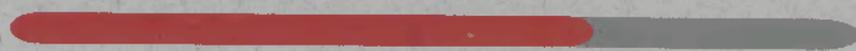


TRÊSxQUATRO INTERNET



2011-1%

CONTEÚDO

- > 05 EDITORIAIS
- > 06 TRÊSxQUATRO ENTREVISTA:
SÉRGIO AMADEU
- > 11 A INCLUSÃO TAMBÉM É ETÁRIA
- > 12 DE ANALFABETOS DIGITAIS
A DONOS DA PALAVRA
- > 14 TELECENTROS, UMA
ALTERNATIVA DE
INCLUSÃO DIGITAL
- > 16 NO CAMINHO DAS NUVENS
- > 17 ALTERNATIVAS AO COPYRIGHT
- > 18 LINKANDO
LIXO E CIDADANIA
- > 20 O FOURSQUARE
DIZ ONDE VOCÊ ESTÁ
- > 21 GOLPES NA REDE
- > 22 CIBERDEPENDÊNCIA

ANOREXIA E BULIMIA NA INTERNET	24	<
ANDY WARHOL ESTAVA CERTO	26	<
BITS SUBVERSIVOS	28	<
A VEZ DO CONSUMIDOR	30	<
REVOLTAS NOS PAÍSES ÁRABES	32	<
INTERNOTAS	33	<
AFIRMAÇÃO DIGITAL	34	<
O "CROWDFUNDING" NO BRASIL - CULTURA DE FORMA COLETIVA E PARTICIPATIVA	36	<
A ERA DA FÁCIL-PORNOGRAFIA	38	<
NÃO DEIXE PARA LER ESTE TEXTO DEPOIS	39	<

EXPEDIENTE

TRÊSxQUATRO é uma publicação da disciplina de Jornalismo Impresso III, produzida pelos alunos de Jornalismo da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS.

comissão editorial

ANDRÉ GUERRA
BRUNA KONRATH
JOÃO FLORES DA CUNHA

projeto gráfico e diagramação

ANDRÉIA RAVA

revisão

BRUNO MATTOS
JOÃO FLORES DA CUNHA

coordenação

WLADYMYR UNGARETTI

Impressão

Gráfica da UFRGS

FABICO - UFRGS

2011/1



EDITORIAIS

TODA FUTURAÇÃO É UTOPIA

Este foi um semestre tranquilo. Uma turma menor do que as anteriores e bem mais coesa. A definição do tema foi sem grandes atropelos. Todas as etapas foram desenvolvidas dentro dos prazos estabelecidos. Fiquei entusiasmado com a ideia de um 3x4 tendo por tema os variados aspectos que envolvem o mundo virtual, em especial a internet. A escolha da entrevista central com o Sérgio Amadeu, logo após ter sido apresentado à turma o vídeo "Guerrilha Midiática", produzido pelos jornalistas André de Oliveira e Jeferson Pinheiro, ambos da Cooperativa Catarse, fechou o ciclo de abertura do semestre. E qual não foi a minha satisfação quando recebi a edição da Carta Capital, de 18 de maio, com a chamada de capa para "Escravos da Tecnologia conectados 24 horas trabalhamos cada vez mais. E sem perceber".

Quero propor aos leitores desta edição uma reflexão a partir deste texto: *"É verdade: o homem enquanto indivíduo disperso e distraído pelos aparelhos, o homem enquanto elemento de massa programada perdeu definitivamente o controle sobre os aparelhos e enquanto funcionário de aparelhos. Mas outro tipo de homem continua possível: o homem que participe do DIÁLOGO CÓSMICO 'sobre' aparelhos, diálogo possível atualmente graças a técnicas desenvolvidas pelos próprios aparelhos. Semelhante diálogo cósmico sobre e através dos aparelhos poderia resultar em 'competência' superior à dos aparelhos. Por certo, tal 'competência coletiva' não seria qualitativamente maior que a competência individual humana, mas seria quantitativamente maior: nos aparelhos as competências são apenas quantitativas. De maneira que o diálogo cósmico poderia, em tese, reconquistar o controle sobre os aparelhos para depois programá-los segundo decisões humanas tomadas dialogicamente. Isso seria 'democracia' no sentido pós-histórico do termo: não democracia eletiva (de teclas) mas democracia programada de aparelhos. Ao meu ver trata-se de algo que vale a pena ser tentado. O engajamento em prol de sociedade de programadores (oposto de 'democracia programa') me parece atualmente o único engajamento possível, considerando que visa fazer parar os aparelhos em uma das coincidências possíveis (tão possíveis quanto o são o aniquilamento termo-nuclear ou o totalitarismo) para, a partir de tal coincidência desejável, reprogramá-los. Utopia? Mas toda futuração atualmente é utopia." (de Vilém Flusser - no Universo das Imagens técnicas - elogio da superficialidade)*

Este 3x4 é, sem dúvida nenhuma, um ótimo ponto de partida para discutirmos os atuais rumos da comunicação, em especial do Jornalismo. Esta turma acertou em cheio.

prof. WLADYMYR UNGARETTI

tempos pós-modernos*

a internet deu forma ao anarquismo. o que nenhum grupo organizado de políticos, ativistas ou pensadores conseguiu desenvolver em séculos de tentativas, o acaso e as contradições o fizeram. nesse espaço em disputa, amplamente reacionário, amplamente progressista e amplamente apolítico é que o anarquismo 2.0 desenvolve-se, é gestado e cresce ininterruptamente. dentro da rede, temos tantos lados e alternativas que o centro tornou-se inexistente, e o que restou foi esse rizoma de possibilidades, em que tudo é imprevisível, inconstante, volúvel e fragmentado. esse é o retrato fidedigno da realidade [real] que estamos projetando em nossas vivências, cada vez mais reais, na realidade virtual. a dualidade converteu-se em uma regra. podemos viver a 10 ou a 1000, tudo ao mesmo tempo agora, não há limites para as formas de vida, tampouco para as formas de morte. em meio aos antagonismos inerentes às conjunturas, um foco libertário espalha-se desregrado. a organização está desorganizada e a desorganização organizou-se. aqueles que temem, que temam mais. aconteça o que acontecer, venha o que vier, a única certeza é que nada mais é certo. por isso convidamos vc, leitor, a diluir-se nessa revista. faça um download do nosso conteúdo e deixe sua mente navegar por essas páginas. pedimos que desative seu firewall e atualize seu anti-malware. não nos responsabilizamos por eventuais danos a seu software intelectual. esse produto foi desenvolvido de forma independente e está sob a licença copyleft, use-o como achar melhor e compartilhe o máximo que puder. a revolução começou, se para o bem ou se para o mal, somente a história dirá. daqui para frente, só podemos ter uma convicção: nada mais será como antes.

ANDRÉ GUERRA
comissão editorial

* diagramação a pedido.

TRÊSxQUATRO ENTREVISTA:

SÉRGIO AMADEU

por ANDRÉ GUERRA | andreguerras@gmail.com

BRUNA KONRATH | brunakonrath@gmail.com

JOÃO FLORES DA CUNHA | jfloresdacunha@gmail.com



TRÊSxQUATRO - Como tu começou a trabalhar com internet e desde quando tu trabalha?

SÉRGIO - Nos anos 90, eu e um amigo montamos uma BBS, que é uma rede muito reduzida de computadores, que usava um protocolo diferente da internet. A partir de 1995, quando a internet passa a ter uso comercial no Brasil, as BBS e várias delas, como a Mandic, viraram provedores de acesso, se ligaram à rede das redes. Eu tinha interesse nisso desde os anos 90 e, depois, resolvi estudar sobre isso. Fiz minha dissertação de mestrado, ainda no final dos anos 90, sobre a relação entre estados nacionais e a internet. Me preocupava muito a questão do controle, da liberdade, enfim. E depois disso eu continuei estudando internet sob seus vários aspectos, mas eu ainda me interesso muito pelos temas da liberdade na rede - como essa comunicação permite ampliar, ou não, as condições de interação, a diversidade cultural.

TRÊSxQUATRO - Em termos dessa comunicação livre, o que tu acha que isso representa para a sociedade e o que pode representar para ela? E o que mudou em relação à 1995, quando não tinha internet difundida?

SÉRGIO - A internet alterou o que a gente costuma chamar de ecossistema da comunicação. Com a expansão da internet, o que era escassez de canais para poder veicular mensagens, para poder criar no-

Sérgio Amadeu da Silveira é sociólogo e doutor em Ciência Política pela Universidade de São Paulo. Foi um dos implementadores dos telecentros na América Latina e presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação. É professor da pós-graduação da Faculdade de Comunicação Cásper Líbero e autor de livros como "Exclusão Digital: a miséria na era da informação" e "Software Livre e Inclusão Digital". Também é militante do software livre.

vas formas de comunicação, foi profundamente alterado. A internet inverteu o ecossistema da seguinte forma: o difícil não é falar, agora o difícil é ser ouvido, é ser visto. Então você passa a ter uma alteração que permitiu ampliar o poder comunicativo das pessoas. Antes da internet, nós tínhamos no mundo dominado pelo *mass media*, pelo rádio, jornal e televisão, nós tínhamos "menos condições de fazermos mais por nós mesmos" como disse o professor Yochai Benkler, e isso é empiricamente possível de ser comprovado. Outra coisa que mudou é que facilitou enormemente a atuação em coletivo. A internet é uma plataforma muito útil para a ação compartilhada, coisa que o rádio, o jornal e a televisão não são. E a terceira coisa é que começaram a surgir novas formas de ação que vão além da relação de mercado, como o software livre e a Wikipédia, que são movimentos técnico-sociais extremamente relevantes, massivos, que envolvem milhões de pessoas pelo planeta, mas que não necessariamente as pessoas que colaboram, que constroem essas ações, estão preocupadas simplesmente em comprar ou vender algo. Ou seja, a internet viabiliza novas formas de ação, ou, melhor do que isso, ela reforça formas de ação que não eram tão importantes no cenário pré-existência da internet.

TRÊSxQUATRO - Apesar de a internet ter esse potencial de democratizar a comunicação e expandi-la para determinados setores que antigamente não tinham possibilidade de expressar sua opinião, nós vemos que hoje, apesar de haver uma grande abertura para as pessoas se comunicarem, os grandes meios de comunicação, que atuam no *mass media*, quando passam para a internet, continuam sendo referência em número de acessos. Na tua opinião, esse cenário tende a mudar, se estagnar, ou até mesmo piorar?

SÉRGIO - O que vai acontecer é bastante difícil de prever por causa da novidade do fenômeno internet em si, e os elementos que nós utilizamos para definir tendências futuras são elementos existentes no presente e no passado. Isso gera uma instabilidade e uma incerteza muito grande. Mas, de qualquer forma, tudo indica que, mesmo hoje, se você pegar as grandes audiências da internet, são de processos, de sites que não existiam no mundo do *mass media*, não faziam parte de grandes corporações. Eles se tornaram grandes corporações. Você pega o exemplo do YouTube. Ele é um site, um repositório de vídeos, onde o grande criador dele e ao mesmo tempo o que dá força a ele é o interagente da rede. Não é o editor. Não existe um formulador de vídeos. Se você pegar as maiores audiências da rede, de sites mundiais, são de sites feitos pelos próprios internautas. Isso con-

vive com audiências que são extremamente relevantes por parte do mundo do *mass media*. A grande novidade é que esse mundo do *mass media*, esses grandes grupos de comunicação têm que conviver cada vez mais com sites que são de organizações que não eram *players* e não seriam grandes *players* no mundo anterior à internet. Se você pegar o blog do Luís Nassif, tirando alguns jornais, poucos jornais, ele tem mais acessos que a *mass media* impressa no Brasil. Isso é um fenômeno novo. Isso pode ser alterado se você mexer na dinâmica da internet. E obviamente as grandes corporações, a indústria do *copyright* e as empresas de infra-estrutura de rede estão em ação para mudar o jeito que a internet funciona hoje e tentar transformá-la mais ou menos em uma grande rede de TV a cabo. Se isso acontecer, o que nós vamos ter no futuro é uma comunicação controlada. Um pouco mais arejada, mas controlada. Agora, para acontecer isso, é preciso mudar muito, quebrar o princípio de neutralidade na rede, de universalidade, garantir que o acesso móvel seja feito por esses novos feudos digitais, como a Apple - que só permite que você entre, que você tenha liberdade de ação dentro das suas plataformas, mas não permite que você compartilhe nada. Se esse modelo restritivo vencer, a internet vai ficar cada vez mais controlada por grandes corporações. Se esse modelo não vencer, os fenômenos como redes de relacionamento diversas, sites como o Slashdot, que tem milhões de pessoas que leem diariamente, e as plataformas colaborativas como as plataformas wiki, tudo isso vai disputar fortemente com esse mundo das grandes corporações.

TRÊSxQUATRO - E tu entende que os conglomerados de mídia hoje estão buscando um confronto com a internet, um enfrentamento, ou um meio de se aliar às disponibilidades que a internet propõe?

SÉRGIO - Eles têm uma ação muito interessante. Isso depende muito da corporação, mas, em geral, eles querem extrair tudo que a internet tem de positivo para expandir a sua, digamos assim, disseminação de conteúdo, a sua edição, a sua mensagem. Por outro lado, a arquitetura distribuída da rede, a grande interatividade que nela existe, a dificuldade que você tem, a partir de certo ponto, de controlar os demais interagentes incomoda muito essas grandes corporações. Por exemplo, o fenômeno recente do Wikileaks. As grandes corporações e alguns grandes jornais utilizaram, na verdade, a política do escândalo que o Wikileaks traz. O Wikileaks traz as denúncias que são equivalentes aos escândalos trabalhados nesse momento pela mídia tradicional, mas repare que outras corporações de grande poder, como o próprio governo norte-americano, corporações de provimento de acesso, tentaram anular o efeito Wiki-



Fonte: REVISTA FORUM

leaks, tentaram retirar da própria rede. A própria Amazon cancelou o site sem aviso prévio e a resposta da rede foi imediata, mais de dois mil *sites-espelhos* com aquele conteúdo que existia num único provedor. Então, essa dificuldade de um grande *player* como, por exemplo, o Estado norte-americano, que ninguém duvida que tem muito poder, nem ele consegue tirar do ar um site que tem muito apoio, um site que o incomoda profundamente. Então isso é uma grande novidade que dificilmente sem as características da internet nós teríamos. O jogo todo hoje que está existindo na rede é um jogo de grandes corporações, de Estados nacionais, não todos, mas os grandes estados, tentando alterar a dinâmica, a forma por como a internet funciona. O objetivo é reestabelecer controles políticos e culturais, que a internet acabou afrouxando e enfraquecendo. O controle que a internet tem é um controle técnico das comunicações, porque é uma rede cibernética, uma rede de grande interatividade, só que a interatividade é feita a partir de protocolos. Um deles é o sistema de números de IP, sem o qual você não navega na internet e esse sistema é um sistema de controle técnico. Por outro lado, vários Estados nacionais, como a China, querem transformar isso em controle político, vinculando uma identidade civil a um número de IP. Isso é o que eles fazem lá e que alguns querem fazer no Brasil, como o senador Azeredo, que quer o tempo todo cadastrar os internautas, transformá-los em pessoas imediatamente identificáveis na rede, o que tornaria as pessoas extremamente vulneráveis e vigiadas. Então, esse vigilantismo, por outro lado, é de grande interesse para grandes corporações, para a indústria do copyright, que não se conforma com as práticas de compartilhamento que existem na rede. Ela quer intimidar essa prática e reduzir essas possibilidades de compartilhamento de arquivos digitais.

TRÊSxQUATRO - Qual deve ser a posição do Estado na questão da internet? Ele deve apoiar o software livre e a cultura colaborativa, deve dar em exemplo de transparência? Tu acredita que isso é possível em um futuro próximo? Se o projeto do senador Azeredo for aprovado, o que mudará na vida do internauta brasileiro?

SÉRGIO - Eu acho que um Estado democrático deveria incentivar uma comunicação mais democrática possível, deveria seguir aquilo que mais contribua com a democratização da cultura. E o compartilhamento nas redes digitais, que sempre foi feito pelas pessoas antes da existência da internet, com a internet passou a ser considerado por alguns atividade criminosa. As pessoas sempre gravaram discos em fitas cassetes e entregaram para o primo, para o vizinho, para a festa do amigo, as

pessoas sempre trocaram isso, sempre tiraram de discos as músicas que mais interessavam e fizeram a sua trilha própria e a edição própria da sua fita. Isso tudo é o que está acontecendo na rede e é considerado crime hoje, uma atividade altamente criminosa por esses segmentos da indústria do *copyright*. Agora, quanto mais a rede permite compartilhamento, quanto mais a gente constrói uma estrutura técnica que é voltada à comunicação e, portanto, a compartilhar, mais eles querem anular as possibilidades desse próprio compartilhamento. Então, eles querem transformar essa rede numa rede completamente controlada, numa grande rede de TV a cabo, de *broadcasting*, de pontos de controle, de centros obrigatórios.

O Estado precisa alterar sua legislação, reconhecer o fenômeno da internet, reconhecer que a cultura tem uma base comum e que a internet é um ambiente de riqueza cultural. O Estado precisa tornar institucional essas possibilidades de compartilhar conhecimento e bens culturais. O Estado precisa se abrir mais, porque a rede permite que as pessoas tenham condições de fiscalizar mais e melhor o gasto público e as ações públicas. O Estado tem que se enredar mais, se abrir em rede. Ele pode utilizar a colaboração dos seus cidadãos para melhorar a sua percepção sobre os serviços e para melhorar inclusive as informações sobre a sociedade. Ao invés de ter quinze mil pessoas olhando um fenômeno, ele pode ter dez milhões, vinte milhões, que são pessoas que podem usar a internet para colaborar com políticas públicas. O Estado também tem que se abrir mais entregando dados para as pessoas poderem processar nos seus computadores em casa, para fazerem *datamain*, para ajudar no processo de ampliação da transparência. Agora, nem todo mundo acredita nisso e nem todo mundo apoia isso. Tem pessoas que acham que a transparência exagerada atrapalha. Tem pessoas, como o senador

Azeredo, que acham que, se temos no Brasil hoje mais de 52% que compartilham vídeos dos internautas, 39% que baixam música – que são mais de 20 milhões de pessoas só no Brasil –, tem que criminalizar essas práticas cotidianas na rede. Eu já acho o contrário, quando você tem milhões de pessoas fazendo coisas que são inclusive defensáveis do ponto de vista da cultura, eu acho que a lei está errada, é preciso mudar a lei e adequá-la ao tempo. Nós conhecemos várias situações em que a lei foi alterada porque as práticas sociais mostraram que a lei era restritiva ou equivocada para aquele momento. É isso que está acontecendo hoje.

Tem um movimento em que há uma proposta de lei feita em colaboração com a sociedade, que é o chamado Marco Civil da Internet no Brasil, que infelizmente o Ministério da Justiça não enviou para o Congresso Nacional nessa troca de governo. Esse Marco Civil materializa os princípios de uma internet democrática e cidadã no Brasil. Mas, ao mesmo tempo, ficam o tempo todo insistindo em leis que transformariam a nossa vida em um ambiente de comunicação vigiada e sob o controle de comunidades de vigilância, que teriam condições de rastrear a nossa vida o tempo todo, e além disso, sob o controle de grandes corporações. Pois uma vez que ela consiga identificar nossa identidade civil com o número de IP, sabendo que a navegação na internet deixa rastros digitais, nós vamos ficar com o nosso padrão de ação e com informações vitais sobre o nosso comportamento na mão de grandes corporações. Uma sociedade do controle de tal forma não pode descambar em uma biopolítica, um controle sobre a nossa vida de tal forma que o tempo todo estejamos sendo afetados por ações dessas grandes corporações sobre esses Estados, ações que nós não quere-

mos e que nos incomodam. Eu acho que a gente tem que defender a possibilidade da comunicação distribuída livre. Hoje já existe condição suficiente de, quando você está navegando na rede, o tempo todo você está sendo observado. Se uma pessoa comete um delito na rede, a polícia pode agir, perseguir e encontrar desde que tenha uma ordem judicial. Agora, não dá pra transformar a nossa vida num elemento de controle absurdo, controle político, controle cultural, controle comportamental além do que nos consideramos razoável.

TRÊSxQUATRO - Que avanços e mudanças o Marco Civil da Internet traria se aprovado?

SÉRGIO - Na proposta feita pela sociedade civil, esse Marco Civil consolidaria alguns princípios de regulação da internet que garantiriam que ela funcionasse como é hoje, com neutralidade na rede, com o princípio da universalidade de acesso e, além disso, garantiria coisas como que um provedor não pode ser responsabilizado se alguém,

como um criminoso qualquer, usar uma conta desse provedor. Na verdade, isso que querem fazer na internet não existe no mundo presencial. Por exemplo, se um criminoso toma um táxi, desce do táxi e assalta um banco, o motorista de táxi não é indiciado, ele não tem nada a ver com isso. Mas na internet não. Se você usa um roteador de outra pessoa, se alguém até invadiu o roteador da sua casa, você é considerado cúmplice disso, por essas pessoas que querem fazer essa lei como o AI-5 digital. Então, o Marco Civil vem garantir direitos dos cidadãos brasileiros na internet, o direito a liberdade, o direito a segurança, mas vem garantir isso com um equilíbrio que, antes de mais nada, seja baseado na liberdade de navegação, de criação de conteúdos, de criação de tecnologias, que é o que nós temos hoje na rede.

TRÊSxQUATRO: Como você vê a atuação dos hackers na internet?

SÉRGIO: É preciso deixar claro que o termo hacker é um termo em disputa. O termo hacker, usado pela comunidade do software livre e por vários ativistas, tem a ver com as origens do próprio termo: o hacker é um aficionado por códigos e um grande desenvolvedor de programas de computador. O hacker surge no fim dos anos 60, muito em função da contracultura norte-americana. Se você for ver no livro do sociólogo Manuel Castells, "Galáxia Internet", você verá que a comunidade hacker está no coração do desenvolvimento da própria internet. Boa parte do jeito como a internet funciona é baseada na cultura hacker. Essa cultura é a do compartilhamento, a de enfrentar desafios, e superando os desafios, compartilhar a superação. Isso tudo incomodava muito às indústrias de Tecnologia da Informação que queriam evitar que as pessoas pudessem trocar informações. Por isso se passou a dizer que hacker era o criminoso. Começou com a IBM e depois foi comprado, exageradamente, pela Microsoft e por outras empresas do ramo. Essas empresas têm muitos recursos para discutir com a imprensa. Na verdade, a imprensa começou a comprar o discurso dessas empresas e a definir o hacker como criminoso. A contraposição da comunidade foi criar o termo cracker. O cracker é aquele que invade sistemas, aquele que quer apenas se beneficiar e tirar proveito da sua ação em rede. Muitas vezes, o Cracker sabe operar um código, mas não sabe desenvolver.

Você pega a ação de apoio ao Wikileaks por um grupo chamado Anonymous, um grupo de ativistas na rede, ciberativistas. Ele é um grupo que tem no seu interior alguns hackers. Esses hackers projetaram uma operação chamada *Payback*, que era o seguinte: as pessoas entravam voluntariamente em um site divulgado pelo grupo via Twitter e outras redes. Nesse site dizia: "se você

entrar aqui e concordar nós vamos usar o seu navegador para fazer um protesto contra o CrediCard, Visa Electron, o Paypal e outras entidades financeiras que, absurdamente, cancelaram a conta do Julian Assange e do Wikileaks, impedindo que pessoas do mundo inteiro contribuam com a causa dele, com a causa de divulgar a verdade". Essas grandes empresas, essas grandes corporações transnacionais, agiram de uma maneira absurda. E a pergunta é: como é que nós protestamos contra elas? Então, os hackers pensaram vamos utilizar o que elas querem, que é acesso, acesso aos servidores deles. E acabou acontecendo que muitas pessoas, milhares de pessoas, se voluntariaram para fazer uma ação com seus navegadores. Enquanto navegavam por outros lugares, a rotina de um script de um hacker instalado em cada máquina fazia, não uma invasão ao site do MasterCard, mas uma solicitação. Foram milhares de solicitações, então os servidores de rede do

MasterCard, do Visa e do Paypal não conseguiram suportar. Pela ação de hipertrofia, eles fizeram um protesto equivalente a fazer uma manifestação em frente ao prédio do CrediCard. Isso é considerado como um absurdo, mas foi um protesto possível e legítimo. Um protesto com a inteligência Hacker. Se essas empresas estivessem aqui no nosso país, elas seriam processadas, porque você não pode cancelar a conta de ninguém sem ordem judicial.

TRÊSxQUATRO: No Brasil, como está a situação em relação aos ciberativistas?

SÉRGIO: Nós temos vários coletivos de ciberativistas no Brasil. Eles têm práticas diferenciadas na rede e eu acho que é muito interessante que eles estejam cada vez mais ativos. O próprio projeto do senador Azeredo não foi aprovado na Câmara, em função de uma grande pressão dos ciberativistas brasileiros. O fato de eles terem um diálogo muito grande com diversos segmentos que estão na rede, faz com que o movimento de liberdade na internet, seja muito forte no Brasil. Então eu vejo uma perspectiva positiva. Eu não acho que os protestos *online*, as articulações *online* em defesa da liberdade irão se arrefecer ou se reduzir. Ao contrário, acho que existe uma pauta muito grande pela frente, uma pauta em que a internet está sendo atacada na sua dinâmica. Os ativistas, que na maior parte do tempo são pessoas comuns, vão ter que se mobilizar.

TRÊSxQUATRO: Há algum episódio no Brasil que seja parecido com o de apoio ao Wikileaks?

SÉRGIO: Eu não conheço uma ação semelhante a um DDoS, uma negação de serviço. Não foi realizado, pelo menos por

ciberativistas ou por esses grupos que eu me refiro. O que não quer dizer que não vá acontecer, porque esses protestos são protestos legítimos. Eu comparo ao direito de greve, que no século XIX era considerado crime, e hoje está na constituição brasileira. Na época até poderiam pensar assim: "parar a produção de uma empresa é uma agressão". Ora, isso foi um debate e acabou vencendo a ideia de que os trabalhadores teriam esse direito. Eu acho que protestos *online*, protestos como esse que eu relatei, são legítimos, desde que os motivos sejam claros.

TRÊSxQUATRO: Como você vê a apropriação da internet pelos movimentos sociais?

SÉRGIO: Os velhos movimentos sociais, os tradicionais, estão chegando agora na rede. Acho que vamos ter uma intensificação, mas ainda é muito incipiente a presença deles. As elites estão na rede, os movimentos sociais não estão. E o curioso é que algumas comunidades tradicionais estão na rede, como os índios, por exemplo. Em algumas comunidades, os indígenas perceberam que para manterem a sua cultura teriam que ter uma presença digital. E se para os índios seria estranho produzir um jornal, não é estranho ter um *site* ou um computador na aldeia.

TRÊSxQUATRO: Algumas pessoas afirmam ser prejudicadas pela internet, como os músicos que dizem deixar de ganhar dinheiro. Como você entende isso?

SÉRGIO: Esse fenômeno está acontecendo porque não se estruturou um modelo de negócios baseado no relacionamento, mas sim baseado na propriedade, nas licenças de uso. Nós estamos descobrindo que não é a internet que tem tomado a audiência dos músicos. O que está tomando os fãs são as inúmeras opções de músicas de qualidade que temos acesso e antes não tínhamos. Aqueles poucos músicos que tocavam na rádio estão enfrentando o fenômeno que eu chamo da diversidade cultural. A internet permite que o Teatro Mágico, que é um grupo que põe sua música na rede, dispute a atenção das pessoas e dos fãs, o que era impossível de acontecer antes. Então você tem os Móveis Coloniais de Acaju e o Teatro Mágico, eles estão na rede e estão disponibilizando suas músicas. Assim eles vão ganhando prestígio. Hoje a internet democratizou muito mais o espaço para o autor. É preciso fazer ponderações, porque não é verdade que na maioria dos casos as pessoas estão perdendo dinheiro na internet, ao contrário, as pessoas estão ganhando espaço. Os músicos nunca tiveram tanto espaço para ganhar e serem remunerados como agora.



A INCLUSÃO TAMBÉM É ETÁRIA

Idosos usam a internet para se incluir e se comunicar com o mundo

por MÍRIAN SOCAL BARRADAS | mirian.barradas@gmail.com

Quando falamos no impacto - seja positivo ou negativo - que a internet causou na vida das pessoas, normalmente pensamos nas crianças e nos jovens, isto é, naqueles que usam a tecnologia com mais frequência. Porém, a ferramenta também é muito útil para aqueles que cresceram datilografando na máquina de escrever e se comunicando por telefone ou carta. Sim, idosos também usam a internet e celebram a chegada dessa tecnologia.

Um exemplo é a Universidade para a Terceira Idade (Uniti), projeto de extensão mantido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Criada no início dos anos 90, a Uniti originalmente não propunha o uso da internet aos participantes. A criação de um subprojeto relacionado à informática aconteceu apenas em 2008, em razão da grande demanda dos idosos que integravam o projeto. Desde então, passaram a ser abertas duas turmas por semestre, que utilizam laboratórios de informática de diferentes unidades da UFRGS. Cada turma conta com aproximadamente 15 pessoas no início do semestre, "mas a frequência das pessoas vai diminuindo, seja pela dificuldade de aprender ou pela falta de acesso a um computador fora da Uniti", avalia Odair Perugini de Castro, coordenadora-executiva do projeto. Odair destaca as transformações percebidas nas idosas (os homens representam só 3% dos participantes) que integram o grupo de informática: "Elas passam por muitas mudanças cognitivas e assumem um novo papel social, que tinham perdido. Também existe todo um processo de formação de identidade e de aumento de autoestima", afirma.

Outra pesquisadora da área e professora da UFRGS, Mara Lúcia Fernandes Carneiro, integra o "Maturidade Virtual", projeto que busca que os idosos usem o conhecimento da internet para discussões na plataforma Moodle. A ideia surgiu quando o grupo de pesquisa percebeu que havia aulas de informática para a terceira idade em polos da Universidade Aberta do Brasil, no interior do Rio Grande do Sul, mas que os participantes não viam utilidade naquilo que aprendiam ali. Foi criado, então, um grupo de discussões virtual para debater

temas ligados ao envelhecimento. Os participantes, porém, tinham outro objetivo: "A ideia deles é compartilhar, conversar, se aproximar do outro. Não é discutir envelhecimento". Mara ressalta a comunicação como grande objetivo da maioria dos idosos que buscam aprender a usar a internet: "Eles querem preencher o tempo livre, se afastar da solidão, já que muitos são viúvos ou separados. Querem aprender a usar o Skype e o MSN para conversar com os filhos e netos que moram longe, querem fazer novos amigos e retomar aqueles vínculos que se enfraqueceram com o tempo, para trocar histórias e experiências".

Mas há aqueles que procuram a inclusão digital por outras vias, fora das universidades e dos grandes centros. É o caso de Adolfo Gonçalves de Oliveira, 70 anos, morador de Alegrete, cidade gaúcha distante 500km da capital Porto Alegre. O bancário aposentado também foi atrás de um curso especializado para aprender a mexer na internet, apesar de já ter uma noção do assunto a partir da ajuda das duas netas adolescentes. Na época, buscou as aulas motivado pela oportunidade de aprender a usar a ferramenta que seria útil no trabalho. Mas a rede depois passou a ter outras funções para ele. Quando ingressou no Ensino de Jovens e Adultos para concluir o Ensino Médio, Adolfo percebeu que, na internet, poderia fazer trabalhos e estudar. Depois que se aposentou e terminou o supletivo, admite: "Tenho um pouco de preguiça agora, e a visão também me atrapalha um pouco. Mas quando preciso, eu uso".

Preguiça é uma palavra que não se aplica a Maria Aparecida Macedo, 71 anos, moradora de Porto Alegre. Após um curso rápido na Associação dos Aposentados da Companhia Riograndense de Telecomunicações, onde trabalhava, Maria aprendeu a usar a ferramenta para se manter informada e conversar com as sobrinhas que moram fora do estado e no Exterior, via e-mail ou MSN. Manuseando o mouse com destreza, ela se mostra entusiasmada com a tecnologia: "É muito bom pra manter a gente ativa, com o cérebro funcionando a todo vapor. É uma renovação pra uma pessoa com a minha idade". E vai além: "Ainda não tenho iPhone nem iPad, mas acho que um iPad seria meu próximo passo, já que gosto muito de ler. Mas acho que prefiro ler no papel mesmo, nisso eu não sou moderna", brinca.

Maria usa a internet para se comunicar, assim como a maior parte dos idosos assíduos à rede.

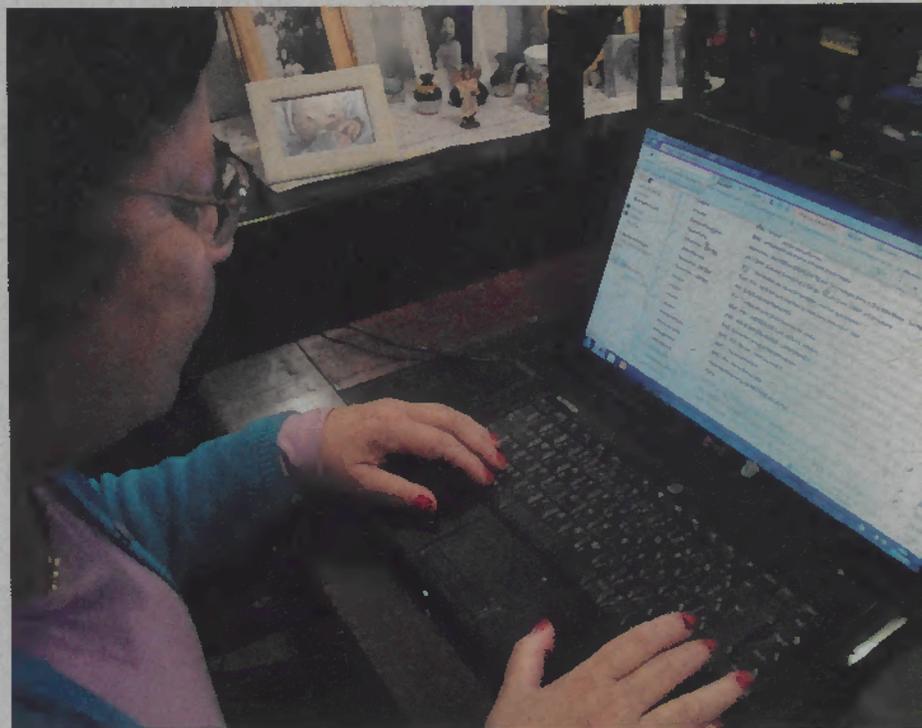


Foto: MÍRIAN BARRADAS

DE ANALFABETOS DIGITAIS A DONOS DA PALAVRA

Mesmo com dificuldades, brasileiros se inserem na sociedade informatizada e transformam realidades

por CAROLINE BERBICK | carol_bick@hotmail.com

Enquanto o mundo inteiro se conecta pela rede infinita chamada internet, há quem continue vivendo sem tal regalia. Ainda existem aqueles que recorrem à grossa lista telefônica para encontrar endereços ou que passam anos sem ter notícias de alguém que mora longe. Mas essas pessoas estão desaparecendo, ou, como dizem, evoluindo. Na sociedade da informação, que transporta tudo o que é palpável para dentro das telas de LCD, o espaço daqueles que interagem apenas com o "mundo real" está terminando. A sociedade está em transformação e um novo fenômeno vem à tona: a migração digital.

Entre os mais de 190 milhões de brasileiros, quase 74 milhões têm acesso à internet, de acordo com pesquisa divulgada pelo Ibope/Nielsen em março deste ano. Em relação a 2005, o número representa um crescimento de 130% dos internautas, o que significa que milhões de brasileiros que eram excluídos digitais hoje têm acesso ao computador. O esforço do governo federal para a criação de programas de inclusão digital também se reflete nessas estatísticas. Um exemplo é o Plano Nacional de Banda Larga, que vai consolidar a popularização da web, caso atinja seu objetivo de levar a internet por um preço acessível a todos os municípios brasileiros até 2014. Mas ainda assim, os "analfabetos digitais" correspondem a grande parte da população brasileira. Também por isso surgiram os telecentros, unidades de acesso público à informática que oferecem, também, cursos básicos. A intenção é resolver o seguinte impasse: de que adianta facilitar o acesso à internet e à tecnologia se não há o domínio da sua principal ferramenta de conexão, o computador?

MONSTRO DA TECNOLOGIA

Quem nasceu entre o fim do século XX e o início do século XXI pode ser chamado de "nativo digital": já veio ao mundo imerso em diferentes tecnologias e desenvolve sua inteligência e habilidade no mesmo passo que a evolução da informática. Essas pessoas têm mais facilidade para lidar com a linguagem virtual. Mas e a geração da máquina de escrever? Ou aqueles que não tiveram ensino básico adequado? Esses, muitas vezes, enfrentam um verdadeiro desafio para se adaptar à cada inovação. Mas isso não impede que – os que têm a oportunidade – se tornem "migrantes digitais": aqueles que não tinham noção mínima de informática, mas que se envolvem, ou acabam sendo envolvidos por ela.

Marcos Vinícios Bueno Marques é professor de informática há seis anos e sabe que nem sempre a adaptação é fácil. Ele está acostumado a lidar com o perfil de aluno com dificuldades: "Tem que dar atenção especial, tentar identificar as facilidades e as dificuldades da pessoa para minimizar os transtornos no aprendizado", afirma. De acordo com ele, com acompanhamento correto, o normal é o aluno se adaptar ao computador depois de uma semana de aula. No entanto, também existem casos de abandono do curso. "Cancelam a matrícula sem dizer o motivo ou falam que não se adaptaram. Alguns ficam realmente nervosos com o computador. Suam frio e até tremem; sintomas da ciberfobia", diz.

Ciberfobia? Praticamente não se fala disso no Brasil. Renato Sabbatini, diretor do Núcleo de Informática Biomédica da Unicamp, é um dos poucos estudiosos brasileiros que tratam do assunto. Segundo Sabbatini, a ciberfobia é um dos desdobramentos da tecnofobia, doença que causa aversão a artigos tecnológicos, desde controles remotos e celulares, até o computador. O indivíduo tem medo de mexer no teclado e provocar algum dano irreversível, não entende nada do que está aparecendo na tela e tampouco demonstra curiosidade de aprender. Prefere manter distância.

O problema é que isso impede que a pessoa progrida num cenário em que, cada vez mais, a tecnologia chega a utensílios domésticos, automóveis, e serviços gerais, como as agências bancárias. "Um ciberfóbico acaba tendo que viver como no século passado, e se isola muito com isso", afirmou o professor em artigo publicado no jornal *Correio Popular*, de Campinas. O tratamento para essa fobia se assemelha ao de outras doenças psicológicas. O ideal é que haja acompanhamento de um profissional e aproximação gradual do computador, começando com coisas muito simples e úteis, de preferência tarefas repetitivas e pouco "assustadoras".

ENTRANDO NO LCD

Ciberfóbicos ou não, existem milhões de excluídos digitais que sentem o peso do isolamento e partem para o "combate" com o computador.

Renato da Silva tem 50 anos. Ele trabalhava carregando caçambas de caminhão até o dia em que fraturou o punho direito. A lesão limitou os movimentos da mão e o obrigou a deixar o emprego. Frente ao desafio de procurar um novo trabalho, Renato se inscreveu em um curso de auxiliar



administrativo. Tudo ia bem, até que a professora levou todos ao laboratório de informática. Renato sentou em frente ao computador e ficou estático. Enquanto todos escreviam textos e pesquisavam na Internet, ele olhava para a tela sem saber por onde começar. Hoje, Renato frequenta outra sala de aula, também repleta de computadores. Ele faz parte de um grupo de pouco mais de dez pessoas que têm noção muito pequena de computação, mas que estão em busca da qualificação profissional que a informática pode proporcionar.

Valquíria Gratti é colega de Renato. Ela também faz parte da parceria entre o Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) e o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC) que tem por objetivo reinserir no mercado de trabalho aqueles profissionais que foram afastados por problemas de saúde. Aos 34 anos, Valquíria procura uma nova oportunidade. Quer trabalhar em uma portaria, serviço que exige conhecimento de informática. Na quinta aula do curso que dura cinco semanas, ela admitiu: "Deu vontade de sair correndo no primeiro dia. Quero aprender, mas não sei como funciona. Estou quebrando a cabeça". Sem computador em casa, Valquíria tem medo de "apertar algo errado e estragar", mas também muita curiosidade, e está decidida: "Quero usar a Internet para pesquisar, usar o banco, saber sobre as empresas e buscar um serviço", afirma.

UTOPIA DIGITAL

Apesar do avanço da inclusão digital, o Brasil ainda tem longo caminho a percorrer para superar a barreira da desigualdade social. Um estudo feito em 2007 pelo pesquisador Julio Jacobo Waiselfisz intitulado *Lápis, Borracha e Teclado* revelou que entre os 10% de população mais pobre, apenas 0,6% tem acesso a computador com internet. Entre os 10% mais ricos, esse número é de 56,3%. O estudo mostra, também, que somente 13,3% dos indivíduos de raça negra usam a internet, mais de duas vezes menos que os de raça branca (28,3%). As discrepâncias regionais também chamam a atenção. Os índices de acesso à internet das Regiões Sul (25,6%) e Sudeste (26,6%) são mais de duas vezes superiores aos constatados nas

Regiões Norte (12%) e Nordeste (11,9%). No Distrito Federal, 41% da população usa a internet, ao passo que, em Alagoas, apenas 7,7% o fazem.

Pois é na Região Nordeste, onde se tem o menor índice brasileiro de acesso à internet, que vive Lucinha Peixoto, uma mulher que ignorou certas estatísticas. Ela vive no agreste de Pernambuco, a 280 quilômetros de Recife, na cidade de Bom Conselho. Trata-se de um município de 45 mil habitantes, com economia baseada na pecuária, ensino de diretrizes autoritárias (reflexo que ainda persiste da ditadura), e uma característica interessante: atividade blogueira intensa.

Lucinha é uma das pioneiras dos blogs de Bom Conselho de Papa-Caça. Perto da "boa idade", como classifica, ela se considerava uma ciberfóbica: "Sobre computador não tinha conhecimento nenhum. Sentimento? Pavor". Mas de forma lenta, segura e gradual, Lucinha foi se adaptando e hoje utiliza tranquilamente a máquina: "Tive o incentivo dos meus filhos. Foi através deles que consegui me aproximar do bicho e descobrir que ele não mordida, embora hoje saiba que pode provocar crises existenciais, sociais e políticas, que podem ser terríveis."

Parte da aproximação de Lucinha à informática se deu pelo seu trabalho. Ela era secretária em uma empresa chamada CIT LTDA, que produzia vídeos de entretenimento e reflexão, utilizando computação gráfica. Porém, nas palavras de Lucinha, depois que o diretor da empresa decidiu que, a partir de certa idade, computação gráfica seria demais para os seus

neurônios, todos passaram a investir no *Blog da CIT*, onde Lucinha é uma das colaboradoras mais assíduas.

O *Blog da CIT* foi pioneiro na cidade e, desde 2008, já recebeu quase 100 mil acessos. As atualizações são feitas quase diariamente pelos membros da equipe, pouco menos de dez colaboradores. Intitulado "Um Blog de Bom Conselho", a página apresenta crônicas bastante elaboradas sobre diversos assuntos: acontecimentos gerais, política, cultura. Até biblioteca o *blog* tem, com links de livros indicados pelo conselho editorial. A ideia empolgou os conterrâneos de Bom Conselho, e outras pessoas que também não se satisfaziam em apenas publicar seus comentários no site da prefeitura – que segundo eles, faz certa censura – passaram a criar seus *blogs*.

Formou-se uma comunidade blogueira extremamente crítica e reflexiva em Bom Conselho, com assuntos polêmicos, discussões políticas e textos de qualidade sendo escritos, sempre com todos conversando entre si. Agora, a novidade da rede virtual da cidade é o *blog A Gazeta Digital*. Bom Conselho tem um jornal chamado *A Gazeta*, mas, apesar dos pedidos, o periódico nunca se aventurou a migrar para a internet. Pois a comunidade blogueira, em especial o *Blog da CIT*, apropriou-se da missão e criou a própria *Gazeta Digital*, que tem por objetivo ser um *blog* noticioso. A ideia inicial é publicar conteúdo produzido pela comissão editorial, mas também receber contribuições por e-mail para preencher espaços destinados a artigos, avisos, fotos e assuntos como história e geografia; política e economia; sociedade e turismo. Em cinco meses, foram, pelo menos, 15 mil acessos. Por ser novo, ainda existe muita expectativa e formatos a serem mudados. Tudo guiado pelas manifestações dos leitores e pelo prazer de escrever da equipe.

Bom Conselho, cidade pequena do agreste de Pernambuco, tornou-se um centro de comunicação alternativa de alta qualidade. Lucinha Peixoto, que não largou das panelas e nem do neto, faz-se ouvir não só em Pernambuco como em qualquer outro lugar do mundo. Valquíria Gratti e Renato da Silva, antes desqualificados para os empregos que sempre tiveram, agora têm no currículo o passaporte moderno para novas oportunidades. Isso se chama inclusão digital.



Lucinha Peixoto 02 de maio às 12:12 Denunciar

Entre um Programa Fome Zero e um de Analfabetismo Digital Zero, ficaria com o segundo. Pelo menos porque ele não correria o risco de se transformar num instrumento eleitoral, pois quem navega é mais capaz de distinguir o que bom e o que é ruim pra ele.

TELECENTROS, UMA ALTERNATIVA DE INCLUSÃO DIGITAL

por PRISCILA MUZYKANT | priscilamzk@yahoo.com.br

Em uma conjuntura social na qual as possibilidades de integração e compartilhamento de informações são cada vez mais relevantes e necessárias, a maioria da sociedade ainda não dispõe das ferramentas digitais utilizadas para esses fins. Os telecentros comunitários são espaços públicos destinados principalmente a pessoas de baixa renda, onde se tem acesso a tecnologias de informação e comunicação, dentre as quais se destaca a internet.

De acordo com Patrícia Pereira, doutoranda em Ciências da Informação pelo Programa de Pós Graduação e Comunicação da UFRGS, o primeiro telecentro teria surgido na Finlândia no início da década de 1990 como uma forma de habitantes de regiões isoladas se comunicarem com instituições públicas. No Brasil, surgiram em 2001 os telecentros Sampa, ORG (São Paulo) e a rede de telecentros Porto Alegre. Trata-se de uma iniciativa que propicia o exercício da cidadania e ações de combate à exclusão social, melhorando a qualidade de vida dos indivíduos e propiciando a aquisição de conhecimentos e a produção de conteúdos na web. Patrícia diz que "a inclusão digital é, na realidade, um dos caminhos para se chegar a uma inclusão social, conceito que abarca variados itens essenciais aos cidadãos. Ela envolve não apenas o acesso à internet, mas também a capacidade de tornar as pessoas aptas a utilizar a informação".

A doutoranda afirma que existem diferentes níveis de inclusão digital. O primeiro deles abarca o aparato técnico e os equipamentos necessários, além de oferecer a noção de alfabetização digital. Segundo Patrícia, o Brasil ainda luta pela consolidação dessa primeira fase. Contudo, quando as pessoas passam a lidar de forma mais aprofundada com a informação e a comunicação oferecidas pelas ferramentas digitais, buscando e avaliando as suas fontes informacionais, pode-se dizer que ocorre um avanço para um segundo nível. Quando os indivíduos já desenvolveram todos os itens do primeiro e segundo níveis, passando a ter uma participação política e comunitária com o exercício de sua cidadania por meio do acesso às tecnologias de informação, pode-se afirmar que se encontram no nível mais elevado de inclusão digital.

CONJUGAÇÃO DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS E TELECENTROS

As bibliotecas apresentam uma relevância social que ultrapassa a preservação da memória de uma sociedade. Inicialmente, eram consideradas por muitos um local de uso exclusivo de extratos sociais mais privilegiados. A configuração das bibliotecas públicas atuais, com o intuito de atender à sociedade em sua totalidade

e apresentando um fim educacional, surgiu somente na metade do século XIX, nos Estados Unidos e na Inglaterra. Dessa forma, as bibliotecas passaram a ter também a função de oferecer cultura, informação e lazer, de maneira a contribuir com a igualdade e a inclusão social.

A Biblioteca Pública João Palma da Silva, de Canoas, conta com sala de computadores Multimeios desde 1994, quando dispunha de quatro micros. Inicialmente, os usuários faziam pesquisas estudantis e impressões. Porém, desde 2009, houve um aprimoramento das ferramentas digitais disponibilizadas aos frequentadores do espaço. A biblioteca recebeu recursos do projeto Mais Cultura, programa federal do Ministério da Cultura, o que viabilizou a implantação de um telecentro com 10 computadores de última geração que também acabaram por alterar o modo de utilização desse meio informacional.

Segundo a gestora da Biblioteca Pública João Palma da Silva, Simone Maia, os usuários vão até o telecentro e “acessam a internet, digitam textos, conferem os e-mails e enviam currículos para solicitação de empregos, dentre outras atividades”. A biblioteca faz parte da Secretaria de Cultura de Canoas e, segundo a gestora, “o telecentro está junto da biblioteca pública e por isso também recebe os recursos. Ele é totalmente gratuito, inclusive as impressões. As pessoas têm 50 minutos para pesquisar durante o dia. Se não houver alguém esperando pelo próximo horário, os usuários podem permanecer no local”, explica.

A gestora enfatiza também que, após a implantação do telecentro na biblioteca, houve um aumento do número de usuários da mesma. “Os jovens e os adolescentes são os maiores frequentadores do telecentro, mas estamos notando também a presença de pessoas da terceira idade. É fornecido um CD-ROM explicativo para que as pessoas aprendam noções básicas para a utilização do computador”, informa.

A inserção de monitores e pessoas capacitadas tecnicamente para orientar os frequentadores acerca do modo de utilização e das possibilidades que a ferramenta digital proporciona é essencial, fazendo com que os usuários não permaneçam em um nível de inclusão



O telecentro da biblioteca pública de Canoas oportuniza que pessoas de baixa renda tenham acesso à Internet.

superficial, mas que possam também produzir conteúdos e assumir uma inclusão digital e social efetiva. A simples disponibilização do aparato técnico não supre as necessidades de aprendizado dos indivíduos. A desigualdade social e os níveis educacionais e culturais de uma pessoa, associados a aspectos sociais e familiares, são determinantes para o aprendizado satisfatório e a utilização efetiva de uma informação acessada na internet.

A biblioteca pública de Canoas é integrada ao Arquivo e Museu Histórico Hugo Simões Lagranha e, juntamente com o telecentro, oferece variadas atividades culturais e de aquisição de informações aos frequentadores do local. A instituição possibilita que estudantes de escolas de Canoas conheçam as suas dependências e o telecentro por meio do projeto Conheça e Viva Biblioteca e Museu.

Horário e local de funcionamento do telecentro e da biblioteca João Palma da Silva: Rua Ipiranga, 105, das 8:30h às 18h

ALTERNATIVAS AO COPYRIGHT

Novos meios de evitar a burocracia cultural

por VICENTE PRADO NOGUEIRA | vicnog_357@hotmail.com

Na era dos computadores, a moeda que tem maior valor é a informação. A internet possibilita o acesso de qualquer usuário de computador a um vasto banco de dados cultural – o conhecimento acumulado da humanidade está presente em nossas salas de estar.

Como acontece em qualquer situação onde uma vasta gama de conhecimento é disponibilizada, porém, há aqueles que desejam limitar seu acesso. O *copyright* é uma convenção legal que surgiu, em sua forma mais primitiva, na Europa dos séculos XV e XVI. Antes de sua criação, documentos, livros, tratados, folhetos e outros materiais podiam ser copiados e distribuídos livremente – inclusive aqueles cujo conteúdo desafiava os paradigmas perpetuados pela oligarquia da época. Assim que a prensa de Gutenberg atingiu seu potencial como instrumento de disseminação de ideias, instituições governamentais impuseram limitações quanto ao que podia ou não ser impresso.

Infelizmente para tais instituições, a dicotomia apresentada para aqueles que desejam distribuir seus produtos – impedir que seu produto seja utilizado ou modificado sem que o responsável seja asfixiado em um pantano legal ou abdicar de todo e qualquer crédito por sua obra – não condiz com o caráter, ou espírito, da internet. Copiar, colar, alterar, postar – antes do advento da rede mundial de computadores, seria impensável que tais ações pudessem ser realizadas sem que os autores de um produto avançassem contra o “perpetrador” com uma horda de advogados. Essas ações, segundo o modelo do *copyright*, exigem permissão explícita por parte do autor; o problema principal é que há muitos que querem utilizar um produto de forma criativa, mas apenas um autor – e o processo é deliberadamente burocrático. Há um modo, porém, de reduzir o número de intermediários: definir de antemão termos de uso flexíveis.

O *copyleft*, criado pelo mago do *software* Richard Stallman, foi um marco importante para a quebra do paradigma de *copyright*. Stallman permitiu que seu *software*, GNU, pudesse ser re-apropriado e modificado por qualquer um, desde que fosse dado crédito pela criação do programa.

Do mesmo modo, o Creative Commons (CC), uma organização não-governamental, dispôs-se a fazer o mesmo com qualquer forma de mídia, concedendo uma nova infra-estrutura que permite que qualquer um possa fazer uso limitado de seus produtos. Em vez de *todos* os direitos reservados, temos *alguns* direitos reservados. É como se o autor dissesse “fora ‘isso, isso e aquilo’, faça com o produto o que bem entenda”. Embora seja extensivamente utilizado em obras de finalidade não-comercial, o CC não impossibilita que se lucre com o conteúdo licenciado – a distribuição e cópia é gratuita apenas para usos não-comerciais, que são freqüentes no ciberespaço. O objetivo do Creative Commons é flexibilizar o uso do *copyright* de modo a permitir uma disseminação de conteúdo *online* menos restritiva e burocrática, e não eliminar o *copyright* como forma de proteção de direitos autorais.

O site do Creative Commons permite a aplicação de uma variedade de licenças para bens culturais, dependendo dos direitos a serem reservados (uso comercial, modificações, jurisdição e outros fatores). A liberdade de distribuição e cópia de uma obra beneficia não apenas quem copia, mas também quem cria, graças à publicidade gratuita que a distribuição do conteúdo permite. Materiais *offline* também podem ser registrados sob licença do Creative Commons, embora nesse caso não sejam identificados por sistemas de busca baseados no CC. É relevante lembrar, porém, que licenças de CC não são revogáveis: alguém pode parar de distribuir sua obra, mas isso não impede que pessoas que já tenham copiado o conteúdo continuem a usufruir dele.

A distribuição *online* de materiais é cada vez mais usada, não apenas por artistas, mas também por organizações. A associação dos Celíacos do Brasil (ACELBRA), por exemplo, disponibiliza em seu site textos e guias, os quais são voltados para o auxílio de pessoas com intolerância permanente ao glúten. Esses materiais incluem receitas, literatura infanto-juvenil sobre a doença, orientação para pais e cuidadores, dicas de alimentação, etc.

NO CAMINHO DAS NUVENS

Revolução tecnológica deve trazer mais eficiência e racionalidade para o ambiente virtual

por LUIZ EDUARDO KOCHHANN | luiz.kochhann@hotmail.com

foto ELISA BORTOLINI

Uma vez consolidado o uso da ainda pouco conhecida *Cloud Computing* – ou Computação em Nuvem –, o usuário poderá acessar todos os arquivos que tem guardado em seu computador a partir de qualquer lugar e a qualquer momento, desde que disponha de simples acesso à Internet. Esqueçam as supermáquinas pessoais com grande capacidade de processamento e armazenamento. Elas não terão tanta importância. Também não será necessário preocupar-se com a instalação de diversos e complexos *softwares*. Os sistemas operacionais serão remodelados. O Windows, no formato que conhecemos hoje, está com os dias contados. Tudo estará nas NUVENS. Tudo será processado nas NUVENS.

Mas como assim? Basta ter acesso à Internet, seja por meio de um PC, *notebook*, celular, iPad, geladeira, fogão – qualquer equipamento capaz de rodar um sistema operacional (SO) como o Chrome OS – e o usuário terá disponível todo o seu sistema computacional, ou seja, todos os dados antes armazenados no *hardware* da sua máquina. Os *softwares* que ele necessitar estarão disponíveis na web. O Chrome é um SO da Google com objetivo de utilizar o máximo de serviços na Internet para processar seus aplicativos e armazenar arquivos. Funciona mais ou menos assim: você liga o computador, digita o *login* e a senha da conta do Gmail no Google Chrome; neste ambiente, estarão disponíveis editores de texto como o Google Docs, *players* de música como Grooveshark, armazenamento de vídeos como o YouTube e assim por diante.

O funcionamento da Computação em Nuvem está associado a grandes *datacenters*; aparelhos computacionais ligados em rede. É aí que dados ficam armazenados e *softwares* são rodados. Alguns deles reúnem milhares de servidores em grandes salas refrigeradas. São cerca de 1000 *datacenters* espalhados pelo mundo por gigantes como Google, Microsoft, Amazon, IBM e HP. A tecnologia de virtualização faz com que os processadores e as memórias dessas máquinas funcionem em conjunto. A capacidade dos *datacenters* são então destinadas a diferentes áreas, dependendo do horário. À noite, por exemplo, eles se dedicam mais a sites de entretenimento. Devido a essa elasticidade, que racionaliza o uso das capacidades da máquina, a Amazon batizou seu serviço de nuvem de *Elastic Compute Cloud* (Computação em Nuvens Elástica).

O professor do Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) Philippe Novaux explica que existem três principais sistemas em nuvem: "Os *IaaS*, que oferecem simplesmente a infraestrutura computacional, quase que somente o *hardware*, os sistemas *PaaS*, que oferecem uma plataforma de processamento, e os serviços *SaaS* que oferecem serviços no nível de *software*, obrigando ao usuário empregar os *softwares* oferecidos para trabalhar na nuvem". O *SaaS* (do inglês *Software as a Service*) é um sistema em que o *software* é oferecido como serviço, sendo executado em um servidor remoto. O Google Docs e o e-mail são os exemplos mais conhecidos. O *IaaS* (do inglês, *Infrastructure as a Service*) refere-se ao fornecimento de infraestrutura computacional como serviço. Em vez de investir em servidores, o interessado contrata um *datacenter* proporcional aos seus requisitos de infraestrutura e tem acesso completo à plataforma e ao *software*. A Amazon, com o EC2, e a IBM, com o Blue Cloud, já oferecem este tipo de sistema. Já o *PaaS*

(*Platform as a Service*) é a locação de uma plataforma para o desenvolvimento de aplicações, a exemplo da hospedagem de sites.

Novaux resume as transformações imediatas que a *Cloud Computing* proporcionará: "O ponto imediato é uma racionalização nos investimentos em computadores. Num segundo momento uma maneira nova de trabalhar sem se preocupar nem com *hardware*, nem com *software*, empregando os serviços oferecidos pela nuvem. Atrás disso está o conceito de ubiquidade, ter acesso em qualquer lugar e a qualquer momento ao seu ambiente de trabalho computacional". Empresas deverão rever a forma como investem em informática, racionalizando os gastos. Empregar grandes somas de dinheiro em *hardwares* espaçosos e *softwares* muito avançados será desnecessário. Afinal, utilizar os serviços de nuvem disponibilizados por companhias de computação deverá ser o caminho mais barato. Estudo do *Centre for Economics and Business Research* (CEBR) e da empresa de armazenamento de dados EMC afirma que as cinco maiores economias da União Europeia poderiam, juntas, economizar 645 bilhões de libras nos próximos cinco anos ao mover alguns dos seus serviços para a nuvem.

A migração para o ambiente *cloud* não deve demorar. "Isto pode acontecer mais rápido do que se imagina, considerando que normalmente computadores possuem uma vida útil de quatro anos. Logo os gerentes serão questionados da validade em fazerem investimentos grandes em equipamentos", lembra o professor Novaux. "Todos os grandes grupos de informática estão investindo fortemente na montagem de grandes centros de processamento para oferecerem computação em nuvem para o mercado. Sem dúvida que estes serviços serão cobrados. Por outro lado, atualmente os valores tendem a ser bem acessíveis", ressalta. As potências da informática já destinam milhões de dólares à área. Nos Estados Unidos, entre 45% e 55% das companhias médias e grandes já utilizam algum serviço em nuvem, enquanto na Europa o número está entre 35% e 40%.

Os grandes questionamentos em relação ao uso da computação em nuvem estão relacionados a proteção de informações e a legislação do ambiente *online*. "Quem garante que as informações dos usuários não possam ser empregadas de maneira maliciosa? Se houver algum problema com seus dados ou processamento e for necessário empregar a Justiça para resolver, qual a legislação a ser empregada e como fazê-lo se este processamento pode estar sendo feito em outro país que possui leis diferentes?", questiona o professor Philippe. São perguntas ainda sem resposta. Mas é certo que o caminho até as nuvens é longo e repleto de tempestades. A consolidação do sistema e da melhor forma de utilizá-lo ainda são desafios a serem vencidos pela revolução tecnológica.

▶ QUER CONHECER UM POUCO DO AMBIENTE CLOUD?

<http://beta.cloudo.com/>
<http://www.onlive.com/#1>



Infraestrutura do Centro de Supercomputação da UFRGS (CESUP) oferece serviços de processamento para áreas de ensino e pesquisa do todo o país

LINKANDO LIXO E CIDADANIA

Como a internet e projetos sociais podem ajudar a diminuir o impacto do descarte cada vez maior de resíduos eletrônicos

por DAIANE DE DAVID | daibéninca@hotmail.com
fotos MARCELO BORDIGNON

Se a civilização atual já não pode mais prescindir da internet para viver, o mesmo também vale para as máquinas que possibilitam essa conexão. Estamos falando dos computadores, celulares, iPhones e outros aparelhos eletrônicos que ajudam milhares de pessoas a acessar o mundo virtual.

Citando apenas o caso brasileiro, hoje existem cerca de 60 milhões de computadores em uso no país, número que subirá para 100 milhões até 2012, segundo dados da Fundação Getúlio Vargas (FGV). O impressionante nesse caso, porém, não são as estatísticas, mas sim o fato de que pouca gente se preocupa com o destino desses equipamentos quando seu tempo de vida útil – de dois a três anos – se esgota. A maioria deles vai parar em aterros sanitários e acaba gerando uma série de problemas ao meio ambiente e à saúde humana. Felizmente, há exceções que estão mudando essa realidade.

Uma delas é o Centro de Recondicionamento de Computadores (CRC-Cesmar), localizado no bairro Mário Quintana, em Porto Alegre, junto ao Centro Social Marista Cesmar. A iniciativa integra um projeto do governo federal chamado *Computadores para a Inclusão*, que surgiu em 2004 e é coordenado pela Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão.

O CRC de Porto Alegre iniciou suas atividades em junho de 2006, sendo o primeiro centro de recondicionamento da América Latina e a primeira unidade do *Computadores para a Inclusão* a ser instalada – hoje já existem mais quatro. Assim como as outras unidades do país, o CRC gaúcho busca viabilizar o reaproveitamento de computadores descartados em projetos de inclusão digital.

As máquinas são adquiridas através de doações de empresas privadas, órgãos públicos e pessoas físicas. Conforme explica Jaimes Trindade, coordenador administrativo do polo de formação tecnológica do CRC, é possível aproveitar cerca de 50% do total de equipamentos recebidos. A outra metade é destinada para iniciativas dentro do próprio Cesmar – como a oficina de robótica – e para uma fábrica em Novo Hamburgo, que encaminha as partes potencialmente tóxicas para uma destruição adequada. Jaimes também ressalta a

importância das doações: “Se não tiver isso, não teremos como trabalhar. Sem a doação, é impossível fazer chegar essa tecnologia às pessoas que não têm acesso.”

Em 2010, a ação conseguiu beneficiar aproximadamente 250 instituições, ONGs e escolas municipais da Região Sul do país. Os equipamentos são recuperados por jovens em situações de vulnerabilidade social, que, através do centro, têm a chance de se profissionalizar na área. Na prática, comenta Jaimes, os participantes – cerca de 70, atualmente – aprendem a desmontar, testar, consertar, configurar e limpar computadores.

E o aprendizado não para por aí. Para muitos dos jovens, o CRC também representa a entrada em um novo mundo: o digital. “Alguns ainda não têm um computador em casa, então a gente sempre procura incentivar eles a virem no telecentro daqui, orientar que estão recebendo um salário e que podem comprar um computador não muito caro”, explica Rafael de Vasconcelos, 19 anos, que começou no CRC-Cesmar como jovem aprendiz e hoje é um dos educadores do projeto. Ele conta que foi com a ajuda do CRC que começou a cursar engenharia eletroeletrônica na PUCRS: “Meu maior sonho era poder fazer faculdade, e eu estava num dilema, não sabia se tentava federal ou uma particular. Com o sustento do projeto, fui direto para a universidade paga”.

Bruno dos Santos Ferreira, jovem aprendiz, já tinha contato com a área da informática antes de entrar no CRC, em dezembro de 2009. Mesmo assim, muita coisa mudou na sua vida desde que começou a trabalhar no centro. “Aqui dentro eu aprendi bastante sobre trabalho em equipe e organização. Isso influenciou bastante na minha vida. Antigamente, eu me preocupava muito comigo, hoje já me preocupo com os outros em volta de mim”, conta. Até sua escolha profissional parece que vai ser influenciada pelo projeto: “Aqui tem um educador que é analista de sistemas, então conversei com ele sobre essa área, que eu não conhecia, e me interessei. Terminando o terceiro ano, talvez esse seja o caminho que vou seguir”.

Estima-se que 40 milhões de toneladas de equipamentos sejam jogadas fora por ano em todo mundo



Tanto Bruno como Rafael falam da importância de os jovens buscarem se apropriar da tecnologia e do conhecimento necessário para utilizá-la. Para ambos, tudo hoje já é digitalizado e aqueles que não tiverem acesso a essa cultura não apenas ficarão sem espaço no mercado de trabalho, como vão estar fora da realidade atual. "Então, mesmo aqui, na periferia de Porto Alegre, a gente tem que ensinar para os jovens que eles devem estar nessa cultura digital", enfatiza Rafael.

PROBLEMAS AMBIENTAIS

Mesmo com o sucesso de iniciativas como o CRC-Cesmar, o caminho a ser percorrido para alcançar uma maior compreensão a respeito de como lidar com resíduos eletrônicos ainda é longo. O maior problema dessas máquinas, comenta Hugo Veit, professor do departamento de engenharia de materiais da UFRGS, é a grande quantidade de metais tóxicos que há dentro delas: chumbo, cádmio e mercúrio, por exemplo.

Quando descartadas em aterros, as soldas eletrônicas desses equipamentos acabam sendo lixiviadas pelo chorume (líquido extremamente corrosivo gerado pelo lixo), e o material dissolvido se infiltra no solo, podendo contaminar rios, lagos e lençóis freáticos próximos. Hugo Veit também fala do problema que gera a queima das carcaças plásticas de monitores e celulares: "Esse plástico não pode ser inflamável, então a indústria usa o que eles chamam de 'retardantes de chamas'. Esses retardantes são a base de compostos polibromados, que são extremamente perigosos se forem queimados. Além de prejudicar as pessoas que estão nos arredores, a fumaça que sai acaba indo para a atmosfera".

Um passo importante para começar a mudar esse cenário foi dado em agosto do ano passado, com a aprovação da Política Nacional de Resíduos Sólidos. Eduardo Erechden, assessor de projetos do Gabinete de Inovação e Tecnologia de Porto Alegre, o Inovapoa, explica o que mudou com essa legislação: "Agora tanto os fabricantes ou importadores, como as empresas que vendem, são corresponsáveis pelos resíduos eletrônicos que geram".

Mesmo criticando a Política Nacional por ser muito ampla e não fornecer uma regulamentação mais específica, Hugo Veit se mostra otimista: "A tendência é que, pelo menos com essa legislação, as empresas comecem a ser pressionadas, tanto pelo governo como pela sociedade, para começar efetivamente a reciclar, não simplesmente coletar e mandar um pouco para a Bélgica, China ou Índia". Segundo o professor, ainda não existe no país nenhuma empresa que processe a parte mais complexa dos resíduos eletrônicos, como placas-mãe e placas de vídeo.

INTERNET COMO ALIADA

Parte desse esforço também precisa partir do consumidor individual, uma vez que não é responsabilidade da prefeitura coletar os equipamentos nas casas. O correto seria cada consumidor levar os seus resíduos a um posto de coleta. "E nem todos estão dispostos a fazer isso. Muita gente acha bobagem, muita gente nem sabe. Falta divulgação e conscientização", comenta Hugo Veit.

Nesse sentido, a internet pode facilitar o processo. Um exemplo é o projeto "e-lixo maps", parceria entre a Secretaria do Meio Ambiente de São Paulo e



CRC-Cesmar: jovens aprendem a recondicionar computadores

o Instituto Sergio Motta. Através do site e-lixo.org, é possível descobrir quais os postos de coleta e reciclagem de resíduos eletrônicos mais próximos da residência do consumidor paulista. Para isso, bastar informar o CEP e o tipo de lixo que precisa ser descartado. Conforme explicam no próprio site, os criadores decidiram associar a plataforma do Google Maps com um banco de dados dos postos de coleta de 'e-lixo' em São Paulo, a fim de que a informação ficasse disponível e pudesse ser visualizada de forma mais funcional e lúdica.

Para o professor Hugo Veit, a internet ajuda, principalmente, na questão da educação, da conscientização e do conhecimento. "Se a gente começa a ter isso disponível facilmente na rede, as coisas podem mudar mais rápido. Normalmente, quem está disposto a descartar, quem está disposto a procurar um lugar, não vai procurar isso no rádio, na televisão, nas páginas amarelas, e sim na internet", afirma.

▶ ONDE DESCARTAR SEU E-LIXO EM PORTO ALEGRE

CPUs, fios e cabos, impressoras, monitores, mouses, teclados e unidades de CD e DVD são alguns dos resíduos eletrônicos que podem ser descartados nos postos de coleta espalhados pela capital gaúcha. Confira abaixo o endereço de alguns deles:

Posto da Procempa

Av. Ipiranga nº 1.200 - fone 3289.6163

Capatazia do DMLU no Gasômetro

Av. João Goulart nº 158 - fone 3289.6941

Capatazia do DMLU na Seção Norte

Travessa Carmen nº 111 - fone 3289.6958

CRC - Cesmar (principalmente computadores)

Estrada Antônio Severino, 1493, Bairro Mário Quintana - fone 3086.2221

IZN Recicle Brasil (empresa conveniada com a prefeitura)

Av. Voluntários da Pátria nº 2.987, Bairro São Geraldo - fones 3061.9101 e 3026.2824



O FOURSQUARE DIZ ONDE VOCÊ ESTÁ

Se antes o objetivo era saber o que seus amigos estavam fazendo ou pensando, agora, onde eles estão, e o que há por lá, também são questões importantes a serem respondidas.

por BIBIANA GUARALDI | bibianaguaraldi@gmail.com

Começou com o Orkut. Depois, vieram o Twitter e o Facebook. Agora, a nova moda da web são as redes sociais baseadas na geolocalização dos usuários. O Foursquare é o exemplo mais conhecido deste tipo de rede social, mas existem também o Gowalla, o Facebook Places, o Google Latitude, e muitos outros. Esse é um fenômeno mundial que agora está chegando ao Brasil.

Combinando os conceitos de rede social e localização geográfica, esses serviços identificam onde o usuário está no momento, baseados pelo GPS do celular ou do IP do computador. A primeira rede do tipo, chamada Dodgeball, foi criada em 2001, pelo estudante da New York University, Dennis Crowley.

Crowley notou que a maioria dos seus amigos frequentava os mesmos lugares, no mesmo bairro, na mesma cidade, mas ainda assim, não se viam tanto como desejavam. Eles poderiam estar no mesmo lugar, ao mesmo tempo, e não saber. Para resolver esse problema, foi criado o Dodgeball.com, aplicativo para telefones celulares que funcionava da seguinte maneira: os usuários informavam onde estavam e o serviço avisava se seus amigos estivessem por perto por meio de mensagens de texto (SMS). Em 2005, o Dodgeball foi comprado pelo Google, e em fevereiro de 2009 foi desativado. Em março do mesmo ano, foi lançado o Foursquare.

FOURSQUARE: O QUE É?

Desenvolvido por Crowley em conjunto com Naveen Selvadurai, o Foursquare é a rede social de geolocalização mais usada no mundo – contava, em abril deste ano, com mais de oito milhões de usuários, e a eles se somam cerca de 35.000 novos membros a cada dia, segundo dados do *blog* da empresa. Antes, a interação ocorria apenas via SMS. Agora, essa ainda é uma opção, mas as atualizações podem ser feitas também em computadores com acesso à internet e em celulares equipados com 3G e GPS, que tornaram tudo muito mais fácil, por serem capazes de localizar a posição do usuário e atualizar o sistema automaticamente.

A ação que você executa na rede para dizer que chegou a algum lugar é chamada no Foursquare

de *check-in*. Quando se está usando o serviço no celular, o aplicativo instalado no aparelho usa o GPS para identificar o local e mostrar uma lista de estabelecimentos próximos. No acesso via *web* é possível localizar lugares e informar ao site sem usar o GPS. Avisar seus amigos é opcional. As atualizações do Foursquare podem ser compartilhadas também no Twitter e no Facebook.

Além de dizer onde está, a pessoa pode fazer comentários sobre o local e ler o que outros escreveram. Isso transforma o Foursquare em um guia informal sobre qualquer lugar. Para o estudante de Publicidade e Propaganda Rafael Sanches, que usa o Foursquare desde outubro de 2010, as dicas sobre os lugares são muito úteis. "É uma forma de propaganda sem interesse, feita pelos usuários mesmo, que muitos donos de estabelecimentos nem sabem que está acontecendo", ressaltou.

Além de guia atualizado em tempo real, essa rede social tem também ares de jogo. Com o objetivo de estimular a interação entre seus usuários, há no Foursquare uma espécie de "ranking de uso do aplicativo". O usuário que mais vezes registrar sua chegada em um mesmo local, torna-se o *mayor* (prefeito) do lugar, o que lhe confere o poder de editar as informações existentes sobre o local no site. O status não é permanente: se alguém superar seu número de *check-ins*, passa a ser o novo prefeito.

Cada *check-in* realizado confere ao usuário um determinado número de pontos. Os pontos acumulados em

ações específicas podem render *badges*, insígnias que registram o cumprimento de metas, e podem revelar muito sobre os hábitos de seu proprietário. Por exemplo, se você visitar dez lugares diferentes listados com "pizza", ganha a *badge* "Pizzaiolo"; se fizer três *check-ins* no mesmo lugar em uma semana, conquista a *badge* "Local".

UMA REDE CONSTRUÍDA PELOS USUÁRIOS E PARA OS USUÁRIOS

A interatividade é um dos fatores fundamentais para o bom funcionamento do Foursquare. O cadastro dos lugares, assim como as dicas sobre eles, é feito pelos usuários. Logo, quanto mais pessoas usarem o aplicativo, mais útil e divertido será usá-lo. Isso ainda é um problema no Brasil, onde *smartphones* e celulares com acesso à internet ainda não estão disseminados. Ilustra bem essa realidade o caso do estudante de publicidade Jean Pierre Bocca, que, em visita a Paulo Bento, no interior do estado, descobriu que a cidade sequer existia no Foursquare: "Eu mesmo tive que adicionar para poder fazer o *check-in*. Agora, toda vez que vou pra lá faço *check-in*, mas sou sempre o único!", diverte-se Jean.

Segundo ele, como todas as outras redes sociais, o Foursquare só é interessante por causa das pessoas que o utilizam. "Só fiz *check-in* em Paulo Bento porque sabia que alguém estaria vendo, meus amigos de Porto Alegre, por exemplo. Se eu morasse lá, acho que não usaria", conclui.

▶ ALGUNS FATOS CURIOSOS QUE AS REDES DE GEOLOCALIZAÇÃO POSSIBILITARAM

Um pequeno passo para a humanidade, um grande passo para o Foursquare



Alguns usuários do Foursquare competem por *badges*. Desde outubro do ano passado, o americano Douglas H. Wheelock parece estar anos-luz à frente na competição pela *badge* conseguida do jeito mais bacana. O motivo: ele é astronauta, e fez *check-in* na estação espacial internacional, recebendo assim, a *badge* "NASA Explorer".

Unindo o útil ao agradável



Há tempos que propostas de casamento feitas com a ajuda da internet já não são mais tão incomuns. Mas em agosto de 2010, o americano Geoffrey Gauchet provou que sempre há como inovar. Usando o Foursquare para fazer o pedido, ele não só ficou noivo de forma criativa, mas também ganhou uma *badge* nova.

Geoff convidou a futura noiva, Rhea, para um passeio de barco. Alguns minutos antes de ela chegar ao local, ele fez o *check-in* e deixou como comentário "RHEA: Will you marry me?" ("RHEA: Casa comigo?"). Quando Rhea fez o *check-in*, apareceu em seu celular a dica deixada por Geoff. Ela aceitou, e além do noivado, os dois conquistaram a *badge* "I'm on a boat!" ("Estou em um barco!").



GOLPES NA REDE

por LUÍS ALEXANDRE MEROLLE | alexandre.merolle@ufrgs.br

Quem usa nem que seja um pouco a internet já deve ter ouvido falar dos golpes aplicados na mesma, ou sobre os infortúnios de outros que, ao utilizarem, a rede tiveram algum prejuízo. Realmente não há nenhuma novidade nisso; há maus indivíduos em qualquer lugar, bem como ingênuos e desavisados. Não seria diferente na internet. As ladainhas são as mesmas de sempre: dinheiro fácil, apelo a caridade e uso de identidade falsa para legitimar alguma ação.

A única diferença entre a "realidade" e a rede é que, nesta, tenta-se conseguir dados pessoais e financeiros da vítima, e, naquela, procura-se extrair o dinheiro de imediato. Para isso, os bandidos contam com a boa vontade, a ingenuidade, a ganância e a falta de contato entre os usuários para que se faça o que eles pedem. Esses golpes virtuais têm nome: *scam* ou *phishing/scam*.

O *scam* é um golpe semelhante ao do bilhete premiado ou ao do falso testamento de parente distante, que procura tirar dinheiro do alvo de forma rápida, prometendo fácil compensação financeira ao custo de um investimento inicial. Se você é um usuário assíduo da rede deve receber alguns destes e-mails com muita frequência; se estiver começando, é bom se cuidar. O mais comum atualmente é o golpe da Nigéria, onde um banco ou instituição lhe manda uma mensagem pedindo para ser o intermediário de uma transferência de dinheiro para alguém, referentes, geralmente, a algum testamento ou seguro. Como recompensa, você fica com uma porcentagem bem alta da transação.

DICAS PARA SE PROTEGER

Ao entrar em sites de banco ou que exijam algum tipo de cadastro com documento, verificar se no endereço do site consta HTTPS://. Esse é um sinal de que o site é confiável.

Instituições bancárias e governamentais não costumam enviar contato por e-mail para recadastramento; fazem isso por carta ou telefone. Na dúvida, entre no site digitando o endereço base.

Não forneça seus dados por e-mail se você não solicitou o serviço.

Mantenha seu anti-vírus e firewall sempre atualizados.

Desconfie de mensagens que tenham muitos destinatários.

Só baixe conteúdo que você tenha solicitado, ou que tenha confirmado o envio com o remetente.

Procure não clicar em links de instituições e promoções enviados por e-mail, ou mensagem. Digite o endereço do site para entrar no mesmo.

Já o *phishing scam* atua de forma mais refinada e não depende somente do e-mail, apesar de ser mais eficiente por esse meio. Essa forma de fraude depende do que se chama de "engenharia social", que é o ato de ludibriar a pessoa passando-se por um amigo ou empresa. O usuário entra em páginas cadastrais de bancos e lojas falsas, ou instala programas maliciosos no computador que permitem a captura de informações.

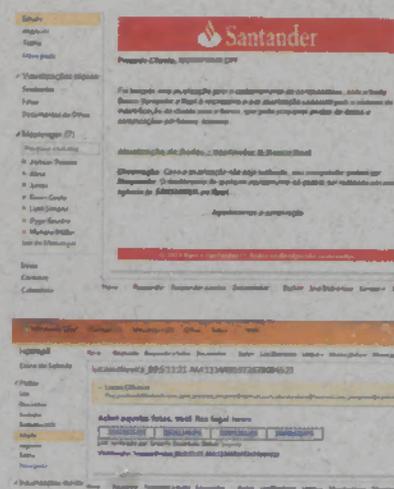
POR QUE É BOM SABER DISSO?

O Brasil terá um computador para cada dois habitantes em 2012, segundo estudos da Fundação Getúlio Vargas (FGV), sem contar os smartphones e outros aparelhos com conexão de internet. Antes de isso acontecer, já ocupamos o terceiro lugar na lista de crimes digitais divulgada pela Symatec (empresa de segurança digital).

Como se defender desses crimes? Como agir após ter sido vítima? Essas são as dúvidas de usuários novos e veteranos. Existem cartilhas de segurança que podem ser encontradas em sites de ONGs, como a Safernet Brasil, e de órgãos institucionais, como o CERT.br. Alguns blogs e fóruns têm informações de segurança dos próprios internautas – leia parte delas no quadro.

Se toda a prevenção e segurança falhar, o que se pode fazer é recorrer ao código civil e à polícia. No entanto, o Brasil não tem uma legislação específica para *ciber-crimes*. Tramitam no Congresso os projetos do Marco Civil da Internet e a Lei Azeredo, que devem esclarecer os direitos e deveres dos usuários e empreendedores na rede, bem como atualizar a constituição para enfrentar as crescentes ameaças online.

O código penal atual enquadra a maior parte dos crimes que ocorrem na internet. O país já tem algumas delegacias especializadas no combate a crimes de informática espalhadas pelos estados. Imprimir e arquivar provas da ação ilícita podem auxiliar na busca por ressarcimento e punição dos culpados. Para denunciar um golpe e trocar os dados roubados, deve-se entrar em contato com o banco e o provedor de internet o mais rápido possível.



E-mail de instituições bancárias ou com um chamariz para clicar em um link são as formas mais comuns de se baixar um código malicioso no computador.



CIBERDEPENDÊNCIA

por RAFAELA REDIN | rafaella_redin@yahoo.com.br

Álcool, cigarro, crack e jogos encabeçam as mais recentes pesquisas sobre os vícios dos brasileiros e dos cidadãos de outros países. Mas um levantamento feito pela *The Internet Time Machine*, empresa norte-americana que investiga tendências na web, mostrou que o Facebook já atinge a 16ª posição neste ranking, e que a dependência dessa rede social é um dos assuntos mais procurados na internet.

De acordo com a psicóloga **Margareth da Silva Oliveira**, o vício pela internet e redes sociais funciona como qualquer outro. Uma série de fatores pode contribuir para o desenvolvimento e manutenção dessa dependência, e, para algumas delas, a utilização dessas ferramentas se torna abusiva. Os prejuízos podem ser vistos em áreas como a ocupacional, a educacional e a social. "A dependência será constatada quando a pessoa necessitar cada vez mais desse comportamento para sentir-se bem ou

sentir prazer e não conseguir ficar sem realizar o comportamento", diz Margareth.

A NOSSA REALIDADE

Maria Clara Albuquerque, 13 anos, habitante da cidade de Canela, no interior do Rio Grande do Sul, compartilha desta moda que tem atingido cada vez mais os adolescentes. "Sou daquele tipo que não vive direito se não entrar no Twitter e no Facebook", diz, listando como sites mais acessados também o Tumblr e ferramentas como o MSN. A estudante de ensino básico admite passar de três a cinco horas por dia conectada, e perde o controle do tempo nos fins de semana.

Quando vai para acampamentos do grupo de escoteiros do qual faz parte, Maria leva o computador e o celular para manter o acesso à internet. Quando a conexão não é

A professora da Pontifícia Universidade Católica do RS faz parte de um grupo de pesquisa que há mais de dez anos trata comportamentos dependentes e síndromes.



tecnologias móveis e "wi-fi"
facilitam a conexão em
qualquer lugar

obtida, ela demonstra irritação e ansiedade. "Eu faço patinação todo dia e, às vezes, digo que estou tonta só para ir ao banheiro e poder acessar a internet no celular. Se não dá, já fico de mau humor", conta.

Os especialistas afirmam que um dos fatores que influenciam na compulsão à internet é o isolamento dos jovens dentro de casa, seja ele motivado por fatores de segurança ou outros. Não é o caso de Maria, mas a imposição de atividades dentro de apartamentos faz com que muitas crianças não tenham outras opções e gastem horas na frente do computador pesquisando sobre trabalhos. Da mesma forma, o lazer e a diversão ficam a cargo do computador, e, em média, a introdução ao mundo digital se dá cada vez mais cedo.

CASOS PELO MUNDO

Um casal sul-coreano deixou sua filha de três meses morrer de inanição enquanto criava uma filha virtual na web. O casal alimentava o bebê real apenas uma vez por dia, a cada doze horas. Era o intervalo entre suas longas visitas a um cyber café.

Na China, existem campos de treinamento de regime semi-militar destinados a "viciados em internet" que prometem ajudar jovens a se tornarem independentes e corrigirem seus maus hábitos. Nesses, alguns adolescentes já foram vítimas de agressões físicas. Num dos casos, o próprio pai do menino pagou o equivalente a cerca de dois mil reais por um mês de tratamento. O rapaz foi colocado numa cela solitária poucas horas após chegar ao acampamento e, posteriormente, foi espan-

cado por correr muito devagar. Ele não resistiu aos ferimentos, e morreu a caminho do hospital. A China tem cerca de 300 milhões de usuários da internet, o maior contingente mundial, e no país há pelo menos 200 organizações que oferecem esse tipo de tratamento. Até 2009, o governo permitia até mesmo o uso de choques elétricos nesse tipo de atividade, e o procedimento chegou a ser utilizado em cerca de três mil jovens.

Mas o vício não é a única doença causada pelo uso excessivo da internet. Nos Estados Unidos, dos 189 milhões de internautas, de seis

a dez por cento dos jovens sofrem de doenças que se desenvolvem pela permanência em uma determinada posição durante intervalos prolongados de tempo como, por exemplo, a Trombose Venal Profunda.

TRATAMENTO

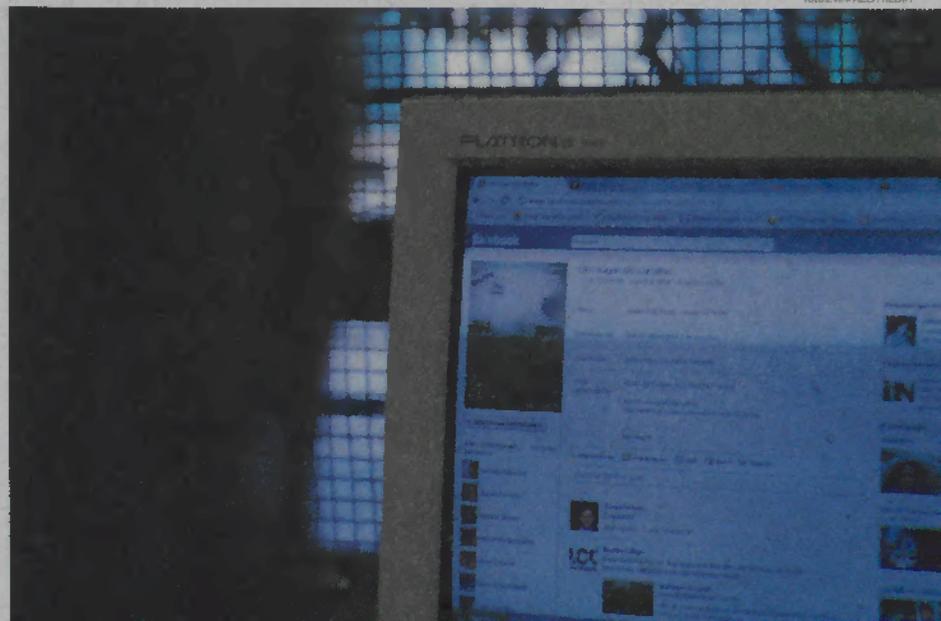
Em Londres, foi criada a primeira clínica de reabilitação para viciados em tecnologia. É o Capiro Nightingale Hospital, onde crianças de até doze anos são inseridas no tratamento para aumentar a autoconfiança em relações não-virtuais. No Brasil, apesar da inexistência de centros clínicos especializados para lidar com este vício, o Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo (USP) oferece tratamento específico.

Margareth da Silva Oliveira, uma das pesquisadoras do assunto no Rio Grande do Sul, diz que pessoas com alto grau de dependência à internet têm, na maioria das vezes, problemas relacionados a ansiedade e depressão, além de apresentarem déficit nas habilidades sociais. Por isso, é importante que o paciente tenha acompanhamento psicológico e psiquiátrico, com a utilização de terapias cognitivo-comportamentais e entrevistas motivacionais. E como fazer com que esse acesso não seja um excesso? Uma fórmula garantida pelas clínicas é aumentar o tempo de atividades que não estejam ligadas ao mundo virtual. Difícil, não?!

Apenas no Facebook, existem mais de 500 milhões de usuários ativos. No Brasil, as pessoas gastam cerca de 20 por cento do seu tempo *online* em redes sociais, igualando-se aos franceses e sul-coreanos. A expectativa é que esses números cresçam ainda mais, principalmente com uma maior inserção de tecnologias móveis, conexões *wi-fi* e incentivos à banda larga.

Na web existe uma lista de perguntas que ajudam a identificar se você é um viciado. Ficou curioso? Acesse o site www.tecmundo.com.br.

o facebook é uma das
maiores dependências
entre os jovens



fotos: RAFAELA REDDI

ANOREXIA E BULIMIA NA INTERNET

por CAROLINA GROSSINI | carolinagrossini@yahoo.com.br

Uma rápida busca no Google com as palavras-chave "pro ana mia" apresenta, em frações de segundo, uma média de 500 mil resultados referentes à anorexia (Ana) e à bulimia (Mia). Em uma pesquisa realizada no dia 16 de abril de 2011 com os termos no buscador, nove entre os dez primeiros sites defendiam esses distúrbios alimentares.

A difusão de informações pró-anorexia e bulimia ocorre no ciberespaço como um todo. Conteúdos de incentivo às doenças são compartilhados via *blogs*, Facebook, Orkut, Twitter, YouTube, entre outros. Sobre o perfil das usuárias, a *Agencia de Calidad de Internet* (Agência de Qualidade da Internet) e a *Asociación Contra la Anorexia y la Bulimia* (Associação contra a Anorexia e a Bulimia), ambas organizações civis espanholas, publicaram, em 15 de fevereiro de 2011, o "*Informe anual sobre la difusión y proliferación de contenidos de apología de la anorexia y la bulimia en la red* (2010)". Conforme a pesquisa, 75% das pessoas que consultam os sites que fazem apologia à anorexia e à bulimia são menores de idade. O estudo também revela que 95% dos participantes das redes são meninas que desejam emagrecer a qualquer preço.

As usuárias – geralmente usando um nome falso – dão dicas de dietas, contam as dificuldades enfrentadas para não serem descobertas pela família e pelos amigos, compartilham estratégias para emagrecer e de-

sabafam sobre viver com a anorexia e/ou a bulimia. O corpo perfeito é o objetivo de todas. "Uma menina que sonha em ter um corpo perfeito, magro, lindo e maravilhoso *.* ver seus ossos e ser invejada por todos!", define-se a moderadora do *blog* Aprendiz de Ana e Mia.

ANOREXIA E BULIMIA: AS "AMIGAS" NA REDE

A Anorexia e a Bulimia ganham apelidos de Ana e Mia, as quais são, segundo as colaboradoras dos sites, suas melhores amigas na luta contra o peso. No *blog* Diário de Ana, a moderadora as apresenta: "(...) para nos tornarmos mais íntimas, pode me chamar de Mia. Quase sempre acompanhada junto à nossa querida amiga Anna (...) eu que lhe ajudarei curvando seu corpo à pia, ou ao vaso sanitário (...) forçando sua garganta para que toda aquela comida nojenta saia descarga abaixo, e assim vc se sentirá limpinha, renovada e um belo estômago de pena (...)".

Conforme os relatos dos perfis, viver com a Ana e a Mia não é um distúrbio, mas uma opção, um estilo de vida. A perfeição física é o que querem atingir. "As páginas pró-ana e pró-mia, assim como os grupos, não são pró-enfermidade, nem pró-morte. Simplesmente são pró-perfeição", explica uma postagem no *blog* Mecomoamim. De acordo com Ieda Dorfman, psicóloga da equipe de transtornos alimentares do Hospital de Clínicas de Porto Alegre, essas usuárias não se consideram doentes. Como a internet é um meio em que informações de diversos tipos são publicadas, elas acabam acessando o que querem "ver" e "ouvir", conforme as suas convicções sobre a anorexia e bulimia. "O



perigo é que os sites pró-ana e mia acabam incentivando a não-procura de profissionais realmente capazes de ajudá-las”, alerta leda.

POR QUE O MOVIMENTO PRÓ-ANA E MIA OCORRE NA INTERNET?

Grande parte das Anas e Mias – como elas mesmas se definem – não compartilham com os amigos e com a família o fato de serem anoréxicas ou bulímicas. Ainda que preservando a identidade, é na internet que elas assumem os transtornos, longe das críticas que poderiam sofrer caso falassem pessoalmente com outras pessoas. No *blog* Pro Anas e Mias, a usuária desabafa sobre o conflito com o mundo *offline*. “(...) é achei que tava com crise de amidalite (...) minha mãe resolveu marcar uma consulta (...) cheguei lá, ele [o médico] pediu pra ver, e disse Meu amor, isso não é amidalite você esta com a garganta ferida apenas :D’ ‘você anda forçando vomitos? com escova

de dentes ou algo assim? (...) minha mãe me olhou me fuzilando... minha vida ta uma merda, meu pai me vigiou o dia todo, almocei, consegui miar [vomitar], sem ele perceber (...)”.

Há algumas mudanças no comportamento que podem ser observadas nas pessoas com anorexia e bulimia. Como explica a psicóloga leda Dorfman, geralmente “elas passam a viver isoladas e a recusar os convites dos amigos, não aceitando qualquer conselho ou alerta sobre as modificações das suas condutas”. Na Internet, elas não querem “ouvir” conselhos; querem “ouvir” que o que estão fazendo é o correto. “Quando aparece a crítica, elas se irritam, agridem verbalmente e se isolam”, conclui leda.

* Os sites defensores da anorexia e bulimia foram utilizados na matéria para dar veracidade ao tema, sem o intuito de fazer apologia às doenças.

► CÓDIGOS UTILIZADOS

Anjo, Boneca, Criança, Princesa: a forma como se definem, o que se explica pela alteração hormonal causada pela anorexia, a qual causa um atraso na puberdade e alterações no ciclo menstrual.

Compulsão: ‘Tive uma compulsão’ significa: ‘Comi muito’.

Lax: laxante, geralmente utilizado após a compulsão para “expulsar” a comida.

Miar: vomitar. As ‘Mias’ ou ‘Ana/Mias’ têm crises de voracidade em que ingerem grandes quantidades de comida e sentem muita culpa, vomitando em seguida.

LF: Low Food (pouca comida). Pró-Anas/Mias fazem freqüentemente jornadas de LF em que ficam dias ou semanas ingerindo o mínimo de calorias.

NF: No Food (nenhuma comida). Uma jornada de NF pode durar horas e até dias.

► MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A ANOREXIA E A BULIMIA

<http://www.genta.com.br>
Grupo Especializado em Nutrição e Transtornos Alimentares

<http://amabrs.com/>
Atendimento Multidisciplinar de Anorexia, Bulimia e outros Transtornos Alimentares



Crédito: Anorexia Bulimia Anorexia

ANDY WARHOL ESTAVA CERTO

“No futuro, todos terão seus quinze minutos de fama”, disse Andy Warhol, há mais de trinta anos, prevendo a realidade dos tempos atuais.

por GABRIELLA PADILHA SCOTT | gps.gabi@gmail.com
Ilustrações JÔNIA CAON

A internet, com a sua velocidade avassaladora e seu alto poder de difusão, proporciona um novo fenômeno social: as webcelebridades – pessoas que conquistam fama e notoriedade, das mais variadas formas, através da rede. “Hoje, nem sair de casa precisa mais para ficar famoso”, afirma Rafael Pereira, jornalista da revista *Época* que escreve para o *blog Bombou na web*. Segundo ele, tempos atrás, aquele que desejasse se tornar conhecido do grande público deveria ir até a portaria de uma emissora de televisão pedir emprego ou participar de um concurso de talentos. Atualmente, tudo mudou. Qualquer pessoa que disponha de um computador conectado à internet pode ter seu nome conhecido pelo mundo afora.

QUEM JÁ TEVE (E AINDA TEM)

Entre as webcelebridades, há o músico que começou a divulgar seu trabalho através da internet e hoje faz sucesso pelo mundo; o blogueiro famoso; a twiteira que foi parar em um *reality show* e na capa de uma revista masculina; e o humorista que postou vídeos no YouTube e foi contratado por um canal de televisão.

O publicitário carioca Antonio Pedro Tabet, por exemplo, esteve recentemente no programa do Jô, sendo entrevistado por causa do *Kibe Loco*, site humorístico de sucesso. Na página, há desde comentários bem humorados sobre notícias do momento até montagens fotográficas e vídeos que circulam pela web. Antonio conta que a repercussão do *Kibe Loco* se manifesta tanto no retorno do público (número de acessos do site e de e-mails recebidos), quanto através da penetração do site em outras mídias: o que é veiculado nele, frequentemente, se torna pauta de reportagens em programas televisivos. Antonio acredita que a internet pode, sim, transformar alguém *comum* em um *famoso*. “Webcelebridades estão sempre aparecendo em programas de TV, comerciais e saindo do anonimato”, diz o publicitário.

O comediante Ronald Rios e o diretor Erik Gustavo, por sua vez, conquistaram não só os internautas, como também os telespectadores. Os dois começaram produzindo e postando vídeos humorísticos, de cunho politicamente incorreto, no YouTube, através do selo



da produtora *Badalhoca*. "A repercussão se deu mais pelo boca a boca do que por outro motivo. Amigos foram assistindo e passando pra outros amigos, blogueiros postando em seus sites e assim por diante...", comenta Erik. Em 2008, a MTV procurava por novos talentos para a emissora e os contratou para apresentar o programa *Badalhoca MTV*. Ainda segundo Erik, os fãs continuam acompanhando o trabalho deles, seja pelo YouTube ou pelo Twitter. Ronald Rios afirma que a dupla recebe muitos recados pela internet e é abordada por fãs em festas. "A gente faz um negócio sincero e interessante. Ficamos razoavelmente famosos", completa.

Outro exemplo de site que obteve sucesso é o *blog Morri de Sunga Branca*. A página conta com análises humorísticas de notícias sobre a vida pessoal de famosos, além de entrevistas com celebridades em decadência. Os fãs do site se destacam por serem também grandes colaboradores, sugerindo pautas e apontando novidades. Thiago Pasqualotto, um dos redatores do *Morri de Sunga Branca*, afirma que há reconhecimento por parte dos leitores. "Nunca buscamos a fama, mas, à medida que o número de acessos foi crescendo, os leitores passaram a se identificar com a gente", diz.

Rafael Pereira, redator do *blog Bombou na web*, destaca essa marca das webcelebridades: a autenticidade. De acordo com o jornalista, ela é a maior qualidade na internet. "Se eu fosse dar uma receita para se tornar famoso na internet, ela seria 'não tente ficar famoso na internet'. A enorme maioria das celebridades de hoje começou seus *blogs*, *vlogs* e canais no Twitter sem essa pretensão", afirma ele.

QUEM DESEJA TER

O crescente número de webcelebridades nos dias de hoje se deve, primordialmente, a dois fatores: a facilidade de acesso à internet e a preferência das pessoas por disponibilizar seus materiais na rede.

Rafael Pereira aponta que, de um lado, há o barateamento dos computadores, a profusão dos celulares – cada vez mais modernos e repletos de funções multimídias – e o crescimento do número de usuários de banda larga em nosso país, inclusive nas classes mais baixas. A lógica, segundo ele, é simples: "É mais gente acessando e, com isso, mais gente querendo aparecer". Por outro lado, nos dias de hoje, cada vez mais as pessoas utilizam a internet por encontrarem nela atributos muito valiosos como rapidez e liberdade. O criador do site *Kibe Loco* destaca que a web permite que cada pessoa seja editora de si mesma, diferentemente do que ocorre em jornais ou revistas. O blogueiro Thiago Pasqualotto concorda, afirmando que



nela se pode escrever com independência e agilidade. "Podemos postar a qualquer hora do dia ou da noite. Só a internet oferece isso", diz.

MAIS DE QUINZE MINUTOS?

E essa fama das webcelebridades pode ser sólida e duradoura? Rafael Pereira acredita que ela pode perdurar, mas dependerá de uma palavra-chave: regularidade. A fórmula para continuar famoso na web é estar constantemente nutrindo sua fama, seja interagindo com outros internautas ou atualizando e melhorando seu material disponível na rede. "Você pode até dar a sorte de ter um *post* de sucesso, com milhares de acessos, ou milhares de retweets, mas só vai ter sucesso se continuar aparecendo. Se sumir, em poucos dias ninguém mais falará de você, e sim de outro canal ou *blog* curioso", conclui Rafael.

► SITES

Bombou na Web
colunas.epoca.globo.com/bombounaweb/

Kibe Loco
www.kibeloco.com.br

Badalhoca
badalhoca.mtv.uol.com.br

Morri de Sunga Branca
www.aimorridesungabranca.com

BITS SUBVERSIVOS

por ANDRÉ GUERRA | andreguerras@gmail.com

Durante o mês de junho, o Brasil viveu a maior onda de ataques cibernéticos de sua história. Mais de 200 sites do governo foram invadidos, derrubados ou desconfigurados. Inclusive o e-mail pessoal da presidente Dilma Rousseff foi invadido. Dentre os sites atacados, estão o da Presidência da República, do IBGE, do Ministério da Cultura, do Portal Brasil, da Receita Federal e da Petrobrás, entre muitos outros.

Os ataques estariam sendo executados por, ao menos, dois grupos: "Fail Shell" – grupo que atacou o site do IBGE – e o "LulzSecBrazil" – um segmento [ou célula] do grupo internacional Lulzsec, responsável por ataques a sites como o da Central de Inteligência Americana (CIA), do Senado norte-americano e invasões a corporações como Sony, Fox e Nintendo. Aparentemente, os grupos Lulzsec e Fail Shell seriam "rivais".

O programa de televisão da BBC, Newsnight, conseguiu conversar, por meio de um chat privado, com "Whirlpool", o porta-voz do Lulzsec. Ele afirmou, que a motivação dos ataques do grupo é "obrigar os que estão no topo a descer do salto". Apesar de dizer que, inicialmente, a motivação dos ataques era apenas "para se divertir", ele declarou que o "Hacking ético com objetivos políticos é mais recompensador".

CASO WIKILEAKS

No dia 8 de dezembro de 2010, o grupo de hackers autodenominado "Anonymous" atacou a rede de computadores da empresa de cartões de crédito MasterCard, deixando-a indisponível por mais de oito horas. A ação teria sido motivada em função de a financeira ter bloqueado as contas de doação ao Wikileaks, site que divulga informações confidenciais de interesse público.

Dois meses após o Wikileaks ter publicado mais de 250 mil documentos internos da diplomacia norte-americana, além de informações confidenciais da guerra do Afeganistão e do Iraque, o principal porta-voz e fundador do Wikileaks, o jornalista australiano Julian Assange, passou a ser investigado por supostos crimes cometidos na Suécia.

As acusações da promotoria sueca eram embasadas em dois incidentes distintos envolvendo duas mulheres de Estocolmo. Nos processos,

cada uma delas disse que, apesar de ter transado consensualmente com Assange, ele teria recusado-se a usar preservativo com uma delas – apenas citada como senhorita W; e – apenas com a citada como senhorita A – propositalmente teria feito a camisinha estourar.

Na Suécia, fazer sexo sem camisinha pode ser considerado estupro e é punível com detenção de, no mínimo, dois anos. Com base nessa acusação, o ciberativista foi considerado criminoso pela Interpol, sendo divulgado como procurado em 188 países. Isso resultou que no dia 7 de dezembro, a acusação sueca levou à cadeia londrina o jornalista australiano que publicou documentos americanos sobre transgressões internacionais cometidas em questões iraquianas envolvendo líderes afegãos.

A prisão do ativista imediatamente mobilizou uma legião de apoiadores que queria desfazer uma provável retaliação norte-americana. Porém, aqueles que tentaram doar dinheiro para colaborar com o pagamento da fiança [equivalente a mais de 520 mil reais] foram impedidos, em função de um bloqueio às contas do Wikileaks. Além do MasterCard, os sites do Visa e do Paypal também bloquearam as contas disponíveis. O resultado disso foi a denominada "Operation: Payback" que derrubou os sites das financeiras que boicotaram o Wikileaks, bem como os sites do governo sueco.

ATIVISMO OU TERRORISMO

Ações como essa estão fazendo parte da nova realidade contemporânea: a realidade 2.0. Daqui para diante, cada vez menos, guerras, conflitos e, até mesmo, atentados acontecerão no plano corpóreo. No horizonte virtual, desponta, através de algoritmos e bytes carregados de conteúdos subversivos, formas inéditas de os homens, instituições e Estados se degladiarem.

O arquiteto da informação Ronald Sanson Stresser Jr. pondera a prática do ativismo digital. Embora dizendo não concordar com a ação executada pelo Anonymous, por considerá-la ilegal, ele a relativiza. "Precisamos, antes de criticar e caçar os hackers como a igreja outrora caçou as bruxas, entender essa forma de pensar e de agir. Estes cidadãos, muitas vezes anônimos e com conhecimentos avançados de rede, tecnologias da informação e computação, são pessoas dotadas de uma mentalidade aberta e proativa, sempre se engajando em causas que consideram de interesse do público". Para ele, os hackers "engajam-se na resolução dos problemas de uma forma que repugna o capitalismo, o trabalho e as atividades voltadas ao mero ganho monetário de poucos à custa do trabalho árduo de muitos. Com essa prática, eles colocam o ser humano e suas qualidades pessoais acima dos valores materiais", conclui.

Por outro lado, em relação a esse mesmo ponto, o Dr. Leandro Bissoli, especialista em Direito Digital, afirma, "Esta ação é de um grupo de



usuários que busca eventos de grande repercussão na mídia. Eles querem difundir os seus ideais políticos, usando de um grande conhecimento em tecnologia para constranger governos e corporações que refletem o ideal capitalista." Para Bissoli, a internet é uma ferramenta para a ação e não um espaço onde ela ocorra. "Não seria prudente imaginar uma ação legítima de protesto civil através do acesso a um site ou do clique no botão 'gostar'. Isso acaba se tornando mais um modismo passageiro", critica. "É preciso capacitar os usuários para participarem de forma ativa nas questões sociais e políticas. É fundamental que o usuário tenha acesso à informação, formule e tenha a sua própria convicção para participar de modo muito mais ativo. Desse modo podemos acreditar em engajamento cívico através da rede", enfatiza.

GUERRA 2.0

Já para o arquiteto da informação, a internet é um espaço mobilizador. Ele afirma que a "ágora onde se pratica a política 2.0 é digital". Na visão de Stresser, "manifestações como as praticadas pelos hackers são retaliações populares muito parecidas com as praticadas pelos tribunais populares na Grécia antiga", compara.

Quando questionado, o Dr. Leandro Bissoli diz o que entende por ciberativismo: "seria uma mobilização de pessoas através da tecnologia. Com um baixo custo operacional torna-se possível buscar apoio para diversas causas, abrir espaços online para debates, abaixo assinados, além de organizar passeatas e outras manifestações no mundo real. Estas ações são realizadas dentro da legalidade", explica.

Em oposição, o ciberterrorismo, na interpretação da lei, consistiria em "ações ilícitas realizadas por usuários que buscam divulgar seus ideais através de acessos não autorizados, seqüestro de informações ou danificação de sistemas de informação", distingue o especialista. Bissoli ainda faz um alerta a respeito das consequências inimagináveis de uma ação como essa em um mundo cada vez mais conectado. Ele traz como exemplo o ataque ocorrido contra a Estônia, em 2007, o qual deixou o país fora do ar, afetando todos os serviços prestados pelo Estado.

CIBERGUERRA

Em 2009, o governo dos EUA oficializou a doutrina de guerra irregular. Ao invés de investimentos no poder militar padrão, composto pelas três forças tradicionais: água, terra e ar, os investimentos da guerra irregular são direcionados ao "quarto exército". Essa nova força militar planeja ações virtuais empregadas através da computação e das telecomunicações que visem garantir, por um lado, total liberdade de acesso ao ciberespaço pelo país e, por outro lado, impedir o tráfego por países inimigos.

Em 19 de abril de 2010, o Instituto George Bush organizou uma conferência para planejar estratégias de guerra virtual contra países que o Estado Unidos considera inimigos. Dentre eles, estão Cuba, Venezuela e Irã. O chamado Cibercomando já conta com mais de 90 mil agentes treinados, e os investimentos superam os 90 milhões de dólares.

A compreensão de que o ciberespaço é o novo campo de batalha do século 21 não é recente. Já na Guerra do Golfo (1990-1991), impressoras foram vendidas ao Iraque com um código malicioso instalado, o qual se ativou em uma data pré-agendada e impediu que os aviões da força aérea de Saddam Hussein decolassem da base.

As ações de guerra executadas através da internet podem ser, desde ataques a estações de eletricidade, de água e de gás de uma cidade até a invasão de servidores responsáveis pelo controle de aviões e do tráfego aéreo de um país.

QUEM É QUEM

Os aspectos que diferenciam uma ação política libertária de uma façanha estúpida são muito tênues. Principalmente porque a rede está em

disputa e nela figuram dois sujeitos importantes: o Hacker e o Cracker. Valendo-se do mesmo meio material – a internet – e da mesma base de conhecimento – o informático – esses dois personagens agem de forma totalmente antagônicas. Enquanto o *cracker* é um cidadão motivado única e exclusivamente por obter proveito próprio, através de ações que prejudicam financeira, moral ou psicologicamente outras pessoas; o *hacker* é alguém que, dispondo de um significativo domínio dos códigos de programação, desenvolve ferramentas, normas e atividades pautadas por uma nova forma de relacionar-se e entender o mundo. Essa visão paradigmática alternativa é normatizada por uma ética de princípios diferenciada, a Ética Hacker.

O que particulariza esse código de princípios é o fato de os ganhos não estarem baseados em uma contrapartida financeira, tampouco em uma reciprocidade imediata ou sequer futura. O retorno existe, mas ocorre de forma indireta, através da corrente formada pela prática de doar mais do que receber. Essa lógica é denominada de Economia da Dádiva.

DEUS É NERD

O padre jesuíta Antonio Spadaro, crítico literário e especialista em tecnologia, publicou um artigo elogiando a Cultura Hacker. No texto, o jesuíta afirma que todos aqueles dedicados à codificação, modificação de hardware e geração de conhecimento "estão em missão de Deus". O texto foi publicado na tradicional revista católica *Civiltà Cattolica*, a qual, desde 1850, passa pelo crivo da Secretaria de Estado do Vaticano antes de ser publicada. Recorrendo a este texto, o arquiteto da informação, Ronald Stresser, destaca a frase do padre, "A filosofia hacker é lúdica e encoraja a criatividade e à partilha, vai contra os modelos de controle e propriedades privadas e possessivas". Stresser também enfatiza um trecho do artigo em que o jesuíta Spadaro cita Eric S. Raymond, famoso hacker norte-americano e ícone do movimento de entusiastas dos códigos abertos. "Hackers criam coisas, crackers destroem-nas". O arquiteto da informação ainda rebate as críticas feitas ao ciberativismo. "Setores reacionários da sociedade, avessos às mudanças e às quebras de paradigmas ultrapassados, tentam rotular os ciberativistas como subversivos, mas, afinal, o que é a subversão senão a manifestação de uma revolta?", contrapõe.

GUERRILHA LÍQUIDA

Como muitos dos fenômenos que surgem na contemporaneidade, é difícil mensurar a abrangência e a importância do ativismo virtual, muito menos até que ponto ele pode ser considerado uma forma positiva ou negativa de ação. A fragmentação do mundo e das causas isola os indivíduos no recôndito de suas casas, cada qual mais inerte em suas zonas de conforto desconfortáveis. No entanto, é explícito o potencial subversivo criado pelas contradições dessas novas formas de viver e de agir no mundo e com o mundo.

A política está chata, os políticos estão chatos, a vida está chata, enfim, quase tudo está uma merda. E no meio desse desastre fecal, surge um ponto de fuga, o qual, independentemente de ser ou não a panacéia da modernidade, apresenta-se como uma possibilidade de subverter esse tédio cloacal.

Se não nos é permitido, ao nosso bel-prazer, colorir o mundo com as tintas que dispomos, nada mais justo do que inventarmos nossas próprias tintas. Portanto, um conselho àqueles que vivem estagnados entre paredes preto-e-branco: o mundo sempre está mudando; porém, agora, mais do que nunca, já que a vida passou a ser um código aberto sem necessidade de autorização para o livre acesso. Bem-vindo à subversão.

A VEZ DO CONSUMIDOR

por GREICE GOMES | greiceg@gmail.com

As redes sociais e os sites especializados em queixas do consumidor têm se tornado referências para a decisão de compra e para a resolução de problemas oriundos das relações de consumo. A facilidade em publicar queixas – e obter auxílio rápido –, compartilhar reclamações com outros consumidores e dar visibilidade a problemas com determinados serviços ou produtos faz da internet um meio de crescente potencial de influência sobre o cidadão.

Apenas o site Reclame Aqui, um dos primeiros a possibilitar o diálogo entre consumidores e empresas na internet, recebe, em média, sete mil reclamações por dia. Outros números também impressionam: 72% das reclamações são resolvidas e o tempo médio de resposta é de dois dias. Com quatro milhões de consumidores e 30 mil empresas cadastradas, o site tem cerca de 170 mil visitantes por dia, que buscam em seu conteúdo informações para embasar a decisão de compra.

No entanto, para Maurício Vargas, fundador do Reclame Aqui, o índice de solução dos problemas ainda é baixo. Mas, apesar disso, ele destaca que a preocupação das empresas com a imagem negativa oriunda da publicação das reclamações tem feito com que os fornecedores busquem atender cada vez mais rápido e com eficiência as demandas do consumidor. “Neste ano, muitas empresas procuraram o Reclame Aqui para

aprender a entender e a escutar o novo consumidor. A resistência está diminuindo assim que percebem as vantagens de ter esse tipo de contato com o cliente, pois notam que é possível tirar oportunidades e crescimento profissional para a empresa a partir de reclamações”, aponta.

No Rio Grande do Sul, iniciativa semelhante foi tomada pelo administrador e vice-presidente do Conselho de Defesa do Consumidor do Procon de Porto Alegre, Alexandre Appel. Diretor do site Consumidor RS, Appel explica que, em 1998, quando esteve à frente do recém-criado Procon estadual, ele era muito solicitado para entrevistas, nas quais informava tanto consumidores quanto fornecedores a respeito do Código de Defesa do Consumidor. Assim, surgiu a ideia de criar o projeto Consumidor RS que, inicialmente, consistia em programas televisivos. Em 2002, com a crescente demanda, foi criado o site que, além de veicular os programas, traz notícias relacionadas ao consumo e presta serviço de orientação jurídica.

Appel revela que o site recebe visitas e reclamações de vários estados e países diferentes. “Frequentemente, nossa equipe jurídica precisa consultar a legislação específica de outro país para poder responder as dúvidas que chegam aqui”, salienta. Ele lembra que, nos oito anos de existência do site, a equipe jurídica, formada por seis profissionais, já atendeu a mais de 100 mil pessoas. “Nossa equipe responde aos e-mails e

Redes Sociais, como YouTube e Twitter, são a mais nova arma dos consumidores insatisfeitos com serviços e produtos.





O Reclame aqui, criado em 2001 por Maurício Vargas (à dir.), tornou-se hoje uma importante ponte entre consumidores e empresas.

muitas pessoas imprimem a resposta para levar à loja”, acrescenta, ponderando que a equipe jurídica precisa mostrar ao consumidor que, às vezes, ele não tem o direito que está requerendo.

A ADAPTAÇÃO DO PROCON À INTERNET

De acordo com Appel, 40% dos atendimentos realizados pelo Procon Porto Alegre já são pela internet, mesmo que a formalização da queixa ainda precise ser realizada pessoalmente. Para Ângelo Costa, mestrando da UFRGS que já realizou pesquisas junto ao Procon na área de Psicologia do consumidor, embora a internet possa mediar as relações de consumo atualmente, ela

não substitui o caráter de cidadania envolvido na queixa realizada em um órgão oficial de defesa do consumidor. “A internet está muito mais próxima a movimentos de visibilidade e de potencialização de um discurso. No Procon, que é uma instância cidadã, o consumidor pode fazer valer o seu direito, não apenas no sentido individual, mas no sentido coletivo”, ressalta.

Com base em suas pesquisas sobre o comportamento de queixa do consumidor, Ângelo admite que o fato de grande parte das pessoas recorrer primeiramente à internet para fazer uma reclamação demonstra a falta de crença na política pública. Segundo ele, a maneira como a queixa do consumidor é acolhida e solucionada pelo Procon vai influenciar nas próximas queixas. Ele relata que é comum o Procon recolher várias reclamações contra uma mesma empresa e formular uma ação coletiva sem que o consumidor fique sabendo do resultado dessa ação. “Quando o usuário de políticas públicas não vê resultado na sua ação concreta, ele acaba desistindo do uso dessa política”, avalia.

Pela juventude do Código de Defesa do Consumidor, criado em 1990, Ângelo acredita que a unificação do sistema de atendimento online do Procon aliada a campanhas de educação junto ao cidadão podem fortalecer a sensação de confiança do cidadão na instituição. Tão importante quanto isso, acrescenta, é dar visibilidade ao resultado das queixas realizadas para mostrar que, tanto pelo atendimento online, quanto pelo atendimento *in loco*, o Procon é a instância que realmente pode solucionar as demandas do cidadão.

AFINAL, ONDE RECLAMAR?

O diretor do site Consumidor RS, Alexandre Appel, indica alguns passos que devem ser tomados por quem se sentiu lesado em um processo de compra. “Quando o consumidor tiver algum problema com um fornecedor, o primeiro que deve ser procurado é o próprio fornecedor”, esclarece. Caso o problema não seja solucionado harmoniosamente entre os dois, “o consumidor tem todo o direito de dar publicidade nas redes sociais e buscar orientação em sites como o nosso, mas, acima de tudo, ele deve procurar o órgão de defesa do consumidor”.

► SITES

- Reclame Aqui
www.reclameaqui.com.br
- Nunca Mais
www.nuncamais.net
- Denuncie Aqui
www.denuncieaqui.com.br
- Procon RS
www.procon.rs.gov.br



REVOLTAS NOS PAÍSES ÁRABES

A Internet como meio, o povo como força

por RAFAEL GONÇALVES | raffa1387@hotmail.com

Síria, Iêmen, Argélia, Tunísia, Jordânia, Bahrein, Arábia Saudita, Egito e Líbia: o ano de 2011 poderá passar à História pelo grito de liberdade que ecoa dos países árabes, onde foram derrubadas ditaduras sustentadas pelos países fortes do Ocidente. A revolução, que repercute ao redor do planeta, foi feita com a cara do século XXI: por meio de redes sociais e também de sites de compartilhamento de vídeos como Facebook, Twitter e YouTube. Mas, sem a força do coletivo popular e as condições internas de cada nação, tudo isso ficaria numa realidade inatingível.

EFEITOS INTERNOS

Como coloca o professor do departamento de História da USP, Oswaldo Coggiola, os acontecimentos no mundo árabe "são processos revolucionários no sentido amplo da palavra, porque questionam os regimes políticos internos e abalam o conjunto das relações internacionais". Tanto na Tunísia quanto no Egito, os ditadores depositaram bilhões de dólares no exterior, o que agravou as manifestações. Complementando, Coggiola entende que "essas fortunas são o preço que esses governantes cobraram para sustentar por tanto tempo esses regimes que agradavam ao Ocidente". Portanto, as mídias sociais e, conseqüentemente, a internet, tiveram um papel importante na disseminação de comentários sobre as situações internas nos dois países, ajudando a derrubar os ditadores. No entanto, foram fatores internos que originaram essas manifestações. O papel das redes é, portanto, retumbar esses anseios e torná-los de tal forma representativos

e grandiosos para que, unidos, todos os cidadãos consigam mudar a ordem interna de seus territórios e fazer valer seus direitos.

IMPACTO DA WEB

Na Tunísia, a rede que mais contribuiu para a queda de Ben Ali – há 23 anos no comando da ex-colônia francesa – foi o Facebook, em que vídeos e mensagens foram compartilhados, conclamando a população a se reunir no centro da capital, Túnis, no dia 15 de Janeiro de 2011. As manifestações tiveram origem nos reflexos da crise mundial sobre a economia tunisiana, baseada em agricultura, mineração, turismo e manufaturas e também foram influenciadas pelas denúncias de corrupção no governo pelo site Wikileaks.

Já no Egito, hashtags como "Egypt revolution" e "25 jan" – data de início das reivindicações contra o regime –, bem como vídeos publicados no YouTube, mobilizaram o país através do Twitter para convocar pessoas de todas as classes sociais a se reunirem na praça Tahrir para protestar contra os mais de 30 anos da dominação do ditador Hosni Mubarak. Hashtags são símbolos utilizados no Twitter para reunir comentários sobre um mesmo tema e pessoas que tenham um mesmo interesse. Os protestos culminaram com a retirada de Hosni Mubarak em 11 de fevereiro de 2011.

HÁ QUATRO DÉCADAS MUAMMAR

Na Líbia, há conflitos entre rebeldes e as forças de Muammar Khadafi, acomodado no poder desde 1969. Recentemente, alguns episódios foram disseminados por meio de vídeos e por mensagens trocados pelo Facebook. Apesar das intervenções externas, especialmente de EUA, França e Inglaterra, o confronto não se encontra próximo de um desfecho.

Para alguns, no entanto, o objetivo dessas ações é mascarar os reais motivos de tropas da Otan estarem prestando auxílio aos opositores de Khadafi. Eles acreditam que seu objetivo é obter o controle das fontes produtoras de petróleo no país, da mesma forma que fizeram com o Iraque em 2003.

DIFERENÇAS EGITO X LÍBIA

As questões principais que diferenciam de maneira clara e objetiva os movimentos mais relevantes de contra-domínio, o ocorrido e consumado no Egito e o que ainda acontece neste momento na Líbia são os índices socioeconômicos de cada país.

A Líbia possui um Índice de Desenvolvimento Humano de 0,755 (53º do mundo), considerado alto – superior ao do Brasil –, contra 0,62 (101º) dos egípcios. Além desses números, a renda per capita anual do reduto de Khadafi é de dez mil dólares, enquanto na terra dos faraós é de dois mil e quinhentos, o que mostra uma diferença de padrão de vida entre as nações.

OUTRAS REVOLTAS ÁRABES

Países como Jordânia, Arábia Saudita, Bahrein e Síria também passam por ondas de protestos como "efeito dominó" dos movimentos mais divulgados. As revoluções tiveram impacto direto em eventos internacionais como o adiamento do GP do Bahrein de Fórmula 1, que seria realizado em março e foi cancelado.



INTERNOTAS

Facebook testa publicidade segmentada em tempo real, de acordo com as atualizações dos usuários. Se a pessoa manifesta que quer comer um lanche, no mesmo momento aparecerá um anúncio relacionada sobre ao seu desejo. O serviço atinge 1% dos seguidores da rede.
EXAME 24/03/11

Venda online de músicas deve acabar com o mercado de CD até 2025, prevê a gravadora Universal.
FOLHA DE S. PAULO 09/04/11

New York Times obtém 100 mil assinantes, em menos de um mês, para a sua versão digital paga.
FOLHA DE S. PAULO 22/04/11

90% das conexões feitas pelos internautas brasileiros passam primeiro pelos Estados Unidos. A construção de um novo cabo submarino de conexão de alto desempenho até a Europa reduziria a dependência no tráfego de dados e baixaria o preço de conexão.
FOLHA DE S. PAULO 22/04/11

1 megabit é o nova velocidade que o governo exige das operadoras telefônicas no Plano Nacional de Banda Larga. A velocidade oferecida para massificar o uso da banda larga no país é 100 vezes menor que a do plano americano e cerca de 2000 vezes inferior ao da Coreia, que varia entre 1 e 2 gigabits por segundo.
FOLHA DE S. PAULO 10/04/11

Viacom processa Time Warner por oferecer transmissão ao vivo de seus canais pelo Ipad via Internet. O serviço só funciona para os assinantes de TV a cabo e internet da Time Warner e dentro do limite do sinal Wi-Fi da residência dos seus clientes.
O ESTADO DE S. PAULO 12/05/11

Aplicativos instalados pelos usuários no Facebook permitiriam acesso a informações pessoais. A rede social assume a falha, mas nega a possibilidade que dados tenham sido vazados.
O ESTADO DE S. PAULO 12/05/11

Hackers montam rede de trabalho especializado para roubar e vender dados. Em 2010, as informações renderam aos criminosos virtuais U\$ 150 bilhões, segundo estimativas da Ponemon Institute. Para contra atacar, empresas contratam hackers éticos para evitar o roubo de informações e prejuízos financeiros.
FOLHA DE S. PAULO 05/06/11

575 milhões é a previsão de dispositivos móveis em rede, no fim de 2015, existentes no Brasil.
FOLHA DE S. PAULO 04/06/11

Em 2015, o tráfego da rede brasileira será de 22,5 hexabites. Dez vezes maior que em 2010.
FOLHA DE S. PAULO 04/06/11

Clube da Comunidade é o primeiro site de compras coletivas voltado para os comerciantes e moradores das favelas do Rio de Janeiro.
FOLHA DE S. PAULO 04/06/11

Wikipédia candidata-se a Patrimônio da Humanidade da Unesco. Se concedido, será o primeiro site título para patrimônio digital.
O ESTADO DE S. PAULO 24/05/11

Filtros usados pelos sites para oferecer produtos e serviços personalizados, portanto de maior aceitação pelos seus usuários, limitam e controlam o que os internautas veem na web.
ESTADO DE S. PAULO 24/05/11

União Europeia defende "direito de ser esquecido na internet" como meta na estratégia de proteção de dados para 2011.
INFO 17/03/11

Segundo estimativas do Google, os dados constantes, hoje, na computação em nuvens renderiam US\$ 1,4 trilhão ao ano. O dobro do faturamento da publicidade online deve faturar em 2011.
ÉPOCA 11/06/11

Sony desativa a rede PlayStation após ataque de hackers. Mais de 100 mil usuários podem ter tido seus dados violados.
O ESTADO DE S. PAULO 12/05/11

AFIRMAÇÃO DIGITAL

Indivíduos homossexuais descobrem na internet um espaço de informação e troca de experiências

por TIAGO GAUTIER | gautierorama@gmail.com

Por muito tempo, os assuntos relativos à comunidade LGBT estiveram restritos aos guetos e aos grupos de militância. Os encontros entre esses indivíduos, tivessem eles finalidade social, política ou afetiva, davam-se de forma muito tímida, às escondidas, e pouco ou nada se falava sobre direitos civis e humanos de minorias sexuais fora de grupos muito específicos de discussão. Com o desenvolvimento e a popularização de uma tecnologia de comunicação tão poderosa como a internet, não apenas se tornou possível compartilhar informações de uma maneira assombrosamente rápida e abrangente, como também se transformaram as relações estabelecidas pelas pessoas umas com as outras ou consigo mesmas. O modo como o ser humano lida com o corpo e com a própria sexualidade mudou.

Uma busca rápida no Google retorna 26,6 milhões de resultados para a expressão "gay porn" (pornografia gay). Tanta quantidade de material acessível demonstra a liberdade que representa a internet para um homem homossexual que, antigamente, precisaria ir até uma banca de revista, dependendo da discrição e correndo o risco de ficar sob olhares reprovadores de um vendedor que, muito provavelmente, forneceria o mesmo tipo de produto para um homem heterossexual com naturalidade e condescendência. Mas é claro que a pornografia é apenas um entre os infindáveis tipos de conteúdo disponíveis ao internauta. Além de sites especializados na cultura e na promoção de direitos para homossexuais, fóruns e redes sociais se tornaram espaços de encontro, convivência e discussão, dando uma nova dimensão à militância política.

COMUNICAÇÃO, SAÚDE E SEXUALIDADE

A ONG SOMOS – Comunicação, Saúde e Sexualidade, que atua em Porto Alegre desde 2001, não tem comunicação no nome por acaso. Composta desde sua fundação por diversos profissionais do campo comunicacional, a SOMOS é a organização em defesa dos direitos LGBT mais

atuante em redes sociais, garante o jornalista Luiz Felipe Zago, seu coordenador-geral. Dona de um blog em que são reproduzidas notícias de diversas fontes reconstruídas de acordo com a linguagem do seu público alvo, a ONG possui ainda perfis no Orkut, no Facebook e no Twitter, onde conta com mais de 1300 seguidores. Somente o blog recebe uma média de 500 visitas por dia. A ONG procura explorar ao máximo o potencial da comunicação via rede. Através da disseminação de informações, muitos apoiadores que jamais atuaram *offline*, através de um simples *retweet*, sentem que podem fazer sua parte em favor da causa. Segundo Luiz Felipe, as redes sociais são uma importante ferramenta para acessar novos públicos, sobretudo aqueles de extratos mais jovens da população.

Luiz Felipe Zago é formado em jornalismo pela Fabico. Em 2004, foi coordenador da comissão editorial da 3x4 "Ela está entre nós", sobre a AIDS. Foi durante as entrevistas para essa edição da revista que ele teve o primeiro contato com a SOMOS, ONG em defesa dos direitos LGBT que hoje coordena.

LIBERDADE E DISCRIMINAÇÃO

Se, por um lado, a internet facilita o acesso à informação, por outro ela possibilita um novo tipo de repressão. Luiz Felipe cita o exemplo da China, onde o governo não apenas monitora os sites acessados pela população, como também bloqueia a busca por determinados termos nas redes de pesquisa. "Gay", por exemplo, é palavra proibida. O tema de doutorado do jornalista foram as salas de bate-papo com temática gay, populares em portais como o Terra e o UOL. "Se você é gordo, afeminado ou negro, não tem vez nas salas de bate-papo, e ao negar o acesso dessas pessoas, acaba-se negando a própria existência delas. É como se elas desaparecessem", completa ele, que reconhece que isso é um reflexo do que acontece no mundo *offline*.

Para a pesquisadora paulista Carolina Parreiras, a internet representa um espaço importante para diferentes manifestações das sexualidades, mas não é completamente livre: "O *online* está marcado por uma série de padrões, marcas, preconceitos e convenções", diz ela, cuja dissertação de mestrado – pela Unicamp – foi sobre homens que se relacionam sexual e afetivamente com outros homens através de comunidades no Orkut. Segundo Carolina, a internet possui muitas barreiras e pode, realmente, excluir pessoas que não se encaixam em determinados padrões.

Ela diz ter-se deparado, no *online*, com padrões que imitam os que já existem no *offline*, como o gay "macho", o gay "intelectual", o gay "afeminado", a "bichinha" ou o "viado", entre outros. Para ela, não existe uma real dicotomia entre o *online* e o *offline*: as duas realidades conversam e se entrecruzam o tempo todo.

ENTRE A VIOLÊNCIA E A AUTOAFIRMAÇÃO

O estudante de museologia da UFRGS Gabriel Bartz lembra que o importante é aprender sobre si mesmo nas redes sociais, seja olhando para a própria imagem de forma crítica ou compartilhando experiências. "Na internet não existe timidez, então você passa a conversar com milhares de pessoas. Conheci muitos meninos que passaram por situações parecidas [com a minha], outros com histórias mais dramáticas", diz ele, que contou para a família que era gay antes de começar a ter acesso contínuo à internet. Sobre suas próprias postagens e comentários na rede, conclui: "essas coisas dizem muito sobre quem você é e quem você quer ser pros outros".

Gabriel, que já foi vítima de um caso grave de agressão física por ser homossexual, explica que não se sente mais ou menos seguro para discutir assuntos na internet. Ao mesmo tempo, reconhece que as mídias digitais têm o poder de atingir muitas pessoas: "parabenizei (no Twitter) um casal homoafetivo do interior que conseguiu adotar uma criança com os dois nomes das mães, e o caso foi retwitterado por uma pessoa na Bahia", relata.

Gabriel e um amigo foram espancados por taxistas e seguranças de uma festa sem nenhum motivo aparente na madrugada do dia 25 de fevereiro de 2011. A agressão chegou a ser divulgada em redes sociais, mas de forma discreta, uma vez que o amigo de Gabriel preferiu não se expor.



Luiz Felipe, do Somos - Comunicação, Saúde e Sexualidade: utilizar a internet é fundamental, sobretudo para atingir públicos mais jovens.

Já para o estudante de direito da UFRGS Alexandre Porto, o espaço propiciado pela internet é, sim, mais seguro que o ambiente *offline*. O estudante admite, porém, que a internet também possibilita muitas manifestações de intolerância, principalmente nas redes sociais.

Para ele, a tecnologia ajudou o acesso a informações do que se poderia chamar de universo sexual, que dizem respeito a elementos do que seria uma cultura gay e também às pautas dos grupos militantes. Mas, como no caso de Gabriel, não foi através da internet que ele se afirmou gay. O que pesou verdadeiramente para a afirmação da própria sexualidade, segundo o estudante, foram muito mais as relações pessoais do que as virtuais.

POLÊMICA DAS LETRAS. Desde os últimos anos da década de 2000, a sigla LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgêneros) tem sido a mais usada para agrupar assuntos referentes a gênero e sexualidade de grupos de indivíduos não heterossexuais. A designação "transgênero" abarca tanto travestis quanto transexuais. A representatividade de cada um dos diversos grupos dentro do movimento LGBT ainda é causa de polêmica entre os militantes, principalmente no que diz respeito à visibilidade e aos diferentes graus de aceitação e discriminação entre uns e outros. A variedade de siglas (GLS, GLBT, LGBTTT, LGBT, LGBTQ ("Q" para "queer"), só para citar algumas) reflete a permanente evolução na discussão do tema.

DIVERSIDADE DENTRO DA DIVERSIDADE

Mesmo entre os LGBTs, há grupos com maior e menor visibilidade. Para a estudante de direito da UFRGS Camila Primieri, os gays têm maior proeminência nos espaços homossexuais do que as lésbicas, por exemplo, o que seria reflexo da própria posição dominante do homem na sociedade, sem falar dos grupos transgêneros, que são frequentemente marginalizados pelos próprios homossexuais. "Sinto que em sites que, de regra, seriam voltados para o público homossexual como um todo, o conteúdo em si é feito de gays para gays, dedicando uma 'coluna especial' às lésbicas, que acabam muitas vezes se sentindo invisíveis", conta a estudante. Camila chama a atenção para sites voltados especificamente para mulheres, como o Parada Lésbica e o Dykerama. Para ela, a internet desempenha um papel fundamental para a afirmação das sexualidades, uma vez que as mídias tradicionais, quando - raramente - dão espaço a grupos minoritários, não o fazem com naturalidade. Na internet, haveria uma maior variedade de informação. A combinação entre informação e anonimato, porém, acabam gerando novas ambiguidades. "O problema", ela diz, "é

quando a menina sai do armário apenas na internet e não consegue se afirmar no cotidiano. Isso causa um sofrimento psicológico muito grande".

Camila participa do Coletivo LGBT da UFRGS desde a fundação do grupo, em 2009. No início, as reuniões costumavam ser semanais, mas, com o passar do tempo, a maior parte das discussões deslocou-se para o meio virtual, através de uma lista de e-mails que agrega alunos e professores da universidade engajados na causa.

Os fóruns e grupos de discussão na Internet representam o principal meio de expressão também para organizações em nível nacional. Grupos de todo o país participam das listas, que são fechadas e controladas por moderadores. As divergências são inevitáveis. Tanto Camila quanto Luiz Felipe relatam que é muito difícil estabelecer um consenso entre as diferentes correntes políticas que compõem esses grupos de discussão.

Num ambiente plural como a internet, parece natural que haja divergências ideológicas mesmo entre defensores das mesmas causas. Talvez fosse importante que essas discussões ultrapassassem os fóruns restritos aos militantes não apenas na eclosão de casos de agressão isolados (o que vêm ocorrendo com certa frequência), mas de forma natural e cotidiana, até para que não se reproduzam na internet os guetos do mundo *offline*. A tecnologia representa uma ferramenta em potencial para a ampliação de vozes que antes eram tímidas e reprimidas. No entanto, se não houver uma reflexão a respeito de seus usos possíveis, a tendência é que se repitam os julgamentos que há anos têm sido reiterados nos meios de comunicação tradicionais.

► ENDEREÇOS PARA SABER MAIS SOBRE O ASSUNTO:

ONG SOMOS - Comunicação, Saúde e Sexualidade
<http://somos.org.br/>

Site Parada Lésbica
<http://paradalesbica.com.br/>

Site Dykerama
<http://dykerama.uol.com.br/>

Portal Mix Brasil
<http://mixbrasil.uol.com.br/>

Aliança de Gays e Lésbicas contra a Difamação(EUA)
<http://www.glaad.org/>

Revista Advocate (EUA)
<http://www.advocate.com/>

Revista OUT (EUA)
<http://www.out.com/>

O “CROWDFUNDING” NO BRASIL – CULTURA DE FORMA COLETIVA E PARTICIPATIVA

por JULIANNE MAIA | julianne.maia@hotmail.com
PAOLA RODRIGUES | paolinharodrigues@hotmail.com

Assim como as muitas plataformas de compras coletivas que surgiram no Brasil no último ano, o “crowdfunding” ou “financiamento coletivo” – para quem ainda não está familiarizado com o termo – é mais uma febre virtual que chega ao país. As empresas que estão desenvolvendo sites inspirados no crowdfunding fazem da internet o seu palco principal. Mesmo ainda não sabendo que impacto essas novas plataformas terão no Brasil, uma sentença é certa: esse novo modelo de financiamento colaborativo vai, de fato, modificar a forma tradicional com que hoje captamos recursos para grande parte da nossa produção cultural.

Foi em abril de 2009, nos EUA, que surgiu o primeiro site de financiamento colaborativo – o Kickstarter, focado em projetos da indústria criativa. Lá, através de vídeos e textos descritivos, as pessoas anunciam suas ideias e estabelecem determinada quantia que, se for arrecadada, viabiliza a execução do projeto. A cada montante recebido, recompensas pré-definidas são dadas aos financiadores. Podem ser camisetas, bonés, adesivos ou até mesmo jantares e viagens com os autores do projeto. Nessa plataforma, é o usuário quem define as recompensas e o projeto da campanha, especifica uma data (até três meses) para obter o financiamento e escreve um passo-a-passo de como vai por a ideia em prática. Os administradores do site ficam com 5% do valor do financiamento obtido, deixando bem claro que

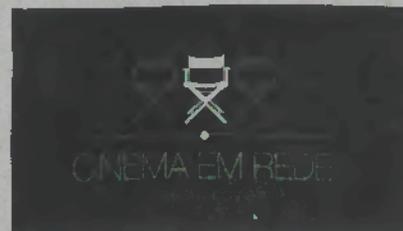
o que vale é o esquema “all-or-nothing” – se determinada ideia não arrecadar a meta estabelecida, o autor não recebe nada e o dinheiro retorna aos investidores. No entanto, se ultrapassar a quantia pedida inicialmente, o autor leva tudo.

O crowdfunding não é um esquema de doações simples, mas de uma troca de valor. No entanto, seguindo as regras do próprio Kickstarter, é proibido pedir dinheiro de forma direta, oferecer um retorno financeiro e pedir financiamento para a caridade, seja para qualquer tipo de despesas de negócio, como aluguel. E é dessa forma que trabalham os mais acessados sites que hoje promovem o financiamento colaborativo no Brasil, como o *Catarse*, o *Incentivador* e o *Queremos*.

AS PLATAFORMAS DE FINANCIAMENTO COLABORATIVO

O *Catarse* foi o primeiro site brasileiro que se tornou disponível na internet e nas redes sociais para anunciar projetos criativos. A partir da sociedade de dois estudantes de Administração de São Paulo com uma empresa de Porto Alegre, o *Catarse*, que é o mais parecido com o norte-americano Kickstarter, nasceu em janeiro e já arrecadou mais de R\$ 86 mil, para 21 projetos aprovados. Os projetos, para serem anunciados no site, são submetidos a um processo de avaliação, e o critério determinante para saber se o projeto vai ou não ser divulgado é a vontade que o autor do projeto demonstra em querer concretizá-lo.

Já o *Incentivador* começou em março, idealizado pelo cineasta Micael Langer e pelo empreendedor Andre Averbug. O site, como os demais, possibilita que projetos culturais, esportivos, educativos, sociais e de muitos outros segmentos, se-



Em Porto Alegre, a produtora Zapata Filmes, lançou um movimento chamado Cinema em Rede, que pretende ser uma alternativa para o financiamento de produções audiovisuais. O idealizador do movimento é o cineasta Juan Zapata, que está prestes a iniciar as gravações do seu novo longa-metragem de ficção, “Simone” (2011). No entanto, nem tudo está pronto. Ele ainda precisa arrecadar 27 mil reais para conseguir produzir o filme. Por isso, a produtora decidiu, dentro desse movimento, expor o projeto do longa-metragem “Simone” no site da *Catarse*, a primeira plataforma de financiamento colaborativo de projetos criativos que surgiu no Brasil.



jam viabilizados por meio da cooperação coletiva. A diferença aqui é que em breve alguns projetos receberão um selo de incentivo fiscal para que pessoas físicas ou jurídicas, quando doarem, possam descontar pelo imposto de renda.

O *Queremos*, outro site de *crowdfunding* brasileiro, além de arrecadar dinheiro para os projetos, também se envolve na produção dos mesmos. Normalmente, os projetos se referem a shows que não aconteceriam no Brasil caso os fãs não ajudassem a pagar com intuito de trazer as bandas para cá.

O Senso Incomum é outra plataforma que, bem diferente de todos, liga organizações não-governamentais a "investidores do bem". O valor mínimo de doação é de 10 reais ou a compra de uma camiseta do site, que calcula uma meta de investimento que deve ser atingida dentro do prazo de nove meses. Se o objetivo for atingido, o material que o projeto da entidade precisa é comprado diretamente pelo Senso Incomum. Caso contrário, é redirecionado para outro projeto ou devolvido aos doadores. Um exemplo de ação divulgada no site é a doação de 25 colchões para moradores da cidade de Sumaré, interior de São Paulo, vítimas de uma enchente em janeiro deste ano.

A ideia geral obtida ao analisar-se cada novo site é que todos monetizam o valor emocional que as pessoas atribuem a seus projetos preferidos. Dessa forma, as pessoas tendem a se identificar com temas de seu interesse ou com as causas das quais sejam simpaticantes. Além disso, por depender da aprovação e participação do público, esses sites servem como um "termômetro" para projetos quanto a sua demanda e potencial de mercado.

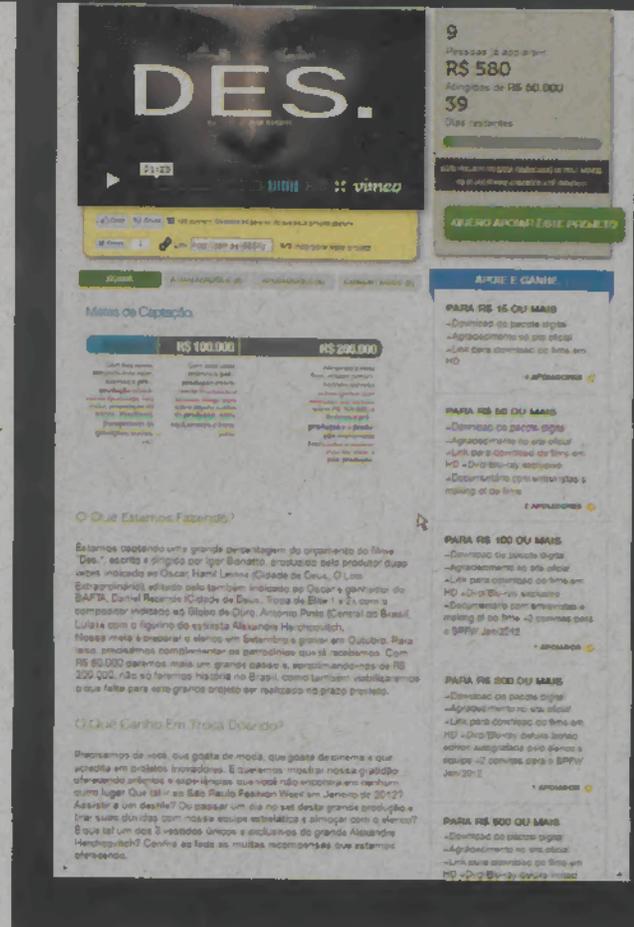
MUDANDO OS RUMOS DA PRODUÇÃO CULTURAL BRASILEIRA

Vale aqui salientar que diferentemente do contexto em que nasceu o KickStarter, os sites brasileiros inspirados no *crowdfunding* surgiram, em geral, para proporcionar ao mercado da produção cultural brasileira uma alternativa de captação de recursos para seus projetos. No país norte-americano, os projetos expostos nas plataformas de *crowdfunding* se colocam além da área cultural. Por exemplo, no KickStarter, um dos primeiros projetos pedia financiamento para fabricar uma colher específica para mergulhar biscoitos no leite. Além des-

se, houve outro que pediu um montante para fabricar um prendedor de alça de câmera fotográfica que pudesse ser fixado embaixo da máquina (no furo do tripé), e assim evitar que a alça balançasse na frente da lente na hora da foto. Projetos focados na indústria criativa ainda não chegaram aqui no Brasil, em que a ampla maioria do financiamento pretendido se direciona para o financiamento de filmes, projetos musicais e sociais, programas e séries de televisão, blogs e sites da própria internet.

Percebemos aqui o desenvolvimento de ferramentas de negócio, voltadas ao empreendedorismo e à aceleração de projetos, que venham suprir a carência encontrada nos mercados culturais. Para o Brasil, isso é de longe um salto de vantagem, pois pode vir a quebrar o ciclo de grandes patrocinadores que ditam o que deve ou não ser produzido – seja no cinema, teatro e shows – e também agilizar a captação de recursos, fazendo com que a produção cultural não fique à mercê dos diretores de marketing das empresas, e sim submetida a vontade do público, o grande incentivador dessas ideias.

Apesar das inquietações, não podemos esquecer que o *crowdfunding* já vem dando bons resultados em outros países há alguns anos. No Brasil, não se sabe se essa cultura de financiamento participativo e coletivo vai se espalhar e se essas plataformas cumprirão seu suposto papel de aceleradoras do processo de inovação em rede. O nosso papel, a partir de agora, é participar e, assim que formos inseridos nesse processo, teremos condições para analisar e descobrir qual dos sites em atuação terão maturidade, relacionamento e competência de mercado suficiente para se manter e progredir.



SITES

- www.incentivador.com.br
- www.catarse.me
- www.queremos.com.br
- www.sensoincomum.com.br
- www.cinemaemrede.wordpress.com

A ERA DA FÁCIL-PORNOGRAFIA

Uma incursão nos dados do mundo da sacanagem virtual

por CASSIO BORBA | cassioborba@gmail.com

Neste instante, vinte e oito mil duzentas e cinquenta e oito pessoas estão em frente a uma tela de computador consumindo alguma forma de pornografia. A maioria delas preocupada, de uma forma ou outra, com a descrição: 70% estão em horário de trabalho, e o admitem na cara dura quando questionados pela pesquisa. Subversão indetectável, vantagem do nosso tempo. Ou obsessão perturbadora?

A pornografia virtual virtualmente não tem limites. Encontrou seu reduto definitivo num pós-mundo em que o controle é individual e total. A indústria pornográfica na internet rende 4,9 bilhões de dólares por ano. Os libidinosos americanos participam dessa cifra de forma majoritária (mas nem tão surpreendente): 2,8 bilhões vão para o bolso dos chefes do pornô estadunidense. Vanguarda da internet, a população norte-americana se acostumou desde cedo às belezas da internet: privacidade total (na qual muitos ainda não acreditam alhures) e adaptação a qualquer tipo de rotina. Na web, faz-se o que quer QUANDO se quer – enquanto o chefe não está olhando ou nas *wee hours* mais secretas.

Além desse suposto “mercado formal”, sobrevive gordamente o seu êmulo. A pirataria da sacanagem é tão absolutamente comum que nem se percebe que é o que é. A iniciação no mundo pornô *online* raramente vai acontecer com um serviço pago. A facilidade com que deparamos com a putaria não é só de acesso, como dito antes. É igualmente relevante a falta de restrições econômicas. O piá que se escondia com a Playboy furtada do pai agora tranca a porta e se diverte sem remorsos.

Os produtores de material erótico reclamam de forma consuetudinária da divulgação imprópria de seus produtos. Ela é, realmente, facilmente verificável: dos cinco mais acessados sites pornográficos do mundo, nenhum cobra qualquer taxa por seu conteúdo – que é seu apenas em termos. Apesar do crescimento irrefreável das produções amadoras, a maioria do que se acha na internet em termos de sexo

parte da ala profissional. O percurso é simples. Gravam-se DVDs ou publicam-se ensaios em revistas (estas em decadência óbvia), além do material voltado exclusivamente para a rede. Eles são adquiridos e ripados, escaneados ou baixados, respectivamente. A seguir, são armazenados por uma rede de colaboradores espontâneos nos grandes sites, que, por não serem os autores do crime, permanecem no ar sem grandes problemas. Ademais, as companhias de produção pornô raramente se preocupam em manter uma equipe jurídica a seu dispor. Se vão gastar mais, que seja num *ménage à trois*.

DEEM AO POVO O QUE É DO POVO

Várias fontes chegam a uma conclusão parecida: em torno de 12% de todos os sites da rede mundial de computadores são dotados de formas de mídia pornô, entre vídeos, imagens, redes de relacionamento e até jogos. Segundo o site de dados *Alexa*, o *Pornhub* é o site pornográfico mais visitado da internet. Ele figura em 63º na lista dos domínios mais acessados do mundo, quaisquer que sejam os seus assuntos e funções. O *Hubpages* aponta o site como 47º, enquanto seu semelhante *Youporn* fica em 49º. De qualquer forma, fica clara a PENETRAÇÃO que essa ala da rede tem no cotidiano online. E brasileiro: o *Xvideos* é a 25ª página preferida no mundo virtual nacional, desbancando concorrentes, convenhamos, menos interessantes como *Americanas.com* (36ª), *Caixa Econômica Federal* (40ª) e *ClicRBS* (57ª). E se um vídeo da brasileira (ou “brasileirinha”) Mônica Mattos “dando pro cavalo” é acessado 2 mil vezes por dia, isso não pode querer dizer outra coisa senão que 2 mil pessoas estão interessadas em ver tamanha pouca-vergonha.

A beleza da sacanagem virtual é justamente essa: a honestidade. Honestidade absoluta, sem a menor preocupação com o socialmente aceitável. Essa sinceridade fria com que a rede nos presenteia gera uma imagem muito mais fiel do modo como as coisas andam, principalmente num tema tão controverso, do que aquela que tentamos por vezes transmitir.

Mas a verdade crua também vaticina preocupações.

A pesquisa específica “*child pornography*” (pornografia infantil) é feita 126 mil doentias vezes por dia. Ora, na exata mão contrária, a média de idade em que o ser hu-

mano tem o primeiro contato com algum site pornô é de dez inermes anos, conforme pesquisa realizada pela Universidade de Montreal. Logicamente, o assunto causa dissensão.

O site conservador *Protect Kids* afirma que um estudo (sem especificar sua origem) relaciona o consumo precoce de pornografia *online* à atuação desses consumidores como predadores sexuais no futuro. Aproximadamente 80% dos pedófilos presos teriam admitido ter usado material pornográfico virtual na concepção de seus crimes.

Por outro lado, americanos da Universidade de Clemson reuniram dados importantes que contrariam o senso comum. O crescimento do uso da internet nos Estados Unidos trouxe consigo uma diminuição na taxa de crimes sexuais. Poder-se-ia pensar que os potenciais criminosos estariam perdendo tempo aprendendo sobre os simpósios da Grécia antiga ou vandalizando a Wikipédia. Mas o fato é que não houve redução nos outros tipos de crime, como o homicídio. A pornografia virtual serviria como um substituto para o crime de pedofilia e outras ofensas sexuais.

Desde os anos 80, lá pertinho da aurora da internet, o homem a utiliza para fins escusos. Pra não dizer masturbatórios. Antes mesmo da possibilidade de envio e recepção de imagens na rede, os *nerds* se satisfiziam com versões nada pudicas de arte ASCII, aquele tipo de desenho formado unicamente por caracteres de um teclado de computador. Fosse a *web* inventada vários anos antes, uma característica não mudaria. O maravilhoso mundo do acesso total e privativo dá chance ao homem de ser o que ele de fato é e sempre será.

Subversivo.

NÃO DEIXE PARA LER ESTE TEXTO DEPOIS

por BRUNO MATTOS | brunocmat@gmail.com

Imagine a seguinte situação: espera-se de um estudante de Jornalismo que ele entregue uma reportagem que será publicada em uma revista que tem a internet como tema. O prazo é bom: o aluno tem mais de um mês para apurar e escrever a matéria, além de ter a chance de revisá-la após a data de entrega. Ele está apto para a tarefa, claro: é o que faz diariamente em seu estágio, há mais de um ano. Com cinco semanas, então, não há motivos para preocupação.

No entanto, passam-se as cinco semanas e, às vésperas da entrega, o aluno ainda não começou a escrever. Não é uma atitude louvável, e muitos o acusariam de "empurrar com a barriga", mas a verdade é que se trata de um fenômeno mais comum do que se pensa. De fato, todas as pessoas, em maior

ou menor grau, são adeptas dessa prática. Clinicamente, ela é chamada de procrastinação, e suas causas vão muito além da mera preguiça.

Basicamente, procrastinação é o adiamento de ações de grande importância. Ao procrastinar, o indivíduo se ocupa de uma série de atividades supérfluas como forma de passar o tempo e não ter de lidar com a ansiedade causada pelo início ou conclusão de uma tarefa complexa. Suas causas fisiológicas estão ligadas ao modo de funcionamento das sinapses realizadas no córtex pré-frontal, a parte do cérebro responsável pela capacidade de concentração – seu mau funcionamento pode, inclusive, causar déficit de atenção e hiperatividade.

Embora todas as pessoas sejam procrastinadoras, a frequência com que cada um é acometido pelo problema e sua capacidade de lidar com ele variam muito. Isso ocorre principalmente entre jovens de 15 a 22 anos. No início da vida adulta, as tarefas e responsabilidades de um indivíduo crescem, geralmente, em um ritmo mais acelerado que a sua capacidade de absorver essa nova rotina. Por isso, a procrastinação é frequentemente associada a estudantes universitários que, nesta fase da vida, ainda estão aprendendo a conciliar estudos e trabalho.

Mas a procrastinação também pode prejudicar profissionais com alguma experiência. É o caso, por exemplo, do escritor e tradutor Antônio Xerxenesky, de 26 anos. "Se eu não procrastinasse, se não tivesse internet em casa, ganharia muito mais dinheiro", resume. A bacharel em Direito Luíza Przybylski, 24, também aponta a web como um elemento de distração. "Tu passas horas vendo vídeos, lendo coisas em sites e conversando amenidades com os amigos, e acaba não fazendo nada. E o pior é que fica uma sensação de que não se guardou nada daquilo, de que foi um tempo completamente morto", explica.

De fato, a internet é, para diversas pessoas, o maior potencializador da procrastinação. Essa é, inclusive, uma das justificativas apresentadas

pelas empresas que bloqueiam o acesso à rede durante o horário de serviço. Ao oferecer uma grande oferta de conteúdos de leitura rápida e fácil acesso, a internet apresenta condições nas quais uma pessoa pode passar horas dispersa e, ao mesmo tempo, manter a ilusão de que pouco tempo foi perdido.

Quando não se tem um foco bem definido ou uma rotina de trabalho bem estruturada, fica difícil não ceder à tentação. "Quando comecei a trabalhar aqui, passava horas e horas no YouTube, e sempre atrasava alguns trabalhos que deveriam ser prioritários. Depois que levei uma cobrança mais forte do meu chefe, acabei criando um sistema de metas diárias, e ficou bem mais fácil", relata uma contadora de 33 anos que prefere não se identificar.

Existem também alguns casos mais extremos, em que a produtividade pode ser reduzida a índices mínimos – é a chamada procrastinação crônica. Para as pessoas suscetíveis a ela, recomenda-se uma solução drástica: trabalhar em ambientes completamente offline. É o que faz o mestrando em Escrita Criativa Caio Yurgel, de 26 anos. Mesmo sem histórico problemático, ele não tem internet em casa por opção. "Eu produzo muito melhor. Tenho 3G (conexão sem fio e relativamente lenta, operada a partir de celulares) em casa, mas só uso se estiver esperando algum e-mail muito importante. Deixo para usar a internet na faculdade mesmo. Isso aumenta muito a minha concentração, porque eu já sento sabendo que não vou ter com o que me distrair", explica ele, que chega a escrever mais de dez páginas de uma só vez. Não se trata de um caso extraordinário: Jonathan Franzen, um dos mais elogiados escritores norte-americanos da atualidade, já chegou a afirmar que acha "muito questionável que qualquer pessoa com conexão à internet no ambiente de trabalho possa escrever ficção de qualidade".

No entanto, para muitas pessoas, a internet é uma ferramenta de trabalho imprescindível. Para elas, os pesquisadores de um grupo dedicado exclusivamente ao estudo da procrastinação, operante na Universidade de Carlton, no Canadá, sugerem três passos básicos: seguir disciplinadamente um cronograma diário de tarefas, hierarquizar as obrigações para não perder tempo com tarefas pequenas que possam ser realizadas mais tarde e, finalmente, trabalhar em um ambiente bem organizado, onde fatores externos ao computador não possam competir por sua atenção. Assim, não se corre o risco de passar uma noite em claro para conseguir entregar um trabalho no prazo.

Mas, apesar das olheiras, isso também funciona. Experiência própria.

▶ VÍDEO



Procrastination - animação da série "Tales of Mere Existence" de Ilev Yilmaz.

www.youtube.com/watch?v=j73RmSNqeGM



TRÊSxQUATRO INTERNET



voltar para home