

Sociedade da Informação  
Sociedade em Rede  
A Cultura na Virtualidade

# 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

## 1.1 O que é informação?

*[...] um significado transmitido a um ser consciente por meio de uma mensagem inscrita em um suporte espacial-temporal: impresso, sinal elétrico, onda sonora, etc. (LE COADIC, 1996, p.5).*

*A informação e o conhecimento são simultaneamente causa e efeito de si mesmos [...]. A informação é a matéria-prima do conhecimento, sem a qual o conhecimento não teria coesão suficiente para tornar-se conhecimento (XAVIER, 2010, p.80-82).*

*[...] o que pode ser socializado, o que é objetivável, é a informação. A informação é inerte. O conhecimento, por sua vez, se traduz por um processo interno, subjetivo, das pessoas e, que não pode sem mais nem menos ser socializado. O que é socializado é a informação, por meio de sua enunciação em um código compartilhado (SMIT, 2010, p.84).*

## 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

*A informação obtida por um indivíduo, para se transformar em conhecimento, dialoga com a sua cultura, seus valores e princípios, seu modo de ser e sua maneira de ver e compreender o mundo. O conhecimento, nesse caso, é subjetivo (inerente ao sujeito), mas ao mesmo tempo social, pois o ser humano interage com o mundo que o circunda, modificando-o e sendo por ele modificado. (LIMA; ALVARES, 2012, p.25)*

# 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

## *1.2 Como surgiu a sociedade da informação?*

Quase meio milhão de pessoas já utilizava o telefone em 1890, número que rapidamente mudou para 10 milhões em 1914.

Em 1927, quando propunha um teorema (extensão da fórmula de Harry Nyquist) para solucionar os ruídos térmico dos circuitos de telefone, o engenheiro Ralph Hartley definiu a informação como objeto da comunicação.

A importância desta constatação está no fato de que a partir daquele momento a informação se configurou como objeto de estudo, dando origem à Ciência da Informação (que costuma ter sua nomeação atribuída a Vannevar Bush).



Graham Bell

## 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Para Mattelart, a sociedade da informação se configurou como paradigma do futuro pós-industrial, simultaneamente se aproximando da ideologia de conectividade.

Em contrapartida, no período entre a década de 1960 e 1970, a ideia de sociedade global torna-se, na verdade, “a extrapolação do arquétipo nascido nos Estados Unidos”.

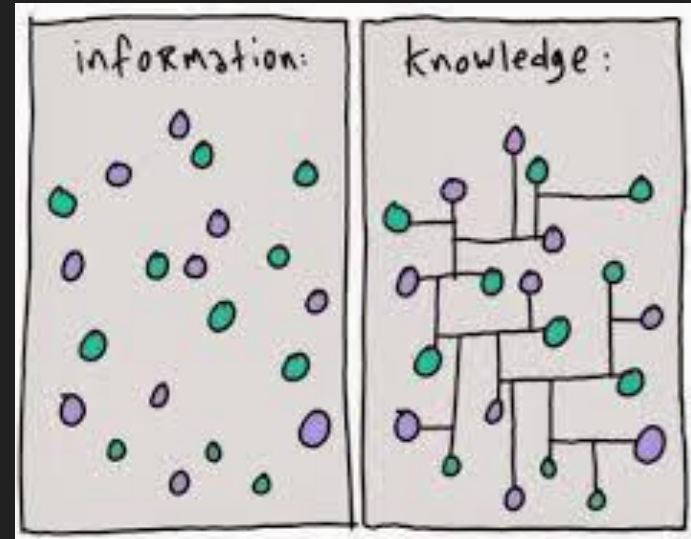


Graham Bell

## 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

*Há diferenças entre os processos de emissão da informação e os de construção de conhecimentos: o ritmo da emissão e da circulação, relacionado aos aparatos tecnológicos, nem sempre corresponde aos ritmos da recepção e apropriação simbólica, relacionados ao ser humano.*

*[...] o predomínio da lógica da velocidade, que desvaloriza o tempo humano a favor do tempo da máquina [...] favorece o contato ligeiro e cria dificuldades à constituição de processos que exijam tempos mais distendidos, como os relacionados ao conhecimento. (OBERG, 2008, p.22)*



# 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

## 1.3 Informação como instrumento de poder



## 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

### *1.4 Informação como ferramenta de protagonismo social*





# 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

## 1.5 *Informação ontem x Informação hoje*



# 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

## 1.5 Informação ontem x Informação hoje

Confiabilidade, instabilidade, fragmentação e descontextualização da informação também são aspectos que, embora considerados conseqüências das novas mídias, sempre estiveram presentes e exigiram reflexão.

**A informação sempre foi apenas uma *versão* da realidade.**

O avalanche informacional que surge com as TICs faz questionar: é possível/necessário se apropriar de tudo?

## 1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

### 1.6 Informação além do Google

*Em 2010, a Roxor.inc publicou um estudo apontando que o Google indexava **apenas 0,04%** da internet.*

*Podemos pensar que estudos recentes apontariam uma melhoria do alcance do Google, já que com o surgimento de novas tecnologias poderia se ampliar o alcance desta ferramenta.*

*Entretanto, Goodman (2015) sugere que o Google indexa 16% da “surface web” (rede acessada por qualquer navegador) e indexa 0% da “deep web” (rede criptografada em bancos de dados), o que totaliza a cobertura do buscador em 0,03% da internet. (SANTANA; LIMA, 2017, p.310)*

## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identities, communities e redes sociais*

→ Ferdinand Tönnies (1885):

**Comunidade:** Aquilo que representa o passado, a família, a união, possuindo relações afetivas e de interação, sem conflitos. (Recuero, 2004, p. 2)

**Sociedade:** Algo frio e sem emoção, baseando-se em leis, normas e controle, sendo assim, a sociedade seria a corrupção da comunidade, aquela ideal para os grupos sociais humanos. (Recuero, 2004, p. 2)

→ Weber (1987) e Durkheim (1995):

**Comunidade:** "*Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo ideal, baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes*". (Weber 1987:77)

## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identidades, comunidades e redes sociais*

→ Weber (1987) e Durkheim (1995):

*“[...] a maior parte das relações sociais tem em parte o caráter de comunidade, em parte o caráter de sociedade.”*

Logo, as relações sociais possuem uma correlação ao que Tönnies defendia sobre comunidade e sociedade, visto que *“em qualquer comunidade seria possível encontrar as situações de conflitos e opressão [...]”* (Recuero, 2004, p. 3).

Complementando a definição de Weber (1987) sobre comunidade, tendo por base a relação social, ou seja, ligações emocionais, Marcos Palacios (1998) acrescenta pontos que caracterizam tal conceito, sendo: o sentimento de pertença, no qual o indivíduo faz parte do todo, a territorialidade, a ligação entre o sentimento de comunidade e a permanência ou *“condição essencial para o estabelecimento das relações sociais”*, além disso, para Anne Beamish (1995) a comunidade possui um lugar físico, geográfico. (Recuero, 2004, p. 3)

## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identities, comunidades e redes sociais*

Globalização ⇒ Desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a Internet ⇒ Chegada de diferentes e novas formas de comunicação e interação sociais ⇒ Mudanças no conceito de comunidade e criação de novos outros termos que se adequassem a essas novas realidades.

→ Howard Rheingold (1993):

*Comunidades virtuais: “agregação de relacionamentos sociais que emergem da necessidade das pessoas em discutirem alguma temática, partilhar conhecimentos, interesses [...] por um período suficientemente longo, através de constantes interações no ciberespaço”.* (Lisbôa & Coutinho, 2011, p. 5)

No qual, o ciberespaço é o ambiente virtual onde as pessoas acessam e formam vínculos ou comunidades sem estarem fisicamente presentes e na mesma localização geográfica, seja cidades, estados ou países

## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identidades, comunidades e redes sociais*

→ Schlemmer & Carvalho (2005):

*Comunidades virtuais: “redes eletrônicas de comunicação interativa autodefinidas, organizadas em torno de um interesse ou finalidade compartilhados” (Schlemmer & Carvalho, 2005 in Lisbôa & Coutinho, 2011, p. 6)*

→ Cynthia Corrêa (2004):

Noção de territorialidade caracteriza a comunidade tradicional (relacionada somente à proximidade física) x Comunidade virtual possui seu leque ampliado para o ciberespaço, possuindo o objetivo de agregar pessoas que partilham interesses comuns (não se limitando à proximidade física), possibilitando que as discussões alcancem um número maior de pessoas pelo mundo.

Como afirma Castells (2002, p.470): *“os utilizadores da Internet juntam-se às redes ou a grupos online, com base em interesses e valores partilhados e, uma vez que possuem interesses multidimensionais, também os têm como membros de comunidade online”.*

## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identidades, comunidades e redes sociais*

→ Peter Dahlgren (2011):

*“Internet pode claramente fazer diferença: ao contribuir para transformações massivas das sociedades contemporâneas a todos os níveis, tem também alterado de forma dramática as premissas e a infra-estrutura da esfera pública de modos diversos. Ao tornar disponíveis grandes quantidades de informação, ao promover a descentralização e a diversidade, ao facilitar a interactividade e, ao mesmo tempo e não menos importante, ao fornecer um espaço comunicacional aparentemente ilimitado para quem quer que seja, a Internet redefiniu as premissas e o carácter do envolvimento político.” (Dahlgren, 2011, p. 12)*



## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identities, comunidades e redes sociais*

→ Documentário Juventude Conectada - #Ativismo



## 2. SOCIEDADE EM REDE

- *Identities, communities e redes sociais*

→ Documentário Juventude Conectada - #Comunicação Democrática



### 3. Cultura na virtualidade

#### *Presença da Internet atualmente*

Para atingir 50 milhões de pessoas:

- Rádio demorou 30 anos
- Televisão demorou 15 anos
- Internet demorou 4 anos

No final de 2017, **54,4% do mundo utiliza a internet**

### 3. Cultura na virtualidade

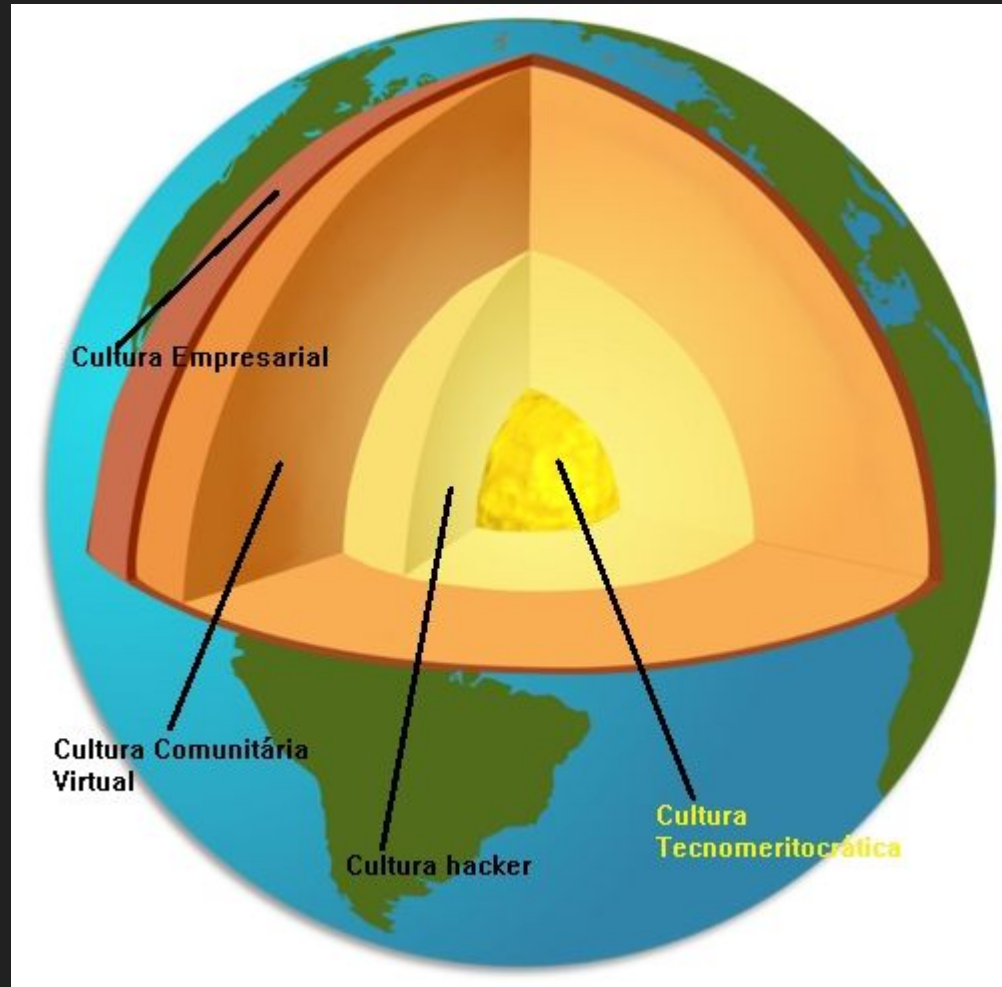
*Conceitos desenvolvidos por Pierre Lévy*

- Inteligência coletiva
- Cibercultura
- Virtualização <https://www.youtube.com/watch?v=sMyokl6YJ5U>
- Ciberespaço

### 3. Cultura na virtualidade

*Cultura na internet*  
*Manuel Castells*

“A cultura da internet é uma cultura feita de uma crença tecnocrática no progresso dos seres humanos através da tecnologia, levado a cabo por comunidades de hackers que prosperam na criatividade tecnológica livre e aberta, incrustada em redes virtuais que pretendem reinventar a sociedade, e materializada por empresários movidos a dinheiro na nova economia.”



### 3. Cultura na virtualidade

#### *Cultura na Internet: Tecnoctatas*

- Foco na inovação (descoberta tecnológica);
- Relevância é determinada pelos pares (reputação) a partir da contribuição para o campo;
- Coordenação de tarefas por uma autoridade;
- Obediência às normas formais e informais: vantagem pessoal sem detrimento do coletivo;
- Colaboração em rede (inclusive em função da abertura do software)

### 3. Cultura na virtualidade

#### *Cultura na Internet: Hackers*

- Inovação através da cooperação e comunicação livre
- Autonomia dos projetos em relação às instituições;
- Interconexão como base material de autonomia.

### 3. Cultura na virtualidade

#### *Cultura na Internet: Comunidades Virtuais*

- Ligada à popularização da internet junto aos leigos (não técnicos), recebendo influência direta dos movimentos contraculturais dos anos 1960
- Valor da comunicação livre, horizontal;
- Formação autônoma de redes.
- 

[https://www.ted.com/talks/kevin\\_allocca\\_why\\_videos\\_go\\_viral?referrer=playlist-our\\_digital\\_lives#t-420768](https://www.ted.com/talks/kevin_allocca_why_videos_go_viral?referrer=playlist-our_digital_lives#t-420768)



### 3. Cultura na virtualidade

#### *Cultura na Internet: Empresários*

- Cultura do dinheiro, da gratificação imediata
- Caracteriza-se por difundir informações na internet com objetivo de ganhar dinheiro

### 3. Cultura na virtualidade

*Cynthia Corrêa: Desencaixe*

- Faz com que pessoas com interesses em comum se aproximem.
- Tais comunidades funcionam como uma maneira de gerar identidades aos indivíduos que ali fazem parte, devido ao declínio de identidades nacionais como possível consequência da globalização sobre as identidades culturais e a formação de novas identidades, sendo essas híbridas.

### 3. Cultura na virtualidade

#### *Debate*

- [https://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_alone\\_together](https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together)
- [https://www.ted.com/talks/stefana\\_broadbent\\_how\\_the\\_internet\\_enables\\_intimacy](https://www.ted.com/talks/stefana_broadbent_how_the_internet_enables_intimacy)

# Obrigada!

Universidade de São Paulo

Escola de Comunicações e Artes

CBD0282 - Formas, estados e processos da cultura na atualidade

Prof. Dr. Martin Grossmann

Laura Ono Skusa (9812332)

Luíza Franz (8948349)

Maria Filomena (89442493)

## Referências Bibliográficas

- BATISTA, C. As dimensões da informação pública: transparência, acesso e comunicação. **TransInformação**, Campinas, v.22, n.3, p.225-231, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v22n3/a03v22n3.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2018.
- CORRÊA, H. W. C. Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede. Revista Ciber Legenda, n.13, 2004. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/226/122>>
- DAHLGREN, P. As culturas cívicas e a Internet: Para uma contextualização da participação política. Lund University, n. 18, V. 10, n. 1, 2011, p. 11–30. Disponível em: <<http://fabricadesites.fcsh.unl.pt/polocicdigital/wp-content/uploads/sites/8/2017/04/18artigo-1.pdf>>
- GLEICK, James. Novos fios, nova lógica. In: \_\_\_\_\_. **A Informação**: uma história, uma teoria, uma enxurrada. São Paulo: Cia das Letras, 2013. p.176-211
- LE CODIAC, Y. O Objeto: a informação. In: \_\_\_\_\_. **A ciência da informação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1996. p.4-13
- LIMA, J. L. O.; ALVARES, L. Organização e representação da informação e do conhecimento. In: ALVARES, L. (Org.). **Organização da informação e do conhecimento**: conceitos, subsídios interdisciplinares e aplicações. São Paulo: B4 Editores, 2012. p.21-48
- LISBÔA, S. E.; COUTINHO, P. C. Comunidades Virtuais: Sistematizando Conceitos. Revista Científica de Educação a Distância, vol.2-nº4 - jul 2011/ISSN 1982-6109, 2011, Unimes. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/15714/1/161-996-2-PB.pdf>>

## Referências Bibliográficas

MATTELART, A. Sociedade do conhecimento e controle da informação e da comunicação. **Conferência proferida na sessão de aberta do V Encontro Latino de Economia Política da Informação, Comunicação e Cultura**, Bahia, 2005. Disponível em: <<http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/ArmandMattelartPortugues.pdf>>. Acesso em: 10 abril 2018.

OBBERG, Maria Sílvia. Tempo da informação, tempo do conhecimento: velocidade, contemplação e reflexão. **Revista Salto para o Futuro**, Ano XVIII boletim 15, Rio de Janeiro, [s.n], 2008, 65p. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/nucleos/colabori/documentos/PERROTTI\\_%20A%20aventura%20de%20conhecer.pdf](http://www2.eca.usp.br/nucleos/colabori/documentos/PERROTTI_%20A%20aventura%20de%20conhecer.pdf)>. Acesso em: 25 mar. 2014.

RECUERO, C. R. Comunidades virtuais - Uma abordagem teórica, 2004. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>>

SANTANA, C.; LIMA, C. O papel das máquinas sociais na formação de opinião em rede. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.13, n.2, p.307-322, 2017. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3940/3389>>. Acesso em: 24 maio 2017.

SMIT, J. O arquivo de museu e a informação. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL: ARQUIVOS DE MUSEUS E PESQUISA, 1., 2009, São Paulo. **Anais...** São Paulo: MAC/USP, 2010. p. 84-92.

VOGT, C. A espiral da cultura científica. **Comciência**, Campinas, [S.n]. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/cultura/cultura01.shtml>>. Acesso em: 8 mar. 2018.

XAVIER, R. Relações mútuas entre informação e conhecimento: o mesmo conceito? **Ci. Inf.**, Brasília, v.39, n.2, p.75-83, 2010. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1278/1456>>. Acesso em: 28 maio 2017.