. Freenets são em geral criadas e operadas por indivíduos e voluntários.

Freqüência modulada (FM)

Na radiodifusão, um método de modulação no qual a freqüência é variada e a amplitude (potência) permanece constante. Além dos seus usos no rádio, a FM é usada na parte sonora das transmissões de TV. (Ver Modulação em amplitude – AM).

Freqüência muito alta (VHF)

O espectro de rádio de 30 a 300 megahertz, que inclui os canais de TV 2-13, a faixa de radiodifusão FM e vários serviços especializados.

Freqüência ultra-alta (UHF)

O espectro de rádio de 300 megahertz até 3 gigahertz. É a faixa de freqüência que inclui os canais de televisão 14-83, bem como freqüências de rádios celulares.

FTP (File Transfer Protocol)

Um protocolo que permite ao/à usuário/a, em um computador servidor, acessar e transferir arquivos para e de outro computador servidor, pela Internet ou outras redes. O FTP também é usado como o nome de um programa que o/a usuário/a seleciona para executar o protocolo.

G**Gerador**

Qualquer dispositivo que facilite tarefas de computador, como textos, gráficos ou projeto de programa.

Gigabit

Uma medida da quantidade de dígitos binários. Um gigabit é igual a um bilhão de bits por segundo.

Gopher

Um serviço de distribuição de informação, que torna disponíveis coletâneas hierárquicas de informação através da Internet. Um cliente Gopher pode acessar informação de qualquer provedor Gopher, proporcionando ao usuário um único “espaço Gopher” de informação. O nome Gopher deriva do fato de ter começado com um grupo da Universidade de Minnesota. No final dos anos 1990, o Gopher estava sendo substituído por meios mais novos e eficientes de acessar a Internet.

Grupo de discussão/Fórum

Grupo de discussão (ou lista de discussão, fórum) é o espaço de debate e intercâmbio de informações sobre determinados assuntos, via correio eletrônico, site ou BBS.

Grupo de pressão

Grupo constituído por líderes de pensamento de uma comunidade, por uma determinada organização ou qualquer combinação de organizações, ou por um conjunto de indivíduos unidos em torno de objetivos comuns, que, ocasionalmente, procura exercer influência sobre outro grupo, no sentido de forçar uma mudança de atitude. Os grupos de pressão diferenciam-se quanto a sua natureza (profissional, empresarial, ideológica, política, etc.), quanto aos meios de ação (mobilização da opinião pública, propaganda, negociações, etc.) e quanto aos métodos utilizados (persuasão, reivindicações, lobbying, sabotagem,



etc.). Cada um desses grupos representa um determinado segmento da comunidade, com grande força na formação da opinião pública e nas decisões governamentais. (Ver também Stakeholder).

Guia de luz

Uma fibra de vidro extremamente fina e transparente que é para a luz o que o fio de cobre é para a eletricidade. É sinônimo de fibra óptica. (Ver Fibra óptica e Fóton).

H

Hacker

Literalmente, entalhador, cortador. É o/a usuário/a ou programador/a com grande conhecimento e experiência sobre o funcionamento de computadores e sistemas de rede, e que, por isso mesmo, se compraz em buscar e testar os muitos recursos que eles podem oferecer. Seus feitos impulsionam a tecnologia, pois estimulam o aprimoramento das técnicas de segurança e defesa de um site. A palavra hacker, que inicialmente designava um/a expert, alguém com conhecimentos bastante profundos para explorar uma máquina e obter o que ela tem de melhor, ganhou outra conotação: pessoa que pratica fraudes e violações, penetrando em computadores e sistemas de rede, como a Internet. Nesta acepção (uso dos conhecimentos para ações destrutivas), é mais indicado o uso da palavra cracker.

Hardware

Num computador, essa é a parte física propriamente dita (uma tradução do hardware poderia ser lataria), ou seja, a máquina em si, que é dividida em vários componentes. O hardware se distingue dos dados que o computador opera e do software que fornece instruções, baseadas nos dados para o hardware.

Hiperlink

É uma ligação entre as diversas partes de um hipertexto. Geralmente, é um ícone, gráfico ou palavra que, quando clicada, automaticamente faz abrir outro arquivo para ser visto.

Hipertexto

Tecnologia de recuperação de dados via computador, que permite aos/às usuários/as fazer ligações entre informações, por meio de uma variedade de vias e conexões. Usuários/as podem organizar aleatoriamente a informação, de um modo que esteja de acordo com as suas próprias necessidades.

I

Ícone

Nas operações de computador, uma representação pictórica simbólica de qualquer função ou tarefa.

IMHO (in my humble opinion)

Abreviatura Internet para “em minha humilde opinião”.

Informática

Conjunto dos métodos e das técnicas de processamento automático e racional da informação. “Informática é um termo amplo. Diz respeito ao estudo dos muitos e variados aspectos relacionados a sistemas digitais, especialmente computadores digitais. Não se restringe apenas ao estudo desses sistemas entre si, mas se aplica, também, para as diversas áreas do conhecimento que esses sistemas influenciam, abrangendo aspectos teóricos, experimentais e de engenharia. Tem raízes em ciências básicas como a Matemática, Física, Química. Hoje, e cada vez mais, a informática tem impacto sobre as

mais diversas atividades: comunicações, medicina, agricultura, indústria, etc.” (Arnaldo Moura).

Infra-estrutura de informação

O conceito de uma rede eletrônica nacional, e eventualmente global, que fornecerá uma gama completa de mídia e de outros recursos de informação a todos os locais (comparáveis às redes de serviços de água e eletricidade. (Ver Auto-estrada da informação).

Interatividade

Qualidade do que é interativo. Não há processo de comunicação sem interatividade, na medida em que comunicação pressupõe participação, interação, troca de mensagens. Característica (de um sistema, equipamento, programa, etc.) de funcionar em interação com o/a usuário/a, ou seja, com a participação deste/a a cada etapa, por meio de comandos diante do repertório de opções disponíveis. Característica do processo de comunicação em que o/a usuário/a recebe resposta imediata a um comando feito no computador. “Que elementos diferenciais as ferramentas, os processos e os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo? As consciências mais sintonizadas com as novidades se apressarão logo a responder: o dado novo é a interatividade, a possibilidade de responder ao sistema de expressão e de dialogar com ele.” (Arlindo Machado).

Interativo

Diz-se do processo de comunicação que possibilita feedback imediato do receptor da informação. Esta qualidade aplica-se a veículos de comunicação, programas de rádio ou TV, programas multimídia e outros recursos, em que o/a usuário/a (espectador, ouvinte, etc.) tem participação ativa. Diz-se de um sistema, programa ou procedimento que estabelece comunicação ativa com o/a usuário/a. Este controla o desenvolvimento das atividades, à medida que as tarefas são realizadas pelo computador, entrando com novas informações e/ou novos comandos para direcionar as tarefas seguintes.

Instrumentalização

Termo utilizado para denominar a primeira das três fases (instrumentalização, leitura crítica e mecanismos de intervenção) de propostas de inter-relação da educação com a comunicação, as quais, preferencialmente, devem estar interligadas. As dimensões relacionadas com a questão instrumental incluem: domínio das técnicas de funcionamento; compreensão e reconhecimento das técnicas de formatação (é a junção dos fragmentos da forma que vai atingir um conteúdo); percepção das lógicas econômicas e políticas que influenciam os mecanismos de produção, circulação e consumo. É importante adquirir esse conhecimento básico para: tornar-se agente de produção de informação e comunicação (invertendo os papéis emissor/a - receptor/a); entender as novas noções de tempo e espaço, bem como o novo modo de pensar e agir, em função da revolução das novas tecnologias da informação e da comunicação, traçando-se um paralelo da evolução das mídias antigas e novas; compreender a influência das forças econômicas e políticas; diferenciar o papel de órgãos relevantes, entre os quais, a Anatel, o Conselho de Comunicação Social, institutos de defesa do/a consumidor/a e comissões parlamentares de direitos humanos; complementar outros saberes necessários para uma efetiva leitura crítica dos meios e a criação de mecanismos de intervenção. (Ver também *Leitura Crítica e Mecanismos de Intervenção*).

Inteligência artificial

A capacidade de um computador de realizar funções normalmente associadas à inteligência humana (isto é, raciocínio e aprendizado). As primeiras tentativas de duplicar o pensamento humano foram superadas por aplicações mais limitadas, porém mais práticas, como as



redes neurais.

Inteligência tissular x Inteligência geométrica (lógico-matemática)

A expressão inteligência tissular vem sendo utilizada para caracterizar a geração que nasceu e está crescendo na Era digital, ou seja, não mais seqüencial. Significa que essa nova geração lida, de forma normal, com diversas imagens e informações, concomitantemente. O professor Ismar de Oliveira Soares, da USP/ECA, citando Pierre Babin, diz que há “uma nova forma de expressão que vem se firmando como linguagem audiovisual, caracterizada por sua composição por flashes sucessivos, que definem uma atmosfera difusa e não uma realidade precisa. A linguagem audiovisual não é linear, não é didática, não se divide em partes articuladas, não é dedutiva. Apresenta-se, ao contrário, em sucessivas facetas que se destacam, aparentemente sem ordem, num fundo comum. Perceber o mundo através do audiovisual leva a uma percepção multidimensional (as respostas tendem a ser globais, sensório-motoras, emotivas). Enfim, o audiovisual diminui a polissemia, acrescentando calor à comunicação: o espectador investe menos esforços, mas o meio “prende” mais. A nova realidade favorece o desenvolvimento da chamada inteligência tissular (na linha da Inteligência Emocional, de Daniel Goleman), contrapondo-se à inteligência “geométrica”, ou lógico-matemática. Pela inteligência geométrica, o processo de leitura do mundo orienta-se para uma atitude especulativa que procura representar o mundo, procedendo por análises e sínteses. O pensamento é decomposto em unidades e em diferentes situações, que depois são combinados novamente. É uma inteligência conceitual, isto é, que se apóia indissolivelmente no discurso, na linguagem formal. Já a inteligência tissular funciona pelo mecanismo da ‘comparação’. Sua primeira função é ‘pedagógica’ (facilitar o entendimento das coisas pela comparação com situações já conhecidas). A segunda função é ‘metodológica’: visa a associar situações, realidades ou representações para tentar fazer surgir disso relações originais elaboradas mais tarde. A inteligência tissular permite uma volta contínua atrás e uma confrontação de cada parte do conjunto para compreender sua significação, enquanto a inteligência geométrica progride em linha estreita a partir de aquisições definitivamente fixadas, uma vez demonstradas – exemplo: a ecologia, a qualidade de vida, a convivência em sociedade são realidades que têm mais consistência pela imagem e pela vida dos pequenos grupos que pelas construções intelectuais.”

Intercâmbio eletrônico de dados (EDI)

Redes que eliminam as etapas intermediárias em processos que dependem da transmissão de instruções e documentos impressos em papel, realizando-as eletronicamente, de computador para computador. A rede EDI está crescendo rapidamente nos Estados Unidos.

Interface

O ponto ou a fronteira em que os sistemas de programas ou de equipamentos interagem (por exemplo, a conexão entre um computador e um terminal).

Internet Protocol Address

O endereço de um computador em uma rede Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Os endereços IP são escritos em quatro grupos de até três dígitos cada, separados por pontos.

Internet Society (ISOC)

Uma organização não-lucrativa de associados/as profissionais com sede em Reston, Virgínia. A Isoc facilita e sustenta a evolução técnica da Internet e promove o desenvolvimento de novas aplicações do sistema. Seu trabalho no desenvolvimento de padrões técnicos é financiado por fundos de um grupo do governo americano, a Corporation for National Research Initiatives. Em anos recentes, organizações similares à Internet Society foram

criadas no exterior. (É uma estrutura-chave de tomada de decisões na área das novas tecnologias da informação e comunicação).

Internet

O maior sistema de inter-redes do mundo. Consiste em uma hierarquia de muitos níveis, composta de redes axiais (por exemplo, NSFNET), rede de nível médio e redes menores. Rede de computadores de alcance mundial, formada por inúmeras e diferentes máquinas interconectadas em todo o mundo, que entre si trocam informações na forma de arquivos de textos, sons e imagens digitalizadas. Também conhecida como a “grande rede”, por ser o maior espaço existente de circulação de informações via computador. A idéia da Internet começou nos Estados Unidos, na década de 1960, quando o Pentágono estava buscando um meio de preservar informações caso ocorresse um ataque nuclear. A solução escolhida foi interligar várias máquinas numa rede descentralizada, que ganhou o nome de Arpanet. No decênio de 1980, esse tipo de comunicação em rede se propagou pelo mundo, resultando no sucesso de hoje. Mais do que uma rede de computadores, é agora uma rede de pessoas, a maior que já houve na humanidade. O jornalista Sérgio Charlab, em seu livro *Você e a Internet no Brasil*, explica de modo interessante a grande rede: “A Internet (e tudo isso que estamos chamando aqui de ciberespaço) é como se fosse um universo paralelo – só que inteiramente eletrônico. Algumas pessoas perguntam: ‘Mas onde fica a Internet?’ Ora, não fica. Não existe uma coisa física chamada Internet. Você não pode vê-la, tocá-la ou ouvi-la. O que há são milhões de computadores, em mais de cem países. Todos ligados em rede. Mas não estão ligados a uma única rede ou a um ponto central. Estão ligados uns com os outros, redes com redes, formando uma malha cheia de nós. Uma imagem simples é a das rodovias. Existem as grandes rodovias federais, que se ligam às estaduais, que, por sua vez, estão ligadas às pequenas estradas vicinais, e assim, na teoria, quem as percorre chega a qualquer lugar. (...) Depois vêem as conexões menos rápidas nas estradas estaduais, até chegar às conexões domésticas, mais lentas. (...) Hoje, quando enviamos uma mensagem de um ponto da Internet a outro, a mensagem percorre um caminho formado por uma ou mais máquinas, passando de nó em nó de redes até chegar ao seu destino. (...) Boa parte do conhecimento humano começa a ficar disponível na rede. E isto não é uma ficção científica do Grande Irmão, de George Orwell, porque a rede não tem dono, não tem núcleo, não tem presidente nem general. Está espalhada pelo mundo. A rede tem poder, sim, mas o poder está distribuído pelos seus usuários. Cabe a cada um de nós exercê-lo com propriedade.”

Internet2

Rede de computadores de alcance mundial, análoga à Internet, mas voltada especialmente para fins acadêmicos e de pesquisa colaborativa. Rede de alto desempenho, dotada de estrutura própria para interconexão em banda larga para viabilizar as seguintes aplicações: bibliotecas digitais, com capacidade de reprodução de áudio e vídeo de alta fidelidade; oferta de imagens de alta resolução, com reprodução quase imediata na tela do computador e novas formas de visualização de imagens digitais; laboratórios virtuais, dotados de controle remoto de microscópios eletrônicos para pesquisas médicas; debates virtuais em tempo real, com utilização de recursos multimídia em alta velocidade; novas formas de trabalho em grupo, com desenvolvimento de tecnologias de presença virtual e colaboração em 3D; telemedicina, incluindo diagnóstico e monitoração remota de pacientes; projeção de telas de computadores em três dimensões; entre outros recursos. Iniciado em outubro de 1996, por meio de um comitê formado por 34 universidades norte-americanas, o projeto Internet2 conta com a participação não só de universidades, mas também de centros de pesquisa, agências do governo e membros da indústria dedicados ao desenvolvimento de novas tecnologias. O objetivo final da Internet2 não é funcionar como rede de alta velocidade com aplicações exclusivamente para o setor acadêmico, mas, sim, transferir, para toda a sociedade, a tecnologia desenvolvida e testada nessa rede.



Intranet

Sistema de rede interna, criado com base em tecnologias e ferramentas da Internet, utilizado para a circulação de informações corporativas entre os participantes de uma determinada instituição. A partir de 1995, destacou-se nos Estados Unidos como instrumento de comunicação interna bastante eficiente e rentável. No Brasil, a implementação da Intranet vem-se firmando como tendência empresarial desde 1996: “A Intranet está provocando um impacto tão extraordinário no cenário corporativo quanto a Internet nas relações sociais. As empresas estão descobrindo que a rede privada baseada nos padrões Internet é uma ferramenta poderosa de gestão administrativa e de disseminação da política interna. Informações disponíveis para todos, a qualquer hora e em qualquer lugar, estão proporcionando agilidade nos negócios, maior eficiência e economia de capital. Além de incorporar toda a tecnologia da Internet, as Intranets podem utilizar a estrutura de comunicação de dados da própria rede pública para se comunicar com filiais ou com qualquer empresa conectada à grande rede. Mas a revolução não pára aí. Dentro dos limites da corporação, tudo o que circula em forma de papel pode ser colocado na Intranet de forma simples e objetiva: desde manuais e políticas de procedimentos até informações de marketing, catálogos de venda de produtos, recursos humanos e catálogos telefônicos. Tudo baseado na estrutura de hipertexto de serviços web, onde informações se interligam através de links ou ponteiros lógicos, tendo como interface única os já famosos browsers. Apesar de a web ser muito importante para o sucesso de uma Intranet, tanto dentro como fora do firewall, na realidade é apenas um elemento entre um conjunto de procedimentos com objetivos diferentes. Entre os serviços que podem ser implementados em estágios mais avançados de desenvolvimento da rede estão: correio eletrônico, conferências e groupwares integrados aos anteriores. Tudo isso faz com que a Intranet se torne um serviço dinâmico, com troca de informação em tempo real, proporcionando agilidade na tomada de decisões e economia em escala”.

L

Lan House

Jogos multiplayer - são as casas de jogos mais “modernas”, que ao invés dos flippers com fichas e cartões com créditos usam computadores ligados em uma rede interna com jogos como Unreal Tournament, Quake 3 e Counter Strike, cobrando por hora por essa “guerrilha virtual”.

Largura de faixa

Os limites dentro de uma faixa de comprimentos de onda, frequências ou energias.

Laser

Tecnicamente, light amplification by stimulated emission of radiation (amplificação da luz por emissão estimula de radiação). Os lasers amplificam e geram energia na região óptica, ou luminosa, do espectro acima das frequências de rádio. Numa aplicação típica da mídia, os lasers são usados para ler os microfuros num videodisco que contém sinais de vídeo ou som.

Leitura Crítica

Realizar uma leitura crítica dos meios de comunicação de massa significa, trocando em miúdos, “enxergar um palmo além do nariz”. Segundo José Manuel Moran, “ler é o processo de passar da consciência ingênua, fragmentada, sincrética para uma visão crítica, totalizante, englobadora. A consciência ingênua revela um certo simplismo na interpretação dos problemas, satisfazendo-se com o nível das experiências, do emocional, da retórica. A consciência crítica busca ir além das aparências, percebe a realidade como mutável; é investigadora, alimenta-se do diálogo, examina o velho e o novo sem preconceitos”. O

exercício da leitura crítica dos meios de comunicação de massa, visando a ultrapassar o patamar da simples curiosidade, necessita estar centrado na percepção das linguagens utilizadas nas mensagens, além de considerar que se deve partir da cultura que as pessoas trazem da mídia, compreendendo a riqueza dos veículos de comunicação, como portadores de informação e representações do mundo a serem analisadas, comparadas e reconstruídas. Na prática significa: o reconhecimento da sinergia existente entre diferentes linguagens – palavras, sons, imagens, animação, etc. – com um sistema contaminando o outro e compondo um novo produto – a nova ordem da linguagem midiática, cujo significado da mensagem é captado na sua totalidade, e não mais em ordem seqüencial; a percepção ativa das mensagens, considerando o sujeito receptor como co-enunciador das mensagens, influenciado pelas forças sociais e culturais (é o campo da mediação, isto é, o espaço entre o emissor, o meio, a mensagem e o receptor; significa que o/a receptor/a não é passivo/a, pois reelabora a mensagem com as influências do meio em que vive, por meio das diferentes redes de relações). Exemplos de perguntas para uma leitura crítica: quais os conteúdos que predominam na Internet e nos novos meios? Quem os cria? Qual é a tendência cultural? Refletem adequadamente os pontos de vista, conhecimentos e interesses dos diversos segmentos? Os idiomas predominantes são uma barreira? (As barreiras idiomáticas para o acesso à informação requerem o desenvolvimento de aplicativos, como ferramentas e bases de dados multilíngues, interfaces para alfabetos não-latinos, interfaces gráficas para pessoas analfabetas e programas de tradução automática). (Ver também Instrumentalização e Mecanismos de Intervenção).

Link

Ligação entre dois ou mais computadores em rede. Ligação entre dois pontos de teleinformação. Ligação entre páginas ou informações de um mesmo site ou de diferentes sites. Os links, recursos característicos da linguagem de hipertexto, aparecem nos documentos como palavras grafadas em destaque (sublinhadas ou em cor diferente) do restante do texto. É também cada uma das ligações de hipertexto que estão embutidas em um documento de hipermídia, permitindo que o/a usuário/a salte de um pedaço de informação para outro item relacionado, não importando onde ele esteja armazenado. Nesta acepção, diz-se também âncora e hiperlink.

M

Mash-ups

Serviços criados pela combinação de dois diferentes aplicativos para a internet. Por exemplo, misturam um site de mapas on line com um serviço de anúncios de imóveis para apresentar um recurso unificado de localização de casas que estão à venda.

Mecanismo de busca

(Ver Search Engine).

Mecanismos de Intervenção

Duas frases de Paulo Freire retratam muito bem o significado desta expressão: “Meu papel no mundo não é só de quem constata o que ocorre, mas também o de quem intervém como sujeito de ocorrências”. “Sei que as coisas podem até piorar, mas sei também que é possível intervir para melhorá-las. Esta é a diferença profunda entre o ser condicionado e o ser determinado”. Para um efetivo trabalho de educação inter-relacionando as novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) – além de considerar a fase da instrumentalização e da leitura crítica –, é preciso criar e acionar mecanismos de intervenção para alterar os padrões vigentes, ou seja, influenciar os veículos e instâncias pertinentes,



além de aproveitar o potencial dos meios de comunicação para maximizar a visibilidade e o avanço das propostas de trabalho, visando à conquista de uma sociedade justa e igualitária. (Ver também Instrumentalização e Leitura Crítica).

Megabit

Um milhão de dígitos binários ou bits.

Megaconglomerados do infoentretenimento

O intenso processo de fusão de empresas, tanto na área produtiva quanto na financeira, só foi possível graças à revolução da comunicação, que deu um outro impulso aos mercados. Esse caminho reflete a resignificação das práticas capitalistas, que se configura a partir das grandes inovações tecnológicas, principalmente a da informática. É a acentuação do processo de globalização que se verifica nas últimas décadas. Logo no início dos anos 1970, os microprocessadores permitiram que as máquinas operatrizes passassem a ser comandadas por processos computacionais. Em seguida, acelerou-se a substituição dos processos de produção e técnicas, com a criação de novos produtos como fax, vídeo, CD, computador, sementes de laboratório (biotecnologia), etc. A grande diferença do significado da palavra globalização está na produção com base na formação de grandes empresas em rede, com atividades planetárias (por exemplo, a compra de componentes em várias partes do mundo, que se utilizam de mão-de-obra barata, e muitas vezes escrava e infantil). Segundo análise de Luís Antônio Paulino, professor da Unicamp e autor do livro *OMC - Organização Mundial do Comércio: um novo formato institucional das relações internacionais de comércio*, durante palestra proferida na USP/ECA/ CCA, em 1998, "(...) é uma economia aberta para concentrar onde convém as grandes empresas; a lógica toda está em contradição com o capitalismo – que é o reino da concorrência –, mostrando o caráter apologético do discurso neoliberal". Países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento sofrem com a promoção da concorrência desleal feita pelas grandes multinacionais do Primeiro Mundo. As indústrias das nações desenvolvidas, com muito mais reservas de capital, levam à falência as indústrias do Terceiro Mundo, cujos mercados passam a ser controlados por poucos monopólios mundiais. Além de acentuar a subordinação dos países pobres, a prática adotada à distância, sem contato humano, num apertar de botões (on line), ignora as conseqüências sociais, coloca em risco sua soberania nacional e aumenta ainda mais o número de pessoas completamente excluídas do sistema, que não têm sequer o "direito" de serem exploradas pelo capital. O Brasil não ficou imune à explosiva onda de privatizações e fusões, escancarada desde o Governo Collor, que seguia o plano de aceleração do processo de globalização delineado, principalmente aos países emergentes, pelo "trio de ferro" – FMI, OMC e Banco Mundial –, guiado pela filosofia neoliberal. Os governos seguintes ao impeachment de Collor – ocasionado pela corrupção que veio à tona, com a consequente mobilização popular, até hoje lembrada pelos jovens "caras pintadas" –, presididos por Itamar Franco e por Fernando Henrique Cardoso, que é reeleito até 2002, nada mais fizeram do que dar continuidade à concretização do processo desenfreado do neoliberalismo. O resultado da adoção dessa política, para uma população de quase 170 milhões de habitantes, é tragicamente retratada na pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizada no ano 2000: 51,9% ganham até dois salários mínimos – sendo que 30,7% recebem até um salário –, contrastando com o percentual de 2,6% da população que ganha acima de 20 salários mínimos (S.M. equívale, hoje, a R\$200); o índice de mortalidade infantil é de 30 por mil, sendo que no Nordeste chega a 44,2 por mil; 88,4% das crianças de zero a três anos não freqüentam creche e 59,9% da população não conseguiu concluir o ensino fundamental. Em suma, pode-se afirmar que o modelo econômico adotado e a falta de políticas sociais do governo são responsáveis pelo trágico cenário mostrado no último censo, fazendo com que o Brasil permaneça na lista dos primeiros países do mundo com pior distribuição de renda – só perde para Serra Leoa, República Centro-Africana e Suazilândia –, de acordo

com o relatório/2002 do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud) que mediu o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) – qualidade de vida – de 162 países. Essa nova lógica da globalização leva à formação dos grandes conglomerados, por meio do processo desenfiado de fusão – que significa a união de duas ou mais empresas em uma única, resultando em truste ou holding. Na área de comunicação, há quatro tipos de fusão:

Horizontal: empresas de uma mesma área (exemplo: mercado de TV a cabo)

Vertical: empresas que se diferenciam nas etapas produtivas e de distribuição (exemplo: um único grupo controlando a produção de programas de TV, até a veiculação, comercialização e distribuição).

Propriedade cruzada: simultaneamente, por conglomerado, o domínio de diversos meios de comunicações (TV a cabo, MMDS ou satélite, rádio, revistas, jornais, provedores de Internet, telefonia celular).

Monopólio em cruz: reprodução da propriedade cruzada, em nível local e regional. São holdings que vão se formando e que atuam em vários países: estão infiltradas no sistema financeiro, de informação, de telecomunicações e no âmbito político. Segundo Denis Moraes, autor do livro Planeta Mídia, “(...) a ocupação dos mercados multimídia por gigantes empresariais delineou-se a partir dos anos 80, em compasso com as agressivas políticas neoliberais da era Margareth Thatcher / Ronald Reagan. A emergência da mídia global ocorre, pois, no ambiente de desregulamentação e privatização, de abertura e internacionalização econômica sem precedentes e sob a ideologia do mundo sem fronteiras. As megacompanhias tornam-se componentes essenciais na vertiginosa escalada do capitalismo mundial, no seu duplo movimento de concentração de capital e de descentralização de mercados. (...) Em 1980, 50 companhias respondiam por 90% do faturamento com informação e entretenimento; em 1990, menos da metade delas ficava com os mesmos 90%. O encurtamento do mercado agravou-se após a primeira onda de fusões e aquisições de empresas”. Dos cinco grandes conglomerados do infotretimento, 3 e meio são americanos, o que torna verdadeira a afirmação de que os Estados Unidos passaram a representar a hegemonia de produção e conteúdo: AOL Time Warner: americana, possui empresas de internet, maior portal do planeta (em parceria com a Microsoft), além de 200 subsidiárias no mundo atuando no mercado de música (Warner Music), televisão (60 abertas e 22 mercados a cabo – HBO, Warner, Cinemax, Hanna Barbera...), cinema (Warner Brothers, além de possuir a maior cadeia de cinemas dos EUA), vídeo, mídia impressa (24 publicações, entre elas, Time, Fortune, People, Money, Entertainment Weekly, Life, Travel and Leisure, e Sports Illustrated; 60 revistas em quadrinhos, como Superman e Batman); 4 editoras; 5 parques temáticos (4 nos EUA e 1 na Austrália); 25% da Atari (videogame). O faturamento em 1997 atingiu US\$24,9 bilhões. “A AOL [American On Line] e a Time Warner concluíram a fusão de suas atividades em 2001. O negócio, feito no auge da bolha tecnológica, foi avaliado em US\$ 106,2 bilhões. (...) A AOL Time Warner inflou sua receita utilizando práticas contábeis ‘pouco convencionais’, segundo reportagem publicada ontem pelo jornal ‘The Washington Post’. A crise na gigante de mídia, que já estava sob suspeita, agravou-se ainda mais com a notícia de que seu principal executivo deixará o cargo. As supostas fraudes, no valor de US\$ 270,1 milhões, teriam começado em 2000, antes da aquisição da Time Warner, continuaram a ser praticadas até este ano.” Disney: americana, atinge 31% do faturamento com TV (nove emissoras da rede ABC), 23% com parques temáticos e o restante com filmes, publicações e merchandising. O faturamento em 1997 foi de US\$ 24 bilhões.

Bertelsmann: alemã, com ponte de organização nos EUA, possui 50 empresas espalhadas por 42 países, entre emissoras de rádio e TV, revistas, jornais, gráficas, indústrias de papel, gravadoras, editoras, produtoras de filmes e vídeos, operadora de TV por assinatura, firmas multimídia e serviços on line. O faturamento em 1997 foi de US\$ 15 bilhões.

News Corporation: australiana, atua na produção e distribuição de filmes, vídeos e programas televisivos; TV a cabo e por satélite (Fox); rádio, indústria editorial e mídia impressa (132



jornais – The Times, The Sunday Times, The Sun, Today - e 25 revistas; marketing direto; desenvolvimento de TV digital; telecomunicações; música e serviços on line. Até 2005, pretende atingir cerca de 500 milhões de pessoas com seus canais de TV (o dobro do atual), no Extremo Oriente. O faturamento em 1997 foi de US\$ 13 bilhões. De acordo com recente notícia, a News Corporation passou a ser a acionista controladora majoritária da Sky (TV paga, via satélite), no Brasil, já que a Globopar (Globo S.A.) diminuiu sua participação de 54% para 49,9%.

Viacom: americana, concentra suas atividades em estúdios cinematográficos - Paramount (33% da receita), comercialização de vídeos (Blockbuster), música e parques temáticos (33%), televisão - MTV (18%) e ramo editorial (14%). O faturamento em 1997 foi de US\$ 13 bilhões.

Na área de comunicação, o modelo de oligopolização adotado pelo povo norte-americano se propaga rapidamente pela Europa, Canadá e, principalmente, América Latina, que sofre um processo de desnacionalização favorecido pela ineficácia de políticas públicas de comunicação, lacuna de legislações pertinentes e da omissão do Estado em seu papel regulador e fiscalizador.

No Brasil, o clã Marinho (Rede Globo) já começa suas atividades com capital estrangeiro, projetando a abertura para o mundo, tornando-se um dos mais fortes conglomerados de comunicação, com 107 emissoras, entre geradoras e afiliadas, e a maior produtora de programas de TV do mundo, 70% do mercado de TV por assinatura (NET – SportTV, GNT, Globo News, Multishow, Telecine 1,2,3,4 e 5, USA, Shoptime, Futura e Premiere 1,2 e 3), jornais, revistas, livros, 13 rádios, gravadora Som Livre, Globo Multimídia, Globo Vídeo, Globo Disk, participação em consórcio de telefonia celular. Em seguida, encontra-se o clã Civita (Abril), com 200 revistas, guias, coleções, listas telefônicas, discos, CD-ROMs, jogos eletrônicos, serviços on line, vídeos e a operadora de TV a cabo TVA, por MMDS e satélite. Depois vem Sirotsky (RBS), Saad (Bandeirantes), Abravanel (SBT), Mesquita (O Estado de São Paulo), Frias (Folha), Nascimento Brito (Jornal do Brasil e Sistema JB de Rádio), Alves (do empresário e ex-ministro Aluizio Alves (Grupo Cabugi de Comunicações, no RN, com emissoras de TV e rádio, jornal e provedor de Internet), Daou (TV Amazonas), Câmara (TV Anhanguera), Collor de Mello (Organizações Arnon de Mello), Franco (do político de Sergipe, Albano Franco, com retransmissoras da Globo e do SBT, estações de rádio e jornais). A holding LM é composta pela Igreja Universal, o Banco de Crédito Metropolitano, a Rede Record (68 emissoras, entre próprias e afiliadas; além da obtenção, em 98, de concessão de TV por assinatura via satélite-DHT), 26 emissoras de rádio, jornais, revistas, gravadora e agência de turismo. A família do ex-presidente do Senado, Antônio Carlos Magalhães (cassado, em 2001, por envolvimento na adulteração do placar eletrônico de votos daquela instância) possui, na Bahia, oito emissoras de TV (retransmissoras da Globo), 120 emissoras de rádio e o jornal Correio da Bahia. Ele próprio, durante o governo Sarney, quando era ministro das Comunicações, distribuiu 1.028 concessões para rádio e TV. (...) O próprio ex-presidente e senador José Sarney e família são proprietários do Sistema Mirante de Comunicação que compreende as TVs Mirante de São Luís, Mirante de Imperatriz, Santa Inês e Codo, todas afiliadas da Rede Globo de Televisão; a Rádio Mirante FM; o jornal O Estado do Maranhão.

Em termos formais, é com a Lei nº 8.977/5 que o governo FHC abre as comunicações no Brasil, ao enquadrar como telecomunicações (e não como radiodifusão) a TV a cabo. A Globo e a Abril receberam, gratuitamente, concessões de exploração desse mercado, via satélite, na Banda KU. O limite de capital estrangeiro foi fixado em 49%. Os grandes conglomerados, há muito de olho nas TVs abertas, aguardando apenas a aprovação da legislação para invadir o país, que apresenta um dos maiores mercados televisivos, tiveram seu sonho realizado: em 22/5/02, após o árduo consenso sobre a criação do Conselho de Comunicação Social do Congresso – de fundamental importância, para não colocar em risco a soberania nacional –, foi aprovada, no Senado, por 57 votos contra um, a emenda que permite a participação em até 30% de capital estrangeiro em jornais,

revistas e emissoras de rádio e TV. As decisões editoriais e a responsabilidade pelo conteúdo ficarão em mãos de sócios/as brasileiros/as. Outra alteração diz respeito à permissão para que pessoas jurídicas nacionais possam participar de até 100% das empresas - o que deve ampliar a concentração de concessões de TV, por exemplo, já que antes limitava a cinco o número por pessoa.

Memória de acesso direto (RAM)

Uma memória de computador cujo conteúdo pode ser alterado a qualquer momento. É o método usado mais comumente para definir a capacidade de um computador (por exemplo, 64K de RAM).

Memória fixa (ROM)

Um chip de computador que armazena dados e instruções numa forma que não pode ser alterada. Assim, ela se distingue da memória de acesso direto (RAM), cujo conteúdo pode ser alterado.

Memória óptica

Tecnologia que trata dos dispositivos de armazenamento de informação que usam a luz (em geral à base de laser) para gravar, ler e decodificar dados.

Messenger (MSN)

MSN Messenger, ou apenas Messenger, é um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. O programa permite que um usuário da Internet converse com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos “virtuais” e acompanhar quando eles entram e saem da rede.

Microcomputador

Computador de pequeno porte, cuja unidade central de processamento está localizada em um único microprocessador.

Microprocessador

Um circuito eletrônico, em geral contido num único microchip, que realiza operações aritméticas, lógicas e de controle, normalmente com a ajuda de uma pequena memória interna, também contida no chip.

Microsoft Network (MSN)

Um banco de dados dirigido ao/à consumidor/a, criado em 1995 pela Microsoft Corp., para concorrer com a American Online, o Prodigy e serviços similares.

Mídia Clássica, tradicional ou velha

São todas as mídias que, na atualidade, já se encontram bem desenvolvidas e disseminadas na sociedade. De uma forma geral, a mídia impressa e a mídia eletrônica são mídias clássicas. Por outro lado, as novas tecnologias da comunicação, basicamente as derivadas do uso intensivo dos computadores e da eletrônica digital – a Internet, por exemplo –, permitiram o aparecimento de uma nova mídia - a Nova Mídia -, com características diferentes e que está se desenvolvendo por si mesma, como também afetando as mídias clássicas.

Mídia eletrônica

É todo meio de comunicação de massa que, geralmente, se utiliza da transmissão de sinais eletrônicos pelo ar, ou cabos, para distribuir as suas mensagens. Como exemplo, podemos citar o rádio e a televisão.

**Mídia eletrônica pessoal**

Redes que servem às necessidades de informação especializadas de seus/suas usuários/as, em geral através de intercâmbios de correio eletrônico. Eventualmente, essas redes pessoais incorporarão capacidades de vídeo.

Mídia Impressa

É todo meio de comunicação de massa que geralmente se utiliza da palavra impressa sobre alguma superfície – o papel por exemplo – para a transmissão das suas mensagens. Como exemplo, podemos citar as revistas e os jornais.

Mídia interativa

Recursos de mídia que envolvem o/a usuário/a no fornecimento do conteúdo e da duração de uma mensagem, permitindo material de programa individualizado. Usada também para descrever operações de produção de mídia que aproveitem ao máximo as vantagens do acesso aleatório, do vídeo-tape controlado por computador e dos aparelhos de videodisco.

Minitel

Uma rede nacional de recuperação de informações, existente na França, que fornece milhares de serviços de dados a milhões de lares.

MMDS

Abreviatura de Multipoint Multichannel Distribution System, sistema de transmissão de canais por microondas, utilizado para TV por assinatura.

Modem

Um dispositivo que possibilita a ligação de um computador digital com o sistema telefônico analógico. À medida que as redes de telecomunicações se aperfeiçoarem, os modems se tornarão obsoletos. Dispositivo apontador, cujos movimentos sobre uma superfície qualquer são convertidos em deslocamentos enviados ao computador.

Modulação de amplitude (AM)

Em radiotransmissão, um método de modular impulsos elétricos no qual a amplitude (potência) é variada e a frequência permanece constante. AM é usada na faixa de transmissão radiofônica (540-1605 kilohertz), na parte de imagem das transmissões de televisão e na transmissão em ondas curtas.

Multi-User Dungeon

Aventura, jogos RPG ou simulações jogadas na Internet. Os jogos podem simular, entre outras possibilidades, combates de fantasia, armadilhas e mágica, com os/as jogadores/as interagindo em tempo real.

Mouse

Um rato, ou mouse, é o dispositivo apontador por excelência nos sistemas informáticos modernos. Deve o nome à sua forma, com um “corpo” arredondado e uma longa cauda que, nos ratos vulgares, transmite os movimentos do rato e as pressões nos seus botões ao computador.

MP3 Player

(Ver pen-drive).

Multimídia

Sistemas de fornecimento de informações que combinam diferentes formatos de conteúdo (por exemplo: texto, vídeo e som) e instalações de armazenamento (por exemplo: fitas de



vídeo, fitas de áudio, discos magnéticos, discos ópticos).

Meio de comunicação com possibilidades múltiplas, aplicável às mais diversas áreas, como a formação escolar e profissional, manifestações culturais, criação artística, atividades econômicas e administrativas, entretenimento, informação jornalística, etc. Por meio dessa mídia múltipla, é possível o desenvolvimento de operações interativas de telemarketing (shopping eletrônico, telecompras) e de comunicação corporativa (videoconferência, correio eletrônico, comunicação interna, apresentações para clientes e outros públicos, etc.), além de serviços de informação (jornais personalizados e instantâneos, newsletter, enciclopédias digitais, etc.) e de laser (filmes sob encomenda, jogos, música, literatura, etc.). A tecnologia multimídia é incorporada às diversas estratégias de marketing, para treinamento, propaganda e venda de produtos e serviços, bases de dados, etc.

Multiplexação

Uma técnica que permite o manuseio de mensagens múltiplas através de um só canal. Faz-se isto variando a velocidade em que a mensagem é enviada (multiplexação da divisão de tempo) ou dividindo a faixa de frequência (multiplexação da divisão de frequência).

N

National Television Systems Committee (NTSC)

Nos anos 1940, essa comissão formulou as normas americanas de televisão de 525 linhas horizontais por fotograma a 30 fotogramas por segundo. A norma NTSC eventualmente desaparecerá com a introdução da televisão de alta definição (TV digital), que oferece o dobro das linhas horizontais.

Navegador

(Ver Browser).

Newbies

Novos/as usuários/as da Internet. Algumas vezes usado ironicamente para distingui-los/as de usuários/as mais antigos/as.

Newsgroup

Literalmente, grupo de notícias. Coletânea de títulos de notícias que circulam na Usenet, tanto de caráter técnico como geral, dispostos de modo a permitir que o/a usuário/a selecione as de seu interesse. Funciona como um quadro de avisos e permite a troca de mensagens entre as pessoas que o freqüentam. Os nomes dos newsgroups costumam ser compostos de partes separadas por pontos, de acordo com o assunto de que tratam. Tipos de newsgroups mais conhecidos: sci (científicos); soc (sociais, notícias); comp (computadores).

NSFNET

Uma “rede das redes” que faz parte da Internet. É hierárquica por natureza e criada pela National Science Foundation. No nível mais alto, é uma importante rede de alta velocidade, espalhada pelos Estados Unidos. Ligadas a ela estão redes de nível médio, e ligadas a essas estão redes locais e universitárias. A NSFNET tem conexões com grupos em rede através do mundo.



O Operadores de sistemas múltiplos (MSO)

Grandes empresas de TV a cabo, cada uma delas controlando muitos sistemas a cabo locais, no país inteiro.

Orkut

É uma comunidade virtual afiliada ao Google, criada em 22/1/2004, com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro do Google. Sistemas como o adotado pelo projetista também são chamados de rede social.

Outsourcing

O termo está relacionado à terceirização de serviços. É uma tendência da indústria das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) que afeta seriamente às mulheres, assim como o teletrabalho. Graças às mudanças tecnológicas dos últimos tempos, hoje é possível segmentar as diferentes partes do processo produtivo, permitindo a re-localização do processamento da informação dentro do setor TIC. Essa mudança para o outsourcing do processo de negócio (BPO, por sua sigla em inglês) representa uma característica essencial e uma inquietude premente para esse setor. Em alguns países da Ásia, como a Índia, China e Filipinas, o BPO é a principal fonte de emprego para as mulheres na área tecnológica, o que permite que tenham uma remuneração significativa. Não obstante, gerou-se um importante debate sobre o impacto em longo prazo dessa tendência sobre as mulheres. A controvérsia gira em torno de quem se beneficia com essa nova forma de emprego e o tipo de trabalho que ela demanda. Alguns afirmam que o outsourcing gerou diferentes requisitos no campo do trabalho – uns poucos profissionais especializados e uma vasta massa de empregados/as semiquilificados/as (neste setor, também prevalece o esgotamento). De acordo com o relatório apresentado por Jayati Ghosh, no Encontro Intergovernamental de Alto Nível da Unescap, o outsourcing mostra sinais claros de segmentação do mercado de trabalho, quanto a gênero, casta/raça/etnia e classe social. A maioria das mulheres que trabalham no setor de BPO provêm dos segmentos urbanos e instruídos de suas sociedades, isto é, da casta superior da elite que fala inglês na Índia. Ghosh diz que esse padrão de desenvolvimento, embora reduza o desemprego entre a população educada, não contribuirá significativamente para reverter a crescente feminização do desemprego e, em longo prazo, intensificará as desigualdades econômicas já existentes.

P

Pay-per-View (PPV)

Serviços de programas comprados por assinantes de TV a cabo, na base de pagamento para cada programa solicitado, e não por mensalidade.

Pen-drive

Pen drive é um dispositivo com memória flash e conector USB que funciona como unidade de armazenamento removível. Basta plugá-la na porta USB do computador para que seja reconhecida como uma nova unidade de armazenamento pronta para ser utilizada. Tem o tamanho de um chaveiro e por isso também é conhecida como “memory key”. Pequenas e poderosas, as pen drives podem armazenar até 8 GB de dados, sendo as mais populares encontradas no mercado com capacidades de 128 MB, 256 MB, 512 MB e 1 GB. Armazenamento de dados é a principal função da pen drive, mas não é a única. Existem pen drives com função MP3 Player conhecidas pelo nome de “MP3 Player portátil”. Também utilizam memória flash e conexão USB, com o plus de funcionarem como tocador de música com diversos recursos. Quando a pen drive possui várias funções é comum chamá-la de “pen drive multifunção”. A mais popular do mercado possui funções de MP3 Player, Radio

FM e Gravador de Voz/FM. Armazenamento de dados é a principal função da pen drive, mas não é a única. Existem pen drives com função MP3 Player, conhecidas pelo nome de “MP3 Player portátil”. Também utilizam memória flash e conexão USB, com o plus de funcionarem como tocador de música com diversos recursos. Quando a pen drive possui várias funções é comum chamá-la de “pen drive multifunção”. A mais popular do mercado possui funções de MP3 Player, Radio FM e Gravador de Voz/FM.

Podcast

É uma mídia em que programas de rádio e vídeo são produzidos no esquema faça-você-mesmo e ficam disponíveis na internet. Qualquer pessoa com um microfone e um software de edição de áudio pode fazer um programa sobre os mais variados temas. Entre os softwares de áudio gratuitos está o Audacity, que pode ser baixado, em português, no endereço audacity.sourceforge.net. Finalizado o programa, ele pode ser disponibilizado em sites. Há páginas que hospedam gratuitamente, como o www.podomatic.com (em inglês).

Portal

Tipo de site que funciona como uma porta de entrada para uma série de serviços e informações na Internet, oferecendo ao/à usuário/a, entre outros serviços, correio eletrônico, notícias, chats, sistema de busca e links para diversas páginas da web. Os portais atuam como editores de conteúdos próprios e como agregadores de conteúdos produzidos por terceiros, como artigos e informações culturais. Conforme o perfil dos/as usuários/as de um portal, este pode ser classificado como horizontal ou vertical. Portais horizontais são acessados por um público heterogêneo, com interesses variados (que formam comunidades horizontais), ao passo que um portal vertical atrai pessoas especializadas em um tema específico (como negócios, informática, educação) ou um determinado segmento de público ligado a interesses comuns (por faixa etária, crença religiosa, etc.), ou seja, comunidades verticais.

Primeira Emenda

O artigo da Carta de Direitos, que é a base ideológica e o protetor das liberdades de informações nos Estados Unidos.

Prodigy

Uma rede de dados orientada para o/a consumidor/a, baseada em computadores pessoais, originalmente desenvolvida pela IBM e Sears Roebuck. Embora tenha sido ofuscada pela América Online e a Microsoft Network nos últimos tempos, a Prodigy continua sendo um confiável provedor de informações ao/à consumidor/a.

Produção eletrônica de manuscritos

Na produção de livros, o acompanhamento computadorizado da preparação do livro, dia a dia, inclusive mantendo a contabilidade corrente dos custos, horas de trabalho e cronograma da produção.

Protocolo

Um conjunto de regras que definem procedimentos para a transferência de informações num sistema de comunicações.

Publicação eletrônica

Substitui os meios tradicionais de enviar e armazenar informações em textos, usando-se o envio computadorizado. A informação é conservada num dispositivo de armazenamento para envio às telas de computador, e não impressa em papel.



Q

Qube

Um sistema de TV a cabo interativo, desenvolvido nos anos 1980 pela American Express e Warner Communications, em Columbus, Ohio. Embora não tenha tido êxito na época, demonstrou o potencial da programação interativa para os lares.

Quicktime

Um formato de arquivo de computador que permite, aos computadores Macintosh comprimir e reproduzir vídeo digitalizado sem equipamento adicional.

R

Razão de dimensão

A razão da largura da tela de televisão para a sua altura. Os televisores atuais têm uma razão de dimensão de 4:3. Aparelhos de HDTV (digitais) terão razões de dimensão que possibilitarão a existência de telas maiores.

Realidade virtual

Programa de computador que produz imagens visuais multidimensionais. As imagens computadorizadas podem criar “realidades” que são manipuladas em muitos formatos diferentes por um/a usuário/a que utiliza luvas e capacete computadorizados.

Rede de valor adicionado (VAN)

Processamento de dados feito como parte de um pacote de serviço de transmissão.

Rede digital de serviços integrados (ISDN)

Um plano de longo prazo para a transição dos sistemas mundiais de telecomunicações, da tecnologia analógica para a digital, permitindo a transmissão integrada de qualquer combinação de voz, vídeo, gráficos e dados, através de uma “tubulação de informação” eletrônica comum. A ISDN é um padrão de programa comum que eliminará as atuais incompatibilidades técnicas entre sistemas de telecomunicações e permitirá a transferência ininterrupta de tráfego entre elas.

Router

Em português, roteador. O par de uma rede de comunicação que recebe as transmissões e as envia adiante para suas destinações, usando a menor rota possível na rede. Os dados podem viajar através de vários roteadores no caminho do seu destino.

RSS

Abreviação de “really simple syndication” [distribuição realmente simples], é uma maneira de distribuir informação por meio da internet que se tornou uma poderosa combinação de tecnologias “pull” – com as quais o/a usuário/a da web solicita as informações que deseja – e tecnologias “push” – com as quais as informações são enviadas a um/a usuário/a automaticamente. O/a visitante de um site que funcione com RSS pode solicitar que as atualizações lhe sejam enviadas (processo conhecido como “assinando um feed”). O presidente do conselho da Microsoft, Bill Gates, classificou o sistema RSS como uma tecnologia essencial, e determinou que fosse incluída no software produzido por seu grupo.



S

Satélite de transmissão direta (DBS)

Um satélite de comunicações cujo sinal é irradiado para uma ampla faixa e pode ser captado por pequenas estações terrestres. Nos últimos anos, a tecnologia DBS tem sido usada para prover serviços de informação e entretenimento aos lares e outros locais.

Search Engine (mecanismo de busca)

Um programa que permite aos/às usuários/as localizar informações específicas de um banco de dados ou massa de dados. (Na Internet, são os sites na Web que fazem pesquisas sobre temas definidos pelos/as usuários/as e que resultam em uma lista com endereços relacionados).

Semicondutor

Um material (por exemplo: silício, germânio, arsenieto de gálio) com propriedades situadas entre as dos condutores e isolantes. Os semicondutores são usados para fabricar dispositivos de estado sólido como diodos, transistores, circuitos integrados, lasers de injeção e diodos emissores de luz.

Serviço de Dados em Vídeo Interativo (IVDS)

Um serviço autorizado pela Federal Communications Commission em 1992, que permite aos/às telespectadores/as domésticos o uso dos seus televisores para ligações interativas de vídeo com uma série de recursos, desde os serviços de home shopping a cursos educativos.

Serviços básicos

Uma designação da Federal Communications Commission para a capacidade de transmissão oferecida por uma empresa de comunicação (por exemplo, as companhias telefônicas) para mover informações entre dois ou mais pontos. (Ver Rede de Valor Adicionado)

Serviços intensificados

Uma categoria de telecomunicações estabelecida pela Federal Communications Commission para descrever serviços que resultam em informação transmitida adicional, diferente ou reestruturada, ou que envolve a interação do/a usuário/a com a informação armazenada, seja voz ou dados. (Ver Serviços básicos).

Servidor ou Servidor WEB

Um computador onde uma certa quantidade de páginas da World Wide Web reside, está depositada. Um servidor pode ser dedicado, o que significa que sua única função é ser o servidor; ou não-dedicado, o que quer dizer que ele também pode ser usado na computação básica, além de ser um servidor.

Sistema automático de informação numérica

Sistema tecnológico pelo qual os sistemas de TV a cabo podem prover sistemas interativos (por exemplo, televisão pay-per-view).

Sistema Multicanal de Distribuição de Microondas (MMDS)

Sistema de transmissão de televisão que usa circuitos de microondas para transmitir programas similares aos oferecidos na TV a cabo. Contudo, os sistemas MMDS têm capacidade de canal limitada, em comparação com os sistemas a cabo. O MMDS muitas vezes é chamado de "sistema de distribuição multiponto" (wireless cable).



Skype

Se você tem conexão de banda larga à internet, microfone e fone de ouvido, já está habilitado/a a conversar com qualquer pessoa que disponha dessas mesmas condições, em qualquer lugar do mundo. E de graça. Skype é mais um fenômeno do mesmo pessoal que desenvolveu o KaZaA. Da mesma forma que o KaZaA, o Skype usa a tecnologia Ponto-a-Ponto (P2P - peer-to-peer) para conectá-lo a outros/as usuários/as – ainda não para compartilhar arquivos, mas para conversar com seus/suas amigos/as em qualquer parte do mundo. Funciona como os/as demais mensageiros/as: para usá-lo, é preciso primeiro baixar o programa (pelo site www.skype.com) e escolher um nome de usuário/a. Então, basta adicionar amigos/as que também utilizam o soft e formar sua lista de contatos. É possível procurá-los pelo nome, pelo e-mail e pela localização, em uma espécie de lista telefônica de usuários/as. Uma vez catalogados, dá para iniciar conversas com os contatos por escrito (chat), por voz e por vídeo - este último requer o download da versão 2.0 e o uso da webcam. Com o vídeo, apenas dois/duas usuários/as se comunicam de cada vez, diferentemente do que acontece nos papos por voz e por chat, nos quais até cem pessoas podem interagir simultaneamente, e o grupo participante ainda pode ser salvo para que a conversa prossiga mais tarde. Para falar com todas essas pessoas ao mesmo tempo, é preciso usar o recurso skypecast (skypecasts.skype.com), em que um moderador organiza o burburinho ligando e desligando o microfone dos demais. É possível tanto criar um skypecast quanto participar de algum já existente.

Snail mail

É o tempo pejorativo usado inicialmente pelos/as primeiros/as adeptos/as da internet – e do e-mail, por extensão – para o correio tradicional, fazendo uma referência à lentidão deste processo em comparação ao correio-eletrônico.

Software

Instrução ou programas detalhados que dizem ao computador o que fazer, byte a byte.

Squarial

Um pequeno terminal terrestre, de forma quadrada ou retangular, projetado para ser fixado em telhados ou nas paredes das casas e de outras estruturas menores (junção de square e aerial, isto é, quadrado e antena).

Stakeholder

Qualquer indivíduo ou grupo de indivíduos que pode afetar a realização dos objetivos de uma organização ou ser afetado por ela. Este conceito inclui pessoas, grupos e instituições em geral, que afetam ou são afetados pela companhia, como por exemplo, acionistas, empregados/as, clientes, consumidores/as, parceiros/as de negócios, competidores, meios de comunicação, grupos de interesse, fornecedores/as, órgãos do governo, organizações não-governamentais da comunidade local. A noção de stakeholder, segundo Donaldson e Preston, traz uma nova perspectiva sobre a responsabilidade social dos negócios. Cada empresa (ou grupo empresarial) é vista como “uma constelação de interesses competitivos e corporativos”, cujas ações, decisões, políticas e metas vão impactar de alguma forma as pessoas ou segmentos de público que a ela estejam ligados direta ou indiretamente ou que tenham algum interesse relacionado às suas atividades. O stakeholder tem um elo com a organização, e o comportamento de um gera conseqüências sobre o outro, afetando também o ecossistema social. O termo stakeholder é usado às vezes como sinônimo de público, mas o sentido deste é mais amplo e não implica necessariamente a condição de ser afetado pelas decisões da organizações ou de afetar a organização com suas decisões. É um agente de mudanças.



Superposição (overlay)

A técnica de superpor texto ou gráfico gerado por computador, ou ambos, em vídeo ou em fotografia.

T

Tagging (rotulação)

Uma versão Web 2.0 das listas de sites preferidos, oferecendo aos/às usuários/as uma maneira de vincular palavras-chaves a palavras ou imagens que consideram interessantes na internet, ajudando a categorizá-las e a facilitar sua obtenção por outros/as usuários/as. O efeito colaborativo de muitos milhares de usuários/as é um dos pontos centrais de sites como o del.icio.us e o flickr.com. O uso on-line de tagging é classificado também como “folksonomy”, já que cria uma distribuição classificada, ou taxonomia, de conteúdo na web, reforçando sua utilidade.

TCP/IP ou Transmission Control Protocol / Internet Protocol

É a linguagem que governa as comunicações entre computadores na Internet. O TCP/IP é formado por dois protocolos separados, que são usados conjuntamente. O Internet Protocol determina como os pacotes de informação vão ser enviados pela rede. Ele tem um método para endereçar cada pacote, que permite que qualquer computador na Internet possa enviar pacotes de informação até o computador de destino. O TC garante a confiança dos dados transmitidos pelas redes conectadas pela Internet. Ele checa os pacotes quanto a erros e solicita retransmissões quando eles acontecem. Também recoloca os vários pacotes da mensagem nas suas posições originais, quando a mensagem chega ao destino, permitindo assim que ela seja entendida.

TIC – Tecnologias da Informação e da Comunicação

De maneira geral, a expressão TIC é utilizada para abranger as inovações tecnológicas e a convergência de informação e comunicação, que estão transformando nosso mundo na chamada sociedade da informação e conhecimento. As TIC podem ser definidas como o conjunto de inovações em microeletrônica, computação (hardware e software), telecomunicações e optoeletrônica – microprocessadores, semicondutores, fibra ótica –, que permite o processamento e armazenamento de enorme quantidade de informação, juntamente com sua rápida distribuição por meio de redes de comunicação. A vinculação de equipamentos de computação, que se comunicam entre si, criou sistemas de informação em rede baseados em um protocolo comum. Isso alterou de maneira radical o acesso à informação e à estrutura da comunicação, estendendo os alcances das redes a muitas partes do mundo. As TIC também podem ser definidas como tecnologias e instrumentos que as pessoas usam para compartilhar, distribuir e reunir informação, bem como para comunicar-se umas com as outras, individualmente ou em grupo, mediante o uso de computadores e redes de computadores interconectados. São meios que utilizam, ao mesmo tempo, as telecomunicações e a tecnologia informática.

Tecnologia da Imagem

Uma categoria geral de aplicações de computador que converte documentos, ilustrações, fotografias e outras imagens em dados que podem ser armazenados, distribuídos, acessados e processados por computadores e estações de trabalho especializadas.

Telecomputador

Um receptor de televisão e um computador combinados, que podem ser a unidade doméstica central de informação e entretenimento no novo ambiente multimídia. (Com a revolução provocada pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, as mídias antigas e novas caminham para a confluência, com um sistema contaminando o outro).

**Teleconferência**

Conferência entre pessoas situadas em locais diferentes, em tempo real, por meio da rede de computadores. Palestra ou debate on line sobre assuntos pré-determinados, entre usuários/as de correio eletrônico, Internet, Intranet ou BBS, com a eventual participação de convidados (autoridades no assunto em pauta, políticos, artistas, etc). A conferência pode ser também produzida por meio de artigo, entrevista ou monografia de especialistas no assunto colocado em discussão.

Teletexto

Transmissões unidirecionais que carregam dados digitais para o sinal regular de transmissão de televisão, mediante a inserção das suas mensagens nas linhas não utilizadas do intervalo de apagamento vertical.

Televisão com antena a cabo (CATV)

O nome original para os sistemas de televisão a cabo, que proporcionavam retransmissão dos programas das emissoras de televisão, via cabo coaxial. O nome foi abandonado após a introdução de canais nacionais, via satélite, nos anos 1970.

Televisão de alta definição (HDTV) - TV Digital

Um grupo de sistemas técnicos, cada um dos quais pode codificar, transmitir e exibir níveis enormemente intensificados de informação em comparação com a TV convencional, possibilitando uma imagem de vídeo mais nítida, melhor fidelidade das cores e o uso de som estereofônico. A televisão de alta definição está programada para ser adotada em grande escala nos Estados Unidos, Europa e Japão, no começo do século XXI. (Tudo muda com esse novo sistema, como, por exemplo, um pacote de TV paga irá oferecer a possibilidade de se escolher o que ver, o fato de se acoplar o uso da Internet com a TV ou assistir-se ao e-commerce ao mesmo tempo em que se realiza compras. No Brasil, ainda continua em discussão, pelo governo, a escolha do padrão tecnológico, para início da implantação da TV digital: se americano (ATSC), europeu (DVB), japonês (ISDB) ou desenvolvimento de tecnologia própria em uma cogitada parceria com a China e Argentina. Os aparelhos digitais não vão aposentar os analógicos, já que poderão ser adaptados através de um dispositivo a ser conectado. O impasse verificado no Brasil oferece uma idéia da dimensão político-econômica, e o jogo de interesses, que alcança as inovações tecnológicas. A disputa que ganha maiores proporções é a que se trava entre as empresas telefônicas e a indústria de TV a cabo, para obtenção de vantagens na oferta de informação multimídia – sistema que combina diferentes formatos de conteúdos, como texto, vídeo e som, e instalações de armazenamento, como fitas de vídeo, fitas de áudio, discos magnéticos, discos ópticos –, bem como dos serviços de entretenimento no mercado.)

Televisão de antena mestra de satélite (SMATV)

Sistemas de satélites de comunicações projetados para servir a prédios de apartamentos e hotéis.

Televisão de baixa potência (LPTV)

Pequenas estações de televisão, licenciadas pela Federal Communications Commission, que usam transmissores de baixa potência. As estações de LPTV cobrem áreas geográficas relativamente pequenas.

Televisão de definição intensificada (EDTV)

Uma variação da televisão de alta definição, que proporciona uma imagem melhor do que os televisores atuais, mas que oferece uma resolução inferior à tecnologia de alta definição. (Ver Televisão de alta definição).

**Terminal de abertura muito pequena (VSAT)**

Uma série de estações terrestres pequenas que, graças à tecnologia de semicondutores de última geração, são capazes de receber sinais de satélite no espaço. Uma geração mais nova da VSAT também pode transmitir sinais para os satélites.

Terminal para receber apenas televisão (TVRO)

Pequena estação terrestre que recebe sinais de vídeo de um satélite no espaço.

Transmissão em áudio digital (DAB)

A transmissão digital de sinais sonoros, via cabo, microondas terrestres ou satélites de comunicação. A DAB eventualmente substituirá a tecnologia AM e FM, na radiodifusão.

Três-D (3D)

Interface para aplicativos que permite a manipulação de objetos em três dimensões: comprimento, largura e profundidade – no computador. Efeitos como luz, sombra, figuras geométricas e transparência tornam-se possíveis com o uso desse recurso.

Transponder

Um componente num satélite, que recebe e transmite sinais de televisão ou de dados.

TV aberta / TV fechada

Classificação básica das transmissões de televisão, na qual o critério é a gratuidade ou não do sinal televisivo. A TV aberta fornece o seu sinal sem que o telespectador tenha que pagar diretamente por ele; praticamente todas as TVs UHF/VHF são de sinal aberto. O sinal da TV fechada, por outro lado, só é colocado disponível para o/a telespectador/a que se associa a uma empresa distribuidora e, dessa forma, paga por esse serviço (TV de sinal fechado); as TVs a cabo são o exemplo mais comum de TV de sinal fechado.

U

União Internacional de Telecomunicações (UIT)

Um órgão das Nações Unidas que estabelece as normas técnicas e administrativas para a rede global de telecomunicações. A UIT tem liderado a padronização digital. Sua sede fica em Genebra, Suíça.

URL (Universal Resource Locator)

É uma padronização que nomeia, ou endereça, sistemas para documentos e mídia, acessível na Internet.

Usenet

Sistema internacional de debates orientados e de intercâmbio de informações, especialmente notícias e artigos de interesse acadêmico e científico, por intermédio de redes de computadores. Tipo de BBS criado na década de 1980, na Carolina do Norte, Estados Unidos, por dois estudantes que configuraram suas máquinas Unix para envio de notícias entre eles. A Usenet é erroneamente confundida com a Internet por muitas pessoas. A conexão à Usenet não depende necessariamente do acesso à Internet.

V

VHS:

O padrão técnico que domina o uso de videocassete, após uma histórica batalha com a norma Betamax, pela conquista do mercado, nos anos 1980.



Vídeo digital interativo (DVI)

Uma tecnologia para comprimir e descomprimir vídeo e áudio, para criar aplicações multimídia. O DVI pode armazenar até 72 minutos de vídeo de alta qualidade num compact disc. Usando o DVI, um espectador pode interagir com a imagem que está sendo mostrada. Por exemplo: um/a espectador/a pode “andar” por um prédio gerado por computador, vendo os detalhes do seu interior de qualquer ângulo.

Vídeo interativo

Uma combinação de tecnologias de vídeo e de computador, na qual os programas ficam sob o controle do/a usuário/a. As escolhas e as decisões do/a usuário/ afetam diretamente as maneiras como o programa se desenrola.

Vídeo-on-demand

Tecnologia de distribuição de vídeo em que, pelo emprego de avançada eletrônica digital, se permite que cada usuário/a escolha a programação que deseja assistir, na hora desejada. (Ver também Vídeo interativo).

Videotexto

A transmissão de informações por canais de televisão, frequências FM ou circuitos telefônicos, para um televisor ou monitor de computador. Existem muitas variações de serviços de videotexto, a maioria dos quais tem transmissão bidirecional completa, na qual um televisor é equipado para funcionar como terminal de computador.

Virtual

De acordo com Pierre Levy, no livro *O que é o virtual?*: “O virtual não é um mundo falso ou imaginário. Ao contrário, a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade. O virtual existe em potência, antes da concretização (exemplos: a semente é uma virtualização da árvore; a palavra é uma entidade virtual; a escrita é a virtualização da memória). O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. A semente “é” esse problema, mesmo que não seja somente isso. Isto significa que ela “conhece” exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela. A partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar. Por um lado, a entidade carrega e produz suas virtualidades: um acontecimento, por exemplo, reorganiza uma problemática anterior e é suscetível de receber interpretações variadas. Por outro lado, o virtual constitui a entidade: as virtualidades inerentes a um ser, sua problemática, o nó de tensões, de coerções e de projetos que o animam, as questões que o movem, são uma parte essencial de sua determinação. Embora vivamos hoje sua aceleração, a virtualização não é um fenômeno recente. A espécie humana se constitui na e pela virtualização (desenvolvimento da linguagem, da técnica e das instituições sociais complexas). Uma informação é virtualmente valorizada à medida que entra em jogo significações geradas por um grande número de internautas. A virtualização sai do tempo para enriquecer a eternidade. Real, possível, atual e virtual são quatro modos de ser diferentes, mas quase sempre operando *juntos* em cada fenômeno concreto que se pode analisar. Estou escrevendo em meu computador com o auxílio de um programa de processamento de texto. Sob o aspecto puramente mecânico, uma dialética do potencial e do real está operando, pois, de um lado, as possibilidades do programa e da máquina se realizam e um texto é apresentado (se realiza) na tela, resultante de toda uma série de codificações e traduções bem determinadas. De outro modo, a

energia elétrica potencializa a máquina e eu potencializo o texto ao selecionar códigos informáticos por intermédio do teclado. Paralelamente, atualizo problemas, idéias, intuições, coerções de escrita ao redigir esse texto, cuja releitura modifica em troca o espaço virtual de significações ao qual ele responde (o que constitui portanto uma virtualização). Vê-se que os processos de potencialização e de realização só adquirem sentido pela dialética da atualização e da virtualização. A virtualização é o movimento pelo qual se constitui e continua a se criar nossa espécie. No entanto, ela é freqüentemente vivida como inumana, desumanizante, como a mais aterradora das alteridades em curso. Devemos antes tentar acompanhar e dar sentido à virtualização, inventando ao mesmo tempo uma nova arte da hospitalidade. “Seres humanos, pessoas daqui e de toda parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hiper corpo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hiper corpo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquarterados, nesse imenso acontecimento do mundo que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos nesse enorme salto que nossa espécie efetua em direção à nascente do fluxo do ser, sim, no núcleo desse estranho turbilhão, vocês estão em sua casa. Bem-vindos ao caminho do virtual!” (Ver também Ciberespaço).

Vírus

Um programa destrutivo, que se replica a si próprio em sistemas de computador, incorporando-se em outros programas que são partilhados por outros sistemas de computador. Os vírus são difundidos geralmente por meio de disquetes e CD-ROMs contaminados que transmitem a infecção ao serem rodados no computador, alterando informações de maneira muitas vezes irreversível, em processo análogo a uma infecção no corpo humano. Outro modo de contaminação por vírus são documentos trazidos via Internet. O chamado vírus mutante, por exemplo, uma das mais conhecidas categorias de vírus, ao contaminar os arquivos vai mudando seus próprios códigos, tornando mais difícil a detecção e remoção pelos programas anti-vírus. Há vírus que apenas exibem na tela mensagens aleatórias, que aparecem em meio a tarefas executadas, não causando danos maiores. “A informática evolui muito rapidamente e todos os dias surgem novidades em termos de tecnologia, recursos, programas, etc. No entanto, infelizmente, há o lado negativo desta evolução. Pessoas, em troca de dinheiro (com fins de sabotagem ou espionagem industrial) ou tão somente para afirmar sua capacidade intelectual, dedicam-se a criar vírus para destruir sistemas e programas, ou a descobrir falhas de segurança em sistemas operacionais e programas alheios, utilizando as informações descobertas em benefício próprio. As universidades, instituições onde se produz conhecimento, surpreendentemente são grandes celeiros de vírus produzidos por crackers e hackers, jovens, porém heavy users experimentados. Esta situação obriga a uma constante e incansável caçada aos vírus, para evitar que destruam o produto de muito tempo de trabalho e dedicação. Um exemplo desta ação destrutiva são os vírus de macro, que destroem a capacidade de um processador de texto, como o Word, na realização de tarefas repetitivas, como por exemplo, as operações de ‘salvar como’. Quando a máquina está infectada, ao tentar salvar qualquer arquivo, o usuário descobre que só tem habilitada a opção ‘modelos’, o que é sintoma de que o vírus já se instalou. Aos poucos, todos os documentos são contaminados e inutilizados. A utilização de programas antivírus, para detectar e terminar com infecções que porventura tenham atacado uma rede de grande porte, é tarefa que pode levar um tempo enorme, impedindo o prosseguimento das rotinas de trabalho, o que causa atraso e grandes confusões. Um cuidado a ser tomado para minimizar estas situações é a instalação periódica, nos computadores, de versões atualizadas nos programas antivírus, que podem ser conseguidas por intermédio de assinaturas contratadas com empresas especializadas ou por meio de downloads em sites específicos da Internet” (José Barbosa da Silva Filho, consultor em sistemas de rede).



W

Web mail

Significa correio via Internet. Sistema de correio eletrônico que pode ser aberto em qualquer computador, em todos os lugares que tenham acesso à Internet. Este sistema possibilita ao/à usuário/a um e-mail pessoal sem necessidade de um provedor específico, podendo, portanto, ser acessado em qualquer lugar do mundo.

Web-TV

Dispositivo que estabelece conexão do/a usuário/a à Internet por meio de aparelho de TV, sem necessidade de computador. Por meio de uma placa de fax modem, os sinais são convertidos, via linha telefônica, para a televisão. Os comandos são feitos por meio de ícones diferenciados para cada função, exibidos na tela do televisor. Este sistema permite acesso aos serviços disponíveis na web, como visita a sites, participação em chats e troca de mensagens via correio eletrônico.

Wikis

Páginas comunitárias na internet que podem ser alteradas por todos/as os/as usuários/as que têm direitos de acesso. Usadas na internet pública, essas páginas comunitárias geraram fenômenos como a Wikipedia, que é uma enciclopédia on-line escrita por leitores/as. Usadas em empresas, as wikis estão se tornando uma maneira fácil de trocar idéias para um grupo de trabalhadores/as envolvidos em um projeto.

Windows

Microsoft Windows, Windows ou simplesmente Win é um sistema operacional muito popular, criado pela Microsoft (empresa fundada por Bill Gates e Paul Allen). É um sistema operacional que contém todas as instruções que fazem o micro funcionar. A palavra windows, janela, vem do nórdico vindauga, olho da porta, já que nas antigas residências e ainda em algumas cidades do interior do Brasil, a porta se dividia em duas partes e a parte de cima funcionava como janela. Proporciona um ambiente de trabalho semelhante ao do Macintosh, no qual os aplicativos são apresentados em janelas que podem ser redimensionadas e movidas.

Wireless cable

(Ver Sistema multicanal de distribuição de microondas).

World Wide Web (www)

Um sistema de distribuição de informação, baseado em hipertexto, pelo qual os/as usuários/as da Internet podem criar, editar, pesquisar e recuperar documentos em hipertexto. A Web foi criada por pesquisadores/as do Conselho Europeu para Pesquisa Nuclear (Cern), laboratório europeu de pesquisas nucleares, sediado em Genebra, Suíça. Literalmente, teia de alcance mundial. Sistema de troca de informações na Internet, em que os dados, organizados em forma de hipertexto, criam ligações (links) entre si, permitindo acesso entre os diversos centros de informações e remetendo-os uns aos outros. Por meio dos seus recursos de hipermídia, incorporando imagens gráficas, animações, vídeo e som, a web consagrou-se como sistema ideal para a circulação de informações em grande escala entre usuários/as da Internet. Embora confundida por muitas pessoas como sinônimo de Internet, a expressão world wide web designa um conjunto de conceitos e regras que gere a troca de dados na rede mundial; enquanto Internet é a rede propriamente dita. A world wide web é uma das formas de utilização da rede, assim como o e-mail (correio eletrônico), o FTP (file Transfer Protocol) ou outros menos conhecidos atualmente. Desenvolvida no início da década de 1990, pelo cientista inglês Tim Berners-Lee, nos laboratórios do Cern, na Suíça, a www nasceu da necessidade de compartilhar dados entre membros dos diversos projetos de pesquisa em andamento no Cern. Ela foi concebida como uma ferramenta de



troca de informações mais amigável que as interfaces “somente-texto” então utilizadas. Baseado no conceito de hipertexto, Tim desenvolveu uma linguagem de programação chamada HTML (hypertext markup language) que permite ao/à usuário/a – utilizando um mouse e um software chamado browser (navegador) desenvolvido especialmente com esta finalidade – acessar diversas informações de modo não-linear, indo de um documento (fosse ele texto, imagem ou som) a outro, por meio de ligações entre eles, mesmo que estivessem em computadores remotos. A primeira demonstração pública da www foi realizada em dezembro de 1990. Em maio de 1991, ela foi implementada nos computadores do Cern. Percebendo o potencial de sua invenção, uma forma simples e eficiente de trocar e acessar diferentes tipos de dados entre computadores e redes diversas, Tim Berners-Lee a manteve disponível para todos/as. Assim que os primeiros browsers foram desenvolvidos para os sistemas operacionais mais comuns (Windows e Apple Macintosh), a www foi imediatamente adotada pela comunidade da Internet e foi responsável, juntamente com a disseminação dos computadores pessoais, pelo grande crescimento da Internet na década de 1990.

Write one, ready many (WORM)

Meio de armazenamento óptico que só se torna legível depois que os dados são gravados no disco. Pode armazenar grandes quantidades de informação e ser guardado por muito tempo. Alguns discos WORM são analógicos, outros são digitais.

WYSWYG

Jargão da Internet, para ‘what you see is what you get’ (“o que você vê é o que você tem”).

Y

YouTube

O YouTube é um site na internet (www.youtube.com) que permite que seus/suas usuários/as carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Foi fundado em fevereiro de 2005 por três pioneiros do PayPal, um famoso sítio da internet ligado a gerenciamento de doações. O YouTube utiliza o formato Macromedia Flash para disponibilizar o conteúdo. É o mais popular site do tipo (com mais de 50% do mercado em 2006) devido à possibilidade de hospedar quaisquer vídeos (exceto materiais protegidos por copyright, apesar deste material ser encontrado em abundância no sistema). Hospeda uma grande variedade de filmes, video-clipes e materiais caseiros. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais através de mecanismos (APIs) desenvolvidos pelo site. Possivelmente interessado em expandir o mercado de publicidade de vídeos por intermédio de seu AdSense e também em se consolidar como um dos maiores serviços de internet do mundo, foi anunciada em 9 de Outubro de 2006 a compra do YouTube pela Google, pela quantia de U\$1,65 bilhão em ações. O resultado desta aquisição pode unificar o serviço com o Google Video. A revista americana Time (edição de 13 de novembro de 2006) elegeu o YouTube a melhor invenção do ano por, entre outros motivos, “criar uma nova forma para milhões de pessoas se entreterem, se educarem e se chocarem de uma maneira como nunca foi vista” .



Compilação: Vera Vieira

Fontes:

- DIZARD JR., Wilson. A nova mídia – a comunicação de massa na Era da Informação. RJ. Jorge Zahar Editor. 2000.
- Folha de S.Paulo - diversos artigos.
- LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência - o futuro do pensamento na era da informática*. (tradução de Carlos Irineu da Costa). Editora 34. SP. 1993 (7a.reimpressão - 1998).
- RABAÇA, Carlos Alberto & BARBOSA, Gustavo Guimarães. Dicionário de Comunicação. RJ. Editora Campus. 2002.
- VIEIRA, Vera. Gênero e Educação para Intervenção na Mídia. SP. Dissertação de Mestrado USP/ECA. 2002.

- Sites:
 - www.itu.int/wsis/
 - www.socinfo.org.br
 - www.societaddigital.org
 - www.apc.org (APC/Parm – Associação para o Progresso das Comunicações / Programa de Apoio às Redes de Mulheres).
 - www.paraibaonline.com.br/dicionario.htm
 - www.pendrivenet.com.br
 - br.answers.yahoo.com
 - pt.wikipedia.org



Um instrumento de educação popular para utilização em oficinas de capacitação, voltadas para a temática de gênero e novas tecnologias da informação e comunicação (TIC), assim como em atividades relacionadas à agenda política. A complexidade dessa atual e importante inter-relação é trabalhada, pelas autoras, de forma simples e objetiva, sem perder o aprofundamento requerido pelo tema, intercalando teoria e exercícios em cada tópico. Ao final, o Dicionário da Era da Informação e da Comunicação se apresenta como uma ferramenta importante para desvendar os termos técnicos. A publicação pode ser utilizada por lideranças de organizações ou grupos, de mulheres ou mistos, que buscam um mundo mais justo e igualitário, encarando as novas tecnologias e o espaço virtual não como um fim mas como um meio para a transformação social.



Dafne Plou (dir.) é comunicadora social, coordenadora para a América Latina do Programa de Apoio às Redes de Mulheres da Associação para o Progresso das Comunicações (Parm/APC) e reside na Argentina. **Vera Vieira** é jornalista, com especialização em Gestão de Processos Comunicacionais e mestrado em Ciências da Comunicação (Educomunicação) pela USP/ECA, e coordenadora-executiva da ONG Rede Mulher de Educação.

Apoio:



9 788588 197046