

RESSALVA

Atendendo solicitação do(a) autor(a),
o texto completo desta Dissertação
será disponibilizado somente a partir
de 30/08/2019

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” –
UNESP, CAMPUS BAURU
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO (FAAC)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO
MIDIÁTICA

PAULO HENRIQUE FERREIRA NASCIMENTO

**COMUNICAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA: ANÁLISE
DE RECURSOS, PRODUÇÃO, USABILIDADE E EFICÁCIA DA
COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO LEGISLATIVO MUNICIPAL
BAURUENSE**

BAURU/SP
JULHO- 2018

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” –
UNESP, CAMPUS BAURU
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO (FAAC)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO
MIDIÁTICA

PAULO HENRIQUE FERREIRA NASCIMENTO

**COMUNICAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA: ANÁLISE
DE RECURSOS, PRODUÇÃO, USABILIDADE E EFICÁCIA DA
COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO LEGISLATIVO MUNICIPAL
BAURUENSE**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru (SP), para obtenção do título de mestre em Comunicação Midiática pelo aluno Paulo Henrique Ferreira Nascimento, sob orientação do Professor Doutor Osvando José de Moraes.

BAURU/SP
JULHO- 2018

Nascimento, Paulo Henrique Ferreira.

Comunicação digital e competência comunicativa: análise de recursos, produção, usabilidade e eficácia da comunicação no contexto do legislativo bauruense/ Paulo Henrique Ferreira Nascimento, 2018. 215. : il.

Orientador: Osvando José de Moraes

Dissertação (Mestrado)- Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2018.

1. Usabilidade digital. 2. Comunicação política. 3. Redes sociais. 4. *Facebook*. 5. Interação. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado DE PAULO HENRIQUE FERREIRA NASCIMENTO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 30 dias do mês de agosto do ano de 2018, às 16:00 horas, no(a) Sala de reunião dos Programas de Pós graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Professor Doutor OSVANDO JOSE DE MORAIS - Orientador(a) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. MARCOS AMERICO do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Professora Doutora MARIA ERICA DE OLIVEIRA LIMA do(a) Programa de Pós-graduação em Comunicação / Universidade Federal do Ceará, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE Mestrado de PAULO HENRIQUE FERREIRA NASCIMENTO, intitulada **Comunicação Digital e competência comunicativa: análise de recursos, usabilidade e eficácia da comunicação no contexto do Legislativo Municipal Bauruense.** Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: _____

Aprovado. Nada mais havendo, foi levada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.


Professor Doutor OSVANDO JOSÉ DE MORAIS


Prof. Dr. MARCOS AMERICO

Professora Doutora MARIA ERICA DE OLIVEIRA LIMA



NASCIMENTO, Paulo Henrique Ferreira. **COMUNICAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA: ANÁLISE DE RECURSOS, PRODUÇÃO, USABILIDADE E EFICÁCIA DA COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO LEGISLATIVO MUNICIPAL BAURUENSE**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru (SP), para obtenção do título de mestre em Comunicação Midiática pelo aluno Paulo Henrique Ferreira Nascimento, sob orientação do Professor Doutor Osvando José de Moraes.

Área de Concentração: COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA

Linha de Pesquisa: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Osvando José de Moraes

Presidente/Orientador / Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Unesp

Prof. Dr. Marcos Américo

Instituição: Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia

Prof. Dr^a. Maria Érica de Oliveira Lima

Instituição: Departamento de Comunicação Social – Universidade Federal do Rio Grande do Ceará - UFC

Às minhas duas Marias, minhas Marias analfabetas, minhas avós. Para elas que nada entendiam das letras, mas tudo sabiam da vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Supremo Deus e aos meus antepassados que me ajudaram e me guiaram em todos os momentos da minha vida.

Agradeço aos meus pais, meus exemplos, Sebastião e Geralda, que sempre me mostraram que um homem vale pelo que sabe e por todos os outros ensinamentos que nenhuma instituição oferece.

Agradeço ao Fernando pelo amor, pela paciência e pela sua bondade. Por me estender a mão para me ajudar e por me dar a mão para continuar.

Agradeço aos meus irmãos, Patrícia e Tiago, aos irmãos que a vida deu Luís e Juliana, aos meus sobrinhos Lucas, Júnior e Vinícius pelos abraços e pelo amor que demonstram.

Agradeço à minha madrinha, outra Maria que sempre me coloca em suas orações e à minha afilhada Laura pela escolha de me ter por perto.

Agradeço aos meus amigos, os que estão perto e também os de longe, em especial ao Antônio, Helder, Rodrigo, Eduardo, Frank e Wallace pelos momentos de descontração. Agradeço à minha amiga Eugênia, pessoa incrível que me inspira pela inteligência, pela garra e pela determinação. Gratidão pela amizade e generosidade ímpar. Também à Terezinha, por compartilhar comigo seu conhecimento sem as vaidades tão comuns nesse meio.

Agradeço aos queridos colegas que fiz nesse período de aprendizado, que compartilharam experiências e angústias. Yasmin Gatto e em especial, à Greici Zimmer, que se tornou uma grande amiga que levarei para a vida.

Ao meu orientador, um agradecimento especial por aceitar o desafio de orientar e guiar meus passos no retorno à vida acadêmica. Obrigado por entender questões profissionais, pelas palavras de incentivo quando eu mesmo não via motivos para continuar, pelos elogios aos meus textos e pelas broncas tão gentis. Sou grato por esse tempo de convivência e espero continuar esta parceria. Pela amizade que se construiu, minha gratidão.

Agradeço aos meus amigos professores Carina Nascimento, Elaine Moraes, Ivan Resta e Angélica pela parceria e compartilhamento de experiências.

Agradeço às Faculdades Integradas de Bauru, instituição de ensino que me acolhe desde 2012, pelo incentivo e pela motivação que me fez buscar esse caminho para me tornar um docente melhor.

Agradeço ao Fábio pela compreensão e pela permissão de me ausentar do trabalho para frequentar as aulas e ao Bruno pelo incentivo.

"Ainda que estejamos certos, não devemos desnecessariamente insistir em argumentos a
nosso favor."

Mokiti Okada

NASCIMENTO, Paulo Henrique Ferreira. **COMUNICAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA: ANÁLISE DE RECURSOS, PRODUÇÃO, USABILIDADE E EFICÁCIA DA COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO LEGISLATIVO MUNICIPAL BAURUENSE.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru (SP), para obtenção do título de mestre em Comunicação Midiática pelo aluno Paulo Henrique Ferreira Nascimento, sob orientação do Professor Doutor Osvando José de Moraes.

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de analisar os aspectos mais importantes na construção e utilização das competências ou habilidades comunicativas e a usabilidade das redes sociais por políticos para com seu público-alvo, como condutores da comunicação e geradores de elementos de inovação no discurso político atual, que tem exigido cada vez mais transparência e legitimidade. É importante ressaltar que num cenário contemporâneo, a comunicação política objetiva transmitir informação e anseia que esta tenha sentido e seja assimilada pelo público-alvo, gerando o benefício da informação das políticas governamentais e o atendimento das demandas mais diversas da população. Assim, a relação entre político e eleitor na contemporaneidade se assemelha à das marcas e produtos inseridos na sociedade em rede que estão sujeitas às mudanças nas relações sociais. Parte-se do pressuposto de que a forma como a comunicação política é direcionada e se relaciona com os eleitores em potencial, principalmente no ambiente digital, criam um elo de proximidade e desenvolvem um forte elemento indutor para o processo de relacionamento. Através do enriquecimento de repertório gerado pelo desenvolvimento das habilidades em competência comunicativa e usabilidade haverá uma melhoria dos processos de comunicação resultando na geração de conteúdo menos funcionalista e uma comunicação assimétrica e bilateral. Portanto, o objetivo é estudar a importância da competência comunicativa e usabilidade e os processos da produção de sentido na comunicação de um político, proporcionando uma visão geral das abordagens contemporâneas e oferecendo uma contribuição que abrirá um leque maior de possibilidades para o estudo do assunto.

Palavras-chave: Usabilidade Digital. Comunicação Política. Redes Sociais. *Facebook*. Interação.

NASCIMENTO, Paulo Henrique Ferreira. **COMUNICAÇÃO DIGITAL E COMPETÊNCIA COMUNICATIVA: ANÁLISE DE RECURSOS, PRODUÇÃO, USABILIDADE E EFICÁCIA DA COMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO LEGISLATIVO MUNICIPAL BAURUENSE**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru (SP), para obtenção do título de mestre em Comunicação Midiática pelo aluno Paulo Henrique Ferreira Nascimento, sob orientação do Professor Doutor Osvando José de Moraes.

ABSTRACT

This work aims to analyze the most important aspects in the construction and use of communicative skills or abilities and the digital usability by politicians towards their target audience, as drivers of communication and generators of elements of innovation in the current political discourse that has increasingly demanded transparency and legitimacy. It is important to emphasize that in a contemporary scenario, aims to transmit information and longs for it to be understood and assimilated by the target public, generating the benefit of information on government policies and the the population. Thus, the relation between politician and voter in the contemporaneity resembles that of the brands and products inserted in the network society that are subject to the changes in the social relations. It is assumed that the way in which political communication is directed and related to potential voters, especially in the digital environment, creates a close link and develops a strong inductive element in the relationship process. Through the enrichment of repertoire generated by the development of skills in communicative competence and digital usability there will be an improvement of the communication processes resulting in the generation of less functional content and an asymmetric and bilateral communication. Therefore, the objective is to study the importance of communicative competence and digital usability and the processes of the production of meaning in the communication of a politician, providing an overview of contemporary approaches and offering a contribution that will open a range possibilities for the study of the subject.

Keywords: Digital Usability. Political Communication. Social Media. *Facebook*. Interaction.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	138
Gráfico 2	138
Gráfico 3.....	138
Gráfico 4.....	139
Gráfico 5.....	139
Gráfico 6.....	140
Gráfico 7.....	141
Gráfico 8.....	141
Gráfico 9.....	141
Gráfico 10.....	142
Gráfico 11.....	142
Gráfico 12.....	142
Gráfico 13.....	143
Gráfico 14.....	143
Gráfico 15.....	144
Gráfico 16.....	144
Gráfico 17.....	145
Gráfico 18.....	146
Gráfico 19.....	146

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	32
Figura 2.....	92
Figura 3	106
Figura 4.....	107
Figura 5	126
Figura 6.....	128
Figura 7.....	128
Figura 8.....	129
Figura 9.....	129
Figura10.....	130
Figura 11.....	130
Figura 12.....	131
Figura 13.....	131
Figura 14.....	131
Figura 15.....	132
Figura 16.....	132
Figura 17.....	133
Figura 18.....	150
Figura 19.....	152
Figura 20.....	154
Figura 21.....	156

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	49
Quadro 2.....	75
Quadro 3.....	76
Quadro 4.....	108
Quadro 5.....	116
Quadro 6.....	137
Quadro 7.....	138
Quadro 8.....	138
Quadro 9.....	139
Quadro 10.....	139
Quadro 11.....	140
Quadro 12.....	140
Quadro 13.....	142
Quadro 14.....	142
Quadro 15.....	143
Quadro 16.....	143
Quadro 17.....	144
Quadro 18.....	145
Quadro 19	145
Quadro 20.....	146

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 - CONHECIMENTO, HABILIDADES E ATITUDES: CONDIÇÕES PARA USABILIDADE DIGITAL A GUIA DE INTRODUÇÃO.....	15
1.2 O ADVENTO DE UMA NOVA COMUNIDADE.....	18
1.3 COMPLEXIDADES DO REAL E VIRTUAL.....	21
1.4 NÓS DA FORMAÇÃO DA INTELIGÊNCIA COLETIVA.....	25
1.5 CONDIÇÕES PARA O LETRAMENTO DIGITAL.....	32
CAPÍTULO 2 - A TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE COMUNICAÇÃO ENGAJADA	45
2.1 CAPITAL E DEMANDA: A INFORMAÇÃO COMO CHAVE DO CONHECIMENTO.....	46
2.2 A TECNOLOGIA A SERVIÇO DA PARTICIPAÇÃO: TUDO QUESTÃO DE TÉCNICA.....	48
2.3 MULTIMÍDIA: POTENCIALIZANDO O ALCANCE DA INFORMATIZAÇÃO.....	55
2.4 CONECTANDO EXPERIÊNCIAS SUBJETIVAS.....	62
CAPÍTULO 3 - COMUNICAÇÃO DIGITAL E TECNOLOGIA: ESTRATÉGIAS POLÍTICAS INTEGRADAS.....	66
3.1 SOCIALIDADE E A NECESSIDADE DO COMPARTILHAR.....	68
3.2 A USABILIDADE DAS REDES: DO MEDO AO DOMÍNIO.....	70
3.3 CONSEQUÊNCIAS DA MODERNIDADE E A TRILHA DO LETRAMENTO.....	79
3.4 DA DESCRENÇA À CIDADANIA DIGITAL.....	82
CAPÍTULO 4 - USABILIDADE: CONCEITOS E ESFORÇOS PARA UMA TRILHA CONTINUADA DA COMUNICAÇÃO POLÍTICA RUMO À CIDADANIA PARTICIPATIVA	96
4.1 A LINGUAGEM COMO EFETIVA ESSÊNCIA NA COMUNICAÇÃO POLÍTICA.....	100
4.2 ALFABETIZAÇÃO: A BASE PARA A USABILIDADE E PARTICIPAÇÃO.....	103
4.3 O LIMBO DOS EXCLUÍDOS: NÃO BASTA SER, É PRECISO APRENDER.....	110
4.4 DIGITAL: O ESTEIO DA CULTURA PARTICIPATIVA.....	114
4.5 CULTURA DIGITAL: ASPECTOS DO ENGAJAMENTO.....	115
CAPÍTULO 5 - PLANO METODOLÓGICO.....	119

5.1 O PERFIL DOS SUJEITOS DA PESQUISA.....	127
5.2 FÁBIO MANFRINATO.....	128
5.3 ROBERVAL SAKAI.....	129
5.4 MÉTODO DE COLETA DE DADOS	131
5.4.1 A SEMANA ARTIFICIAL.....	134
CAPÍTULO 6 - AVALIAÇÃO DE PRESENÇA E PARTICIPAÇÃO.....	136
6.1 DEFINIÇÃO DE CATEGORIA.....	136
6.2. ANÁLISE QUANTITATIVA DAS POSTAGENS DOS SUJEITOS NO FACEBOOK.....	138
6.3 COMPARATIVO ENTRE AS CATEGORIAS.....	145
6.4 RESULTADOS DA ANÁLISE QUANTITATIVA.....	148
6.5 ANÁLISE QUALITATIVA.....	150
6.5.1 ANÁLISE: POSTAGENS DE FÁBIO MANFRINATO.....	150
6.5.2 ANÁLISE: COMENTÁRIOS NAS POSTAGENS DE FÁBIO MANFRINATO.....	152
6.5.3 ANÁLISE: POSTAGENS DE ROBERVAL SAKAI.....	154
6.5.4 ANÁLISE: COMENTÁRIOS NAS POSTAGENS DE ROBERVAL SAKAI	156
CONSIDERAÇÕES DO MOMENTO.....	159
REFERÊNCIAS.....	164
APÊNDICE.....	174

Capítulo 1

**Conhecimento, habilidades e atitudes: condições
para usabilidade digital a guisa de introdução**

Capítulo 1 - Conhecimento, habilidades e atitudes: condições para usabilidade digital a guisa de introdução

Este trabalho não foi pensado com o intuito de criar uma tensão entre o ambiente político e o uso das mídias digitais, em especial, o *Facebook*. O objetivo deste estudo é tampouco discorrer sobre as possibilidades pedagógicas da rede social embasadas numa perspectiva de alfabetização digital. Na internet não existe diferenciação entre alfabetização digital e usabilidade digital. O usuário quando entra mais frequentemente na internet irá aos poucos adquirindo competências e habilidades de uso de ferramentas que a tecnologia coloca a sua disposição. A alfabetização digital é a capacidade que o usuário da internet tem de, além de ler e escrever, saber usar a tecnologia a seu favor, em práticas da vida diária. Sabendo localizar, filtrar e avaliar as informações disponibilizadas eletronicamente, o usuário poderá decidir quanto à sua participação mais construtiva da sua atuação digital, dizendo-se, então, que é um usuário letrado digitalmente. Mais adiante, esse conceito será desenvolvido mais longamente.

Aqui, partimos do pressuposto de que o cidadão em geral, ao menos os que fazem uso dessa rede, de uma forma ou de outra, já é dotado de algum tipo de competência que lhe permite acessar as redes sociais.

Infelizmente, não é possível deixar de notar que, na maioria das vezes, o cidadão deixa de participar das questões políticas ou ainda utiliza o poder de voz dado a ele por este meio, de maneira inoperante, não observando se sua interlocução teria, de algum modo, efeito sobre o que o agente político discute neste acontecimento da comunicação via redes sociais ou se ao menos a sua interlocução poderia ser compreendida, ou seja, se produz algum sentido sobre o que comunica e também se produz sentido aos demais participantes desse processo.

O propósito deste estudo está longe de tecer análises definitivas fundamentadas numa perspectiva teórica sobre a eficácia e eficiência das redes sociais no discurso político e como este discurso poderia ser professado, e em quais níveis, estimular ou tolher o processo democrático da participação cidadão comum no ambiente digital.

Os recentes acontecimentos políticos no Brasil e a dimensão destes nas redes sociais foram os estopins que estimularam o início deste estudo. “Vivemos num mundo confuso e confusamente percebido”, como afirma Milton Santos (2007, p.18). Os acontecimentos políticos que criam “redes de indignação” estão diariamente colocando a política na pauta das mídias, sejam elas digitais ou não, e essa exposição mostram algo está acontecendo

no cenário político e econômico em escala global. Cria-se certo individualismo por causas, por razões e por certezas.

A polarização gerada, a falta de informação confiável e o atabalhado engajamento gerado por indignação, criam desesperança e revolta de cidadãos perdidos e vendados em meio a um bombardeio de informações. Atualmente, observamos certa apatia, para não dizer total isenção ou descaso, de agentes políticos de quaisquer esferas legislativas e executivas em tentar, de algum modo, utilizar a audiência de suas redes para orientar o cidadão e com isso cativá-lo, fazendo com que este amplie a visão do seu candidato/eleito, ampliando o *status* de representante para as decisões de ordem política, para um tutor e um conselheiro no processo democrático.

Um dos traços marcantes do atual período histórico é, pois, o papel verdadeiramente despótico da informação [...] Todavia, nas condições atuais, as técnicas da informação são principalmente utilizadas por um punhado de atores em função de seus objetivos particulares. Essas técnicas de informação são apropriadas por alguns Estados e por algumas empresas, aprofundando assim os processos de criação de desigualdades. É desse modo que a periferia do sistema capitalista acaba se tornando ainda mais periférica, seja porque não dispõe totalmente de novos meios de produção, seja porque lhe escapa a possibilidade de controle. O que é transmitido à maioria da humanidade é, de fato, uma informação manipulada que, em lugar de esclarecer, confunde. Isso tanto é mais grave porque, nas condições atuais da vida econômica e social, a informação constitui um dado essencial e imprescindível. Mas na medida em que o que chega às pessoas, como também às empresas e instituições hegemônicas, é, já, o resultado de uma manipulação, tal informação se apresenta como ideologia. (SANTOS, 2000, p. 38-39).

Abstendo-se das questões do marketing que ampliariam essa visão e alusão do agente político como representante e conselheiro, queremos enfatizar e investigar as questões do conteúdo da comunicação dirigida e nesse aspecto se faz necessária uma incursão pelo meio, pela linguagem e pelas formas comunicacionais que estimulariam ou não a participação e o engajamento dos cidadãos não apenas em favor da pessoa política, mas para algo bem maior e mais duradouro que um mandato eletivo, a democracia participativa.

Para isso, é necessário que "recorramos à vontade geral, ao bem comum e à sociedade como um todo, para que a oposição dos interesses particulares abra espaço para que as sociedades se estabeleçam, porque do contrário, bem os cidadãos participam do interesse geral ou não participam dele" (ARISTÓTELES, 1971, p. 67). Não há democracia sem participação. De sorte que a participação aponta para as forças sociais que vitalizam a democracia e lhe assinam o grau de eficácia e legitimidade no quadro social das relações de poder,

bem como a extensão e a abrangência desse fenômeno político numa sociedade dividida em classes ou em distintas esferas e categorias de interesses.

Para que isso ocorra, entender o ambiente em que acontece a comunicação política de um vereador para com seus públicos é essencial e então recorreremos ao pensamento de McLuhan (1969), em que o meio é a mensagem¹ e, nos dias de hoje, por estarmos rodeados por dispositivos tecnológicos conectados à internet, esse pensamento nunca fez tanto sentido. "Eles são tão penetrantes que suas consequências pessoais, políticas, econômicas, estéticas, psicológicas, morais, éticas e sociais não deixam qualquer fração de nós mesmos atingida, intocada ou inalterada. O meio é a 'massa-gem'." (McLUHAN, 1959, p. 54).

O filósofo canadense, educador, intelectual, nos ajuda a compreender o atual processo de transformação que passa a comunicação: não se limita apenas ao meio ou tampouco às mensagens e carece de construção ou uma redefinição de novos padrões comunicativos em que o digital seja o fio condutor, porém não um veículo transmissor.

Para o autor o meio não é apenas um container de armazenamento e transporte de conteúdo, um mero veículo de transmissão da mensagem. É fator determinante na produção de sentido da comunicação, fazendo cair por terra os argumentos obsessivos dos estudiosos de conteúdo dentro da área de comunicação, fruto de um forte eruditismo e de uma cultura letrada que não se adaptou às novas mídias e às novas tecnologias na velocidade em que deveriam.

Segundo o pensamento de McLuhan (1969), o meio é a mensagem porque representa conteúdo, permite aprendizado e cognição, estimula uma experiência participativa e as sensações dos agentes envolvidos no processo de comunicação e assim, os meios se tornam extensões do homem. Partindo dessa lógica, podemos pensar que todos os dispositivos tecnológicos que temos acesso seriam extensões ou próteses do nosso corpo e extensões da mente de cada indivíduo, criando uma fusão entre homem e tecnologia, transformando-nos em humanos híbridos. McLuhan (1964) conceitua o hibridismo², partindo do pressuposto de que a comunicação entre os dois meios possibilita uma amplitude de sentidos que ultrapassa os sentidos originais e amplia as possibilidades desses meios.

¹ Em co-autoria com Quentin Fiore, McLuhan publica em 1967 uma obra com o título, *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, Harmondsworth: Penguin.

² Primeiramente associado à genética e às mutações, como o Centauro da mitologia grega, com o passar do tempo o termo híbrido ganhou novos significados e passou a ser associado a outras áreas como a tecnologia e a linguística.

O cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia, como por fissão ou fusão. [...] os meios, ou extensões do homem, são agentes “produtores de acontecimentos”, mas não agentes “produtores de consciência”. A hibridização ou combinação desses agentes oferece uma oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais. (MCLUHAN, 1964, p.67).

Para corroborar essa linha de pensamento, podemos recorrer ao surgimento do hipertexto e, portanto, da web, e à intertextualidade, termo cunhado por Julia Kristeva (1974), onde a noção se aplica à intersecção da história e da cultura no texto literário.

Para a autora, a linguística se afasta dos conceitos tradicionais da linguagem, mas pondera que “trata-se ainda de um fenômeno muito recente e pouco firme”. O fato é que podemos ir além dessa transposição ou redefinição dos conceitos, partindo da comparação entre a comunicação analógica e a recente comunicação digital. Os estudos dessa construção e redefinição de padrões ajudam a expor as variáveis culturais e individuais que permeiam esse fenômeno. Para Kristeva (1974), “embora cada época e cada tendência tenha decifrado à sua maneira os modelos legados pelos gregos, as contextualizações fundamentais da linguagem, tal como as classificações de base permaneceram constantes”. (KRISTEVA, 1974, p. 111).

Atualmente, a comunicação como um todo, assim como a comunicação política baseada na interação entre político e cidadão a mensagem é emitida por meios digitais centrados na tecnologia. Esta é caracterizada como uma comunicação híbrida, que une e mescla características e pontos da comunicação digital e analógica, e estabelece uma relação entre a política e a comunicação mediada pela tecnologia.

A sociedade atual exige, invariavelmente, que seus participantes cumpram alguns pré-requisitos que permitirão sua participação como indivíduos ativos. Dentre essas exigências, no ambiente digital, é preciso estar, antes de tudo, conectado.

1.2 O Advento de uma nova comunidade

As mídias digitais, atualmente oferecem a possibilidade de maior engajamento, sensibilização e propagação de uma agenda política que dificilmente poderia ser entendida ou seguida, utilizando-se apenas da ocupação dos espaços públicos de uma forma presencial e ativa.

A conquista e a ocupação dos espaços geralmente são condicionadas à disponibilidade do indivíduo ou à conciliação e informação sobre o aparecimento de um movimento que se alinhe às suas insatisfações e anseios. O digital permite que esse

indivíduo tenha a possibilidade de ampliar seus conhecimentos sobre demandas da sociedade e, de certo modo, optar por participar ou não das reivindicações, sendo que a posição reativa a qualquer realidade que o cenário político proponha, a interação entre político e cidadão pode ou tenta modificar.

A internet colabora e dá maior amplitude às formas tradicionais ou mais usuais numa era anterior à digital onde as reivindicações e queixas dos indivíduos precisavam, antes de tudo, da sua ação presencial seja em manifestações em espaços públicos ou nas câmaras municipais, assembleias legislativas ou nas sedes do executivo, seja das esferas federal, estadual ou municipal, porém, vale ressaltar que o ambiente em rede não substitui a atuação dos atores políticos nas Casas de Leis, mas faz com que os debates que lá ocorrem possam ser desmitificados e que a sociedade tenha conhecimento do que lá ocorre. A internet reduz o tempo antes necessário para a conscientização da necessidade de reunião e mobilização destes indivíduos para promoverem um manifesto ou ainda possibilita que estas pessoas se comuniquem diretamente com seus candidatos eleitos para participarem com ideias, sugestões e críticas sobre sua atuação como mandatário, ou seja, em tempo real, uma infinidade de pessoas pode, a qualquer tempo e lugar, se apropriar de ideias e sentimentos de “indignação e insatisfação”. A estrutura tradicional da comunicação entre político e eleitor é alterada pela rápida comunicação, e essa mesma rapidez facilita a interação entre pessoas com pensamentos compartilhados.

Essa apropriação contribui para a demarcação de limites, noção da democracia e direitos, a assimilação dos acontecimentos simbólicos que norteiam o espaço ao qual pertence o indivíduo dentro da sociedade. Esses limites reforçam a construção das relações com o outro, com o ambiente e com a sociedade e também a construção de uma identidade, que para Hall, é construída na diferença e é "desestabilizada por aquilo que deixam de fora" (HALL, 2000, p.111).

É apenas por meio da relação com o Outro, da relação com aquilo que não é, com precisamente aquilo que falta, com aquilo que tem sido chamado de seu exterior constitutivo, que o significado "positivo" de qualquer termo - e, assim, sua "identidade" - pode ser construído. (HALL, 2000, p. 110).

A partir do processo de arquitetura da identidade do indivíduo diante do sistema em que se encontra se constrói uma inteligência coletiva, conforme descrita por Castells (1999) e, neste contexto, os agentes que representam a possibilidade de mudança ou contribuem como representantes dessa coletividade ganham maior notoriedade e espaço

de argumentação em favor tanto do grupo de satisfeitos quanto do de insatisfeitos.

Para Pierre Lévy (2005), a internet possibilitou o advento de uma nova comunidade, que ultrapassa os limites da comunidade tradicional, uma comunidade desterritorializada, onde nos tornamos produtores e disseminadores de conteúdo e também canais de informação.

Os conceitos de cibercultura e ciberespaço já foram discutidos anteriormente e para fecharmos questão no que diz respeito às potencialidades do meio e as ferramentas de interação na interatividade, construção de sentido e promoção do engajamento na comunicação política, devemos também estender o entendimento sobre o que é digital e virtual e, para isso, recorreremos ao vasto trabalho de Pierre Lévy³.

Neste contexto, o virtual é o espaço composto por pessoas não presentes que se "desterritorializam" numa espécie de separação do que é físico palpável e tangível, em um mundo que é marcado pela atemporalidade, pela imaterialidade, pela desterritorialização geográfica e pela intangibilidade, porém, segundo o autor, eles não são independentes do espaço e do tempo real e não existem barreiras para o acesso à informação e aos bens de consumo dos mais diversos produtos de qualquer parte do mundo, "não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhes fez tomar a tangente" (LÉVY, 1996, p.21).

Em outras palavras, o virtual é um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996, p.16).

A tecnologia que proporciona o engajamento não é o elemento chave na comunicação política voltada para a participação cidadã. Ela é o que possibilita o acesso e amplia as possibilidades de interação, sendo que esta não ocorre se não houver competência, habilidade e qualificação de uso, e ainda, condições de usabilidades proporcionadas pela variável tecnológica.

Esse universo de possibilidades facilitados e mediados pela tecnologia modificaram e ainda modificam, e muito, as formas como as pessoas se comunicam e se relacionam.

³ Pierre Lévy, filósofo da informação, explica o que é o virtual. O conceito popularmente ligado aos computadores, de acordo com Lévy, passa longe desta conexão. Virtual é a significação da linguagem, nasce juntamente com a humanidade. Virtual é o mundo abstrato da mente, o mundo das interpretações e das relações geradas a partir das interpretações.

Modificam-se, pois esse é um processo que não termina, está em constante transformação na medida em que as tecnologias mudam, migram ou avançam. A cada novo dispositivo, surge uma nova forma de uso, de relacionamento e, por conseguinte, de se comunicar através deles, pois “As relações entre os homens, o trabalho e a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos” (LÉVY,1994). E este processo de transformação altera, segundo ele, o próprio processo de aprendizagem capturado pela tecnologia e seus usos influenciam a escrita, a leitura, a criação e os sentidos humanos como visão, audição e processos de atenção, interesse e ação, conforme estuda a psicologia, aprendizado social e formas de estabelecer relacionamento e fixar pertencimento na sociedade, seja contribuindo com o fluxo de informações, seja absorvendo conteúdo, seja comunicando valores, propostas de melhoria ou divulgando agendas para o bem-estar da sociedade. "Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva". (LÉVY, 1999, p. 75)

1.3 Complexidades do Real e Virtual

É possível relacionar o virtual com algo oposto ao real, ou sinônimo de irreal. Essa incompreensão ou confusão também pode ser comum às pessoas que não são “nativas digitais”, portanto, cabe aqui dedicarmos especial atenção para a elucidação desse ponto⁴.

As discussões acerca do que é real e do que é virtual perpassam os conceitos e se transformam num pertinente tema de discussão nos tempos atuais. Cotidianamente construímos o virtual frequentemente, temos necessidades de segurança, de status e o virtual é o responsável por abrigar e projetar nossos anseios. O virtual existe como potência, porém não se configura como ato. Plantar hoje uma semente não quer dizer que hoje ela já é planta, é flor. Sem o ambiente favorável, ela pode definhir.

O virtual não possui presença física e os acontecimentos pertencem ao conjunto da criação e as substâncias pertencem ao conjunto da seleção. Antes de a semente germinar é algo que não aconteceu, portanto, o potencial e o virtual são polos latentes,

⁴ Marc Prensky (2010) elaborou o conceito de Nativos e Imigrantes Digitais baseando-se no surgimento da Web 2.0. Esta versão da internet é muito mais acessível, dinâmica e interativa que a Web 1.0, surgida no início da década de 90 do século passado.

enquanto o real e o atual são polos Manifestos. [...]“o Real seria da ordem do ‘tenho’, enquanto o virtual seria da ordem do ‘terás’, ou da ilusão” (LÉVY, 2006, p. 15). Os conceitos de real, virtual são questões filosóficas complexas e numa análise superficial do conceito filosófico de virtual, recorreremos á Aristóteles que relaciona ato como aquilo que realmente é e potência como o que ainda pode ser e existe no nível da intenção

O que não tem potência de ser não pode existir em parte alguma, enquanto tudo o que tem potência pode também não existir em ato. Portanto, o que tem potência para ser pode ser e também pode não ser: a mesma coisa tem possibilidade de ser e de não ser. (ARISTÓTELES, *Metafísica*, 1050 b).

Deste modo, o atual seria o oposto do virtual, ou seja, do possível. O atual sempre possui uma presença, um localizador do que é aqui e agora que é atualizado pelo virtual. “Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (LÉVY, 1996, p. 15). Pierre Lévy ainda afirma que

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). [...] É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo estar ela presa a um lugar ou tempo em particular. (LÉVY, 1999, p. 47).

Assim, o virtual estaria próximo do irreal ou talvez de algo ainda inexistente, porém essa perspectiva se distancia do conceito filosófico onde o virtual seria algo que existe mas não é concreto, é intangível restringindo-se ao nível de potência, ou seja, o que não é mas pode vir a ser, mas sobretudo, ele existe, só não ocorrer no nível concreto.

Essa oposição entre o real e o virtual é apresentada “como fácil e enganosa”, pois, segundo Lévy (1996, p. 16), essa oposição só passa a existir de fato quando o virtual, na tentativa de atualizar-se sem sucesso, não se concretiza. Para isso, ele recorre a Deleuze⁵, que reforça que para enfatizar que a distinção do virtual se aplica também ao conceito de possível como se este já estivesse constituído, porém ainda latente

A filosofia é a teoria das multiplicidades. Toda multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais. Não há objeto puramente atual. Todo

⁵ Texto originalmente publicado em anexo à nova edição de *Dialogues*, de Gilles Deleuze e Claire Parnet (Paris, Flammarion, 1996).

atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais. É assim que uma partícula atual emite e absorve virtuais mais ou menos próximos, de diferentes ordens. (DELEUZE, 1996, p.179)

Na medida em que, para este autor, o virtual atualiza o real, entendemos esse pensamento como o virtual ser condição de renovação e de atualização para um processo de concretização de um desejo ou de realização ou satisfação de uma necessidade. Assim, ao atualizar, torno presente e a diferença da realidade e da virtualidade. Este pode ser o tempo para as coisas acontecerem. “O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência [...] A diferença entre o possível e o real é, portanto, puramente lógica”. (LÉVY, 2011, p. 16)

Assim, “o possível é exatamente igual ao real: [mas] só lhe falta a existência”. A concretização do possível não é a sua criação, pois esta implica a produção de uma ideia ou de uma forma. “A diferença entre possível e real é, portanto, puramente lógica [e/ou temporal]”. (Lévy, 1996, p. 16). Sobre o tempo, o autor ainda complementa

O tempo humano não tem o modo de ser de um parâmetro ou de uma coisa (ele não é, justamente, ‘real’), mas o de uma situação aberta. Nesse tempo assim concebido e vivido, a ação e o pensamento não consistem apenas em selecionar entre possíveis já determinados, mas em reelaborar constantemente uma configuração significativa de objetivos e de coerções, em improvisar soluções, em reinterpretar deste modo uma atualidade passada que continua a nos comprometer. Por isso vivemos o tempo como problema. (LÉVY, 1996, p. 71-72).

Assim, o tempo, a virtualidade e existência dos acontecimentos permeiam o pensamento de Lévy. Para ele, “O virtual, com muita frequência, ‘não está presente’.” E ainda completa, “o fato de não pertencer a nenhum lugar, de frequentar um espaço não designável [...] de ocorrer apenas entre coisas claramente situadas, ou de não estar *somente* presente [...] nada disso impede a existência.” (LÉVY, 1996, p.19-20).

Assim, entendemos que para o virtual existir, não necessariamente precisa estar alocado num espaço determinado. Ele existe sem pertencer a um lugar específico e o fato de não estar presente, não significa que o virtual não exista. Pensar o conceito de virtual na comunicação mediada por computadores é pensar a atual forma, talvez a mais transformadora de todas, das relações entre as pessoas.

Estendendo esse pensamento para a comunicação política, as demandas sociais e seus consequentes movimentos, partidários ou não, a cada dia, tomam uma proporção

ainda maior. Debates, manifestações, ataques de oposição ao governo, mandatos ou políticas, através das redes, frequentemente atingem recordes de visualização e engajamento nas redes. Pelo fato destas questões serem inseridas e mediadas no ambiente virtual, elas deixam de existir? Absolutamente não. Esse ambiente, em muitos casos, é o fator que impulsiona tais movimentos, que dá visibilidade às questões não tratadas pela grande mídia, e isso, é preponderante na democracia em rede. O fato dos movimentos não ocorrerem num espaço público fisicamente e geograficamente determinado, não tira sua legitimidade.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam 'não-presentes', se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. (LÉVY, 1996, p. 21).

Segundo Marcondes Filho citando criticamente Lévy, o virtual é como um nó de tendências que seguem um fluxo, "não diretamente discursivos, como são os fatos técnicos, econômicos, sociais, políticos, práticos, etc., constituindo, juntos, um processo comunicacional." (MARCONDES FILHO, 2007, P.7).

É um complexo de forças que acompanham uma situação ou um problema que requer uma solução: a atualização (LÉVY, 1996, p.16). As possibilidades do virtual dependem das suas formas de atualização e das circunstâncias e possibilidades de transmissão de informação e o virtual seria uma extensão do real. Assim, o atual é constantemente renovado pelo virtual, porém a sua concretização depende de algo já pré-definido e que se desenrola no processo comunicacional.

1.4 Nós da formação da inteligência coletiva

O processo de atualização é uma "invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades" (ou seja, o virtual), ao de realização, isto é, a "ocorrência de algo pré-definido" (LÉVY, 1996). Este autor segue seu pensamento, enfatizando o caráter particular e individual para a produção de sentido assim como uma categoria geral para a dualidade sempre presente entre possível e real, virtual e atual, possível e real.

Tanto a criação como a inteligência coletiva está diretamente associadas à construção do conhecimento que será exposta adiante, porém, o conhecimento no ambiente virtual, só é adquirido se houver a mobilização e o engajamento dos atores envolvidos no processo de comunicação e nas possibilidades que são infinitamente potencializadas pelas tecnologias e dispositivos digitais de acesso ao ambiente virtual. Conforme o pensamento de Lévy (1998), a construção do conhecimento é atribuída aos grupos envolvidos no espaço do saber e só ocorre quando estes grupos se mobilizam na construção dessa inteligência. "É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências." (LÉVY, 1998, p. 28)

A virtualização oferecida às comunidades pelas novas tecnologias contribui também para a transformação do tempo em que as coisas acontecem e elas passam a ser simultâneas e atemporais na sociedade em rede (CASTELLS, 1999). Para Castells, a rede é baseada na intersecção de nós e conexões que se ligam direta e indiretamente que cooperam entre si e são, de certa forma, interdependentes, o que é a base da inteligência coletiva. Por outro lado, a colaboração leva à competição e quanto maior é a cooperação, mais ampla e acirrada se torna a competição entre esses agentes colaboradores (LÉVY, 1996).

O momento da comunicação marcado pela colaboração, para Lévy, deveria possibilitar o compartilhamento de saberes e a colaboração entre indivíduos que compõem esses nós da consciência coletiva, num processo coordenado e isento de regulação. "Longe de fundir as inteligências individuais em uma espécie de magma indistinto, a inteligência coletiva é um processo de crescimento, de diferenciação e de retomada recíproca das singularidades" (LÉVY; LEMOS, 2011, p. 32). A inteligência coletiva, produto da soma de saberes surge de saberes individuais que, dentro do ambiente virtual amplia possibilidades de interação e renovação dos conceitos de democracia. Nesse sentido, os pensamentos de Jenkins (2012) e Lévy e Lemos (2011), convergem, pois, conforme afirma Jenkins (2012), a aprendizagem, fruto do compartilhamento e da cooperação de saberes, modifica as ações da sociedade e sua atuação e participação econômica e política.

Segundo Castells (2000), o agir comunicativo é a base para a ação coletiva e a tecnologia tem papel essencial no engendramento das possibilidades de ação e de definição do papel do indivíduo no processo democrático. A comunicação em rede coloca a humanidade em movimento.

Na perspectiva habermasiana, para se estudar comunicação e sociedade é imprescindível que o pesquisador busque diferentes teóricos. Partindo desse pressuposto, o legítimo representante da Escola de Frankfurt, cria sua teoria do agir comunicativo embasado em diferentes correntes e perspectivas teóricas que enriquecem e tornam densos o seu pensamento.

Para Habermas (1984), a ação comunicativa surge através da relação de no mínimo dois indivíduos que interagem em relações comunicativas baseadas em ações coordenadas e objetivadas pelo entendimento e compreensão da comunicação entre esses sujeitos.

[...] sempre que as ações dos agentes envolvidos são coordenadas, não através de cálculos egocêntricos de sucesso mas através de atos de alcançar o entendimento (grifo nosso). Na ação comunicativa, os participantes não estão orientados primeiramente para o seu próprio sucesso individual, eles buscam seus objetivos individuais respeitando a condição de que podem harmonizar seus planos de ação sobre as bases de uma definição comum de situação. Assim, a negociação da definição de situação é um elemento essencial do complemento interpretativo requerido pela ação comunicativa. (HABERMAS, 1984, p. 285-286).

Assim, a produção de sentido, objetivo principal dessa relação interpessoal de ação comunicativa depende do contexto em que essa interação acontece. Isto porque a codificação e atribuição de sentido dependem das experiências, conhecimentos e competências de interpretação dos sujeitos envolvidos na ação, assim como também são dependentes o contexto cultural e social em que estão inseridos, sendo assim, a sociedade caracteriza-se como "complexos de ação *sistematicamente estabilizados* de grupos *socialmente integrados*" (1987 a, p. 152).

Neste mesmo sentido, a cooperação entre os nós acontece por meio da linguagem e da intertextualidade, descrita por Kristeva (1994), dá luz às discussões sobre a inteligência coletiva e a linguagem como fio condutor para a criação de uma realidade interacional e socialmente democrática.

Ainda sobre apropriações, não é possível considerar que este processo se dá por uma via única, onde apenas os membros insatisfeitos se apropriam das redes digitais como meios de criarem manifestos, mas, as redes digitais também procuram se apropriar dessa agenda política como forma de divulgação de suas reivindicações, rechaçando ou exaltando as motivações e insatisfações pessoais ou coletivas, com ênfase maior para o primeiro tendo em vista que, historicamente, temos a tendência de priorizar as

necessidades e anseios pessoais diante das coletivas.

Mas até que ponto a colaboração é coletiva? A participação dos indivíduos na sociedade contemporânea é aberta a todos e quem não adere a esta, poderia, em tese sofrer consequências e penalidades por não estar adequado ao padrão. Há dessa forma o que Bauman (2008) chama de "erosão do anonimato", que seria a perda do ser do indivíduo, o momento em que ele deixa suas características próprias por uma homogeneidade social sem integração, apenas alienação. Nesse cenário ambivalente a tendência de priorização individual torna as relações cada vez mais frágeis onde as relações pessoais são construídas e desconstruídas de forma rápida e instantânea, na velocidade de um clique.

Vivemos a era da sociedade confessional, capaz de eliminar a fronteira entre o público e o privado, transformando o ato de expor publicamente o privado numa virtude e num dever públicos, e por afastar da comunicação pública qualquer coisa que resista a ser reduzida a confidências privadas, assim como aqueles que se recusam a confidenciá-las. (BAUMAN, 2008, p. 10).

Neste longo processo, com o advento das novas mídias digitais, surge a possibilidade de uma comunicação mais eficiente entre os agentes políticos, o que facilita a produção de conteúdo e a interação sobre as atividades propostas. Por outro lado, o acesso a tais informações e conteúdos seria mais restrito e ficaria condicionado muitas vezes somente ao encontro presencial em espaços públicos. O meio digital permite ainda que o indivíduo não sensibilizado ou não atento às questões político-partidárias, através de um contato ainda que “virtual” tenha conhecimento do trabalho dos agentes políticos e, principalmente, consciência das suas próprias demandas e também da parcela da sociedade em que está inserido e, opte ou não por interagir com estes políticos. a saber, políticos do Legislativo.

Na tentativa de elucidar as questões que envolvem esse fenômeno comunicativo e as possibilidades de comunicação política que emergem neste novo espaço, é essencial que se conceitue aqui, ainda que preliminarmente, as noções de: ciberespaço ou sociedade em rede, cibercultura e web 2.0.

Pierre Lévy, filósofo dedicado à compreensão dos fenômenos de comunicação, produção de informação e conhecimento, e um dos intelectuais mais respeitados nos estudos da internet como um fenômeno cultural, em sua obra *Cibercultura* (1999), conceitua o termo que dá título ao livro como sendo “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (LÉVY, 1999, p.17).

A sociologia trata a cultura como o resultado de um contato social em que o ser humano aprende aspectos advindos desse contato, da convivência e do compartilhamento entre os indivíduos de um grupo ou sociedade específica. Essa cultura possui aspectos tangíveis como objetos ou símbolos e intangíveis como crenças, princípios e normas que regulam essa sociedade e produzem reflexo na ação humana. A cibercultura definida por Lévy seria, portanto, uma adaptação do conceito de cultura, onde a ação humana cria formas e significados para tudo que o cerca, mas mediado pelo digital e pela usabilidade das ferramentas que ele proporciona. Este “local” que cresce aceleradamente, espaço onde se manifesta e prospera a cibercultura, denominado ciberespaço, ou também rede, é classificado pelo autor como um

[...] novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p.17).

Desta maneira, o sentido de ciberespaço vai muito além de aspectos puramente tecnológicos. É mais que um conjunto de máquinas digitais interligadas, isto é, deve-se também levar em consideração os conteúdos que circulam neste espaço e principalmente as pessoas que os produzem. Não se deve perder de vista, portanto, a perspectiva antropológica componente da rede.

Ao detectar as principais características que definem o ciberespaço, Lévy (1999) destaca os seguintes pontos

Interconectividade: Pressupõe a possibilidade do acesso de “todos”, e a cada segundo novas pessoas, ou “nós” ingressam a rede e novas informações são incluídas. **Descentralização:** desprovido de significado central, é um conjunto de sistemas em desordem, mas interdependentes, labiríntico, porém interconectado, caótico, mas integrado. **Indeterminado e em expansão:** cada novo nó que nasce na rede pode tornar-se produtor ou emissor de novas mensagens, sendo estas imprevisíveis e impossíveis de organizar. (LÉVY, 1999, p.17).

Manuel Castells (1999), embora siga caminhos diferentes de Lévy e adote uma abordagem marxista da sociedade capitalista em seus estudos - denomina de maneira similar o fenômeno batizado de cibercultura, como “sociedade em rede”. Este fenômeno, localizado cronologicamente na Era da Informação, constitui, segundo o autor espanhol, um novo momento histórico baseado nas relações que se estabelecem através da

capacidade de se adquirir informações e na possibilidade de processá-las para a geração de conhecimentos.

No entendimento da “sociedade em rede”, há também a necessidade de não reduzir o termo somente aos aspectos técnicos e materiais, uma vez que “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.v ” (CASTELLS, 1999, p.43). Assim, nos estudos das tecnologias da comunicação, um dos fatores que não pode ser negado ou negligenciado é o impacto direto que essas novas tecnologias exercem nos indivíduos e principalmente na sociedade de maneira geral.

Seus impactos, portanto, transpassam o sistema “online” e afetam diretamente o modo de vida “off-line”, pelo fato de a comunicação ser um importante elemento constituinte da cultura e ação essencial para a vida coletiva. É através de suas manifestações diversas que se constroem os sistemas de símbolos e valores que balizam a vida em sociedade.

Neste cenário, a maneira de se comunicar mudou sensivelmente, devido ao fato do sistema em rede se constituir enquanto um sistema aberto, descentralizado e universalizante. Surgem assim, novas sociabilidades e novas maneiras de relação com o tempo e o espaço. O indivíduo empoderado dos novos mecanismos de interação pode compor uma identidade própria, mas também múltipla e tem a possibilidade de formar grupos com interesses comuns, independente do local físico que estejam, ou seja, trata-se de um novo espaço-tempo a ser experimentado.

É precisamente devido a sua diversificação, multimodalidade e versatilidade que o novo sistema de comunicação é capaz de abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais. (CASTELLS, 1999, p.461).

Dessa forma, o ciberespaço, ou sociedade em rede, e todo o seu potencial de produção de novas interações e a partir daí a geração de conhecimentos, é devida em parte pela sua própria composição que pressupõe a interface da Web 2.0.

O termo Web 2.0 foi utilizado pela primeira vez em uma conferência em 2004 pelo irlandês Tim O’Reilly, entusiasta de movimentos de apoio ao software livre e código

livre⁶ e fundador da O'Reilly Media, empresa de transferência de tecnologia. A composição da Plataforma Web 2.0 seria percebida pela união de tecnologias que tornam possível a interatividade da plataforma e de seus usuários e dentre suas características podemos destacar: web dinâmica com foco no conteúdo;• possibilidade de compartilhamento e colaboração; conteúdo participativo e democrático; utilização de vários tipos de mídia; realimentação constante de informação; usa a web como plataforma e o usuário controla seus dados.

A principal diferença que marcou a passagem de uma web 1.0 para a web 2.0, seria, portanto, a possibilidade de publicação, compartilhamento e geração, ou produção de conteúdo. Ou seja, seus recursos preveem uma mudança de paradigma nos meios de comunicação onde os usuários não são mais percebidos de maneira passiva, podendo agora atuar diretamente como autores, produtores de seu próprio conteúdo, muito além de meros leitores. Além disso, pode contribuir em última instância para a geração de uma inteligência coletiva

A web 2.0 reforça a promessa de criação de inteligência coletiva, ou construção coletiva do conhecimento. Por meio da interação, comunidades formadas em torno de interesses específicos poderão apoiar uma causa, discutir temas individuais ou de relevância coletiva, levar a opinião pública à reflexão e disseminar informações políticas e sociais. Ao passo que a inteligência coletiva pode ser uma constante no ativismo social e que funções cognitivas individuais como memória, percepção e aprendizado podem ser compartilhadas entre militantes e simpatizantes, as trocas podem ser ampliadas à medida que se valem de aparatos tecnológicos como a internet. (ROTHBERG, et. Al, 2014, p.231).

A partir da criação de novos canais, proporcionados pela web 2.0, surge uma gama de novas informações e novos conhecimentos construídos em grupo - que podemos denominar inteligência coletiva - que desponta como importante ferramenta transformadora de realidades pessoais e possibilitadora de significativas mudanças sociais. Corroborando este raciocínio, trazemos a discussão proposta por Jenkins (2009) no último capítulo da obra "Cultura de Convergência", em que o autor traz para o campo da política as questões da convergência das mídias e sobre como o consumidor se tornaria

⁶ De acordo com a definição oficial da página mantida pelo Laboratório de Licenciamento e Conformidade de Fundação do Software Livre, deve-se entender por "software livre, aquele que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários, isso significa que os usuários possuem a liberdade de executar, copiar, distribuir, estudar, mudar e melhorar o software. Assim sendo, software livre é uma questão de liberdade, não de preço. Para entender o conceito, pense em liberdade de expressão. Por vezes é chamado de libre software para mostrar que livre não significa que é gratuito". Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acesso em 26 de ago de 2016.

um cidadão consciente que se articularia em prol de uma sociedade mais justa porque “expande o conjunto de vozes que podem ser ouvidas”. Ele cita as eleições de 2004 nos EUA quando cidadãos aplicaram o conhecimento adquirido na cultura popular e como esse conhecimento foi revertido em ativismo político, possibilitando “às pessoas registrarem sua opinião imediatamente.” (JENKINS, 2012, p. 298).

A diversificação dos canais proporcionada pela convergência expande as potencialidades do ambiente digital fazendo com que os significados e interpretações inerentes à cultura estejam atrelados ao compartilhamento e produção de informações por parte dos usuários da rede, gerando também uma nova configuração para as relações interpessoais, sendo necessária uma adaptação da sociabilidade, assim como das noções de tempo e espaço. Ao recorrermos à Habermas, de forma otimista, poderíamos considerar que a convergência como o fator preponderante para a formação de uma esfera pública no ambiente virtual já que, para ele, a criação do espaço público é produto da reunião de indivíduos para discutir e deliberar sobre temas de interesse comum.

Afirma Jenkins (2012, p. 30) que “a inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático”, e estamos usando esse poder, atualmente, para fins recreativos e, em uma visão otimista o autor acredita que em breve estaremos utilizando esse “poder” para assuntos mais sérios.

As comunidades de conhecimento formam-se em torno de interesses intelectuais mútuos e seus membros atuam em conjunto para forjar novos conhecimentos que partem de um esforço individual na busca por novas informações e seu posterior compartilhamento e, para ele, os “consumidores estão aplicando habilidades aprendidas como fãs e *gamers* no trabalho, na escola e na política” (JENKINS, 2012, p. 51).

Em outro ponto ele dispara que “os consumidores terão mais poder na cultura da convergência, mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto como cidadãos, plenos da participação da nossa cultura” (JENKINS, 2009, p. 343).

1.5 Condições para o letramento digital

O fato é que essa transformação das mídias e a convergência têm provocado mudanças no *modus operandi* de instituições cruciais, como a política, que dá sinais constantes “de que práticas antigas estão sujeitas à mudança” e, para vivermos a plena democracia, “devemos continuar a fazer perguntas inquisitivas sobre práticas e instituições que as estão substituindo e estar abertos às dimensões éticas pelas quais

estamos gerando conhecimento, produzindo culturas e nos envolvendo juntos na política (JENKINS, 2009, p.369)”.

É imprescindível nos depararmos com a explanação de autores e de conceitos a que chegaram e que irão nortear o pensamento e as motivações acerca da definição do tema desta investigação. Ademais, é impossível desenvolver um raciocínio sem antes delimitá-lo numa corrente teórica que possa esclarecer a linha de pensamento investigativo corroborada por um conhecimento tecnicista e empírico.

Num primeiro momento, há que se observar um ponto-chave nesse processo de comunicação política que é a competência, que segundo Hymes é

o termo mais genérico para a capacidade de comunicação de uma pessoa, capacidade que abrange tanto o conhecimento da linguagem como a capacidade de usá-lo. A aquisição de tal concorrência é mediada pela experiência social, necessidades e motivações e ações, que é uma fonte renovada de motivações, necessidades e experiências. (HYMES, 1996, p. 15).

Ainda falando sobre competências amplamente discutidas por Fleury e Fleury (2000-2001), para Gentile e Bencini (2000 apud RODRIGUES; PARIZ, 2005, p. 109), as competências são entendidas como a capacidade de “mobilizar um conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informações etc.) para solucionar com pertinência e eficácia uma série de situações”.

A noção de competência aparece assim associada a verbos como: saber agir, mobilizar recursos, integrar saberes múltiplos e complexos, saber aprender, saber se engajar, assumir responsabilidades, ter visão estratégica. As competências devem agregar valor econômico para a organização e valor social para o indivíduo. (FLEURY e FLEURY, 2000, p.4).



Figura1: Competências como fonte de valor para o indivíduo e a organização. Adaptado pelo autor de Fleury e Fleury, 2000.

Para Fleury e Fleury (2000), a competência é definida por "um saber agir responsável e reconhecido, que implica em mobilizar, integrar, transferir conhecimentos, recursos, habilidades" que agreguem valor econômico à organização e valor social ao indivíduo, porém é possível adaptarmos esse conceito de que as competências são fonte de valor para a organização maximizando o pensamento de competência para a democracia. Assim, podemos entender que o indivíduo devidamente dotado de competências de letramento participa mais responsabilmente da vida política e social com competências para a autonomia, a responsabilização e a comunicação.

De acordo com Fleury e Fleury (2001, p. 17), "a competência não se limita a um estoque de conhecimentos teóricos e empíricos detido pelo indivíduo, nem se encontra encapsulada na tarefa", mas se enraíza, desde que aprendida pelo indivíduo, nas suas relações sociais, na educação e pela experiência profissional.

Perrenoud (1991) vê as competências não como um caminho, mas como um efeito adaptativo do homem às suas condições de existência e às tarefas que necessariamente precisa cumprir e que ora não são aprendidas na vida escolar, ora não são vivenciadas no cotidiano.

Transpondo esse pensamento de aprendizado e competências, de acordo com Perrenoud, é preciso incentivar o desenvolvimento das competências já na vida escolar através de práticas que possam relacionar um saber formal e aplica-lo a uma situação concreta.

Digamos primeiramente que as competências requeridas na vida cotidiana não são desprezíveis, pois uma parte dos adultos, mesmo entre aqueles que seguiram uma escolaridade básica completa, permanece bem despreparada diante das tecnologias e das regras presentes na vida cotidiana. Dessa forma, sem limitar o papel da escola a aprendizagens tão triviais, pode-se perguntar: de que adianta escolarizar um indivíduo durante 10 a 15 anos de sua vida se ele continua despreparado diante de um contrato de seguro ou de uma bula farmacêutica? (PERRENOUD, 1999, p. 2).

O processo de industrialização do mundo contemporâneo torna indispensável a formação de competências específicas, possíveis apenas por meio de treinamento especializado, que confina o indivíduo num campo extremamente restrito de atividade e estudo.

Ultrapassamos em ordem temporal, mas não de importância, e buscamos transpor e adaptar este conceito ao advento das mídias digitais no que concerne aos significados de ciberespaço ou sociedade em rede, cibercultura e web 2.0 que para sua utilização requerem a mesma formação de competências específicas, que são possíveis apenas através do estímulo no processo de comunicação e por meio de um treinamento especializado em

que o usuário/cidadão possa imergir num campo restrito aos que possuem tais habilidades e gera consequências sociais aos que estão fora dele. "Também é grave do ponto de vista social, pois impede ou limita muito a comunicação entre os homens, fecha cada um em seu próprio mundo restrito, sem interesse nem tolerância por aqueles que estão fora dele". (Dicionário de Filosofia – Cultura, p.236). Entendendo a necessidade de desenvolver um pré-requisito para a comunicação política eficaz,

A competência comunicativa compreende as atitudes e os conhecimentos que um indivíduo deve ter para poder utilizar sistemas linguísticos e translíngüísticos que estão à sua disposição para comunicar-se como membro de uma comunidade sociocultural dada. (GIRÓN e VALLEJO, 1992, p. 14, tradução nossa).

Segundo Hymes (1996), a competência comunicativa é produto de uma experiência social e de ações motivadas por necessidades que geram essa capacidade que "abrange tanto o conhecimento da língua e a capacidade de usá-la". Para Chomsky (1965 apud HYMES, 1996, p. 30), competência significa conhecimento da língua (regras gramaticais) e desempenho, uso da língua; no entanto, não considera a função social.

Nesse sentido, podemos entender que um indivíduo desprovido de habilidades de letramento digital e condições de interagir e apresentar suas necessidades e demandas pessoais e coletivas aos seus representantes na sociedade através dos meios digitais pode, em tese, ser levado a desenvolver esse conhecimento através de motivação.

Para Rincón Castellanhos (2001), a competência comunicativa exige não só a capacidade de lidar com a linguagem, mas também saber como se situar no contexto comunicativo de cada comunidade específica, em seus diversos aspectos sociais, culturais e ideológicos". (CASTELLANHOS, 2011, p. 101)

Seria a população da cidade de Bauru motivada por seus vereadores a interagirem através do meio digital? Para ele, "a aquisição dessa competência é mediada pela experiência social, necessidades, motivações e ação, que é tanto uma fonte renovada de motivações, necessidades e experiências". (HYMES, 1996, p.15, tradução nossa).

Para Berruto (1979), a competência comunicativa é uma habilidade que tem elementos que extrapolam a gramática e a linguística necessárias para produzir frases que proporcionem compreensão e sentido. De acordo com Gaetano (2007), a interpretação e o julgamento de sentenças produzidas pelo falante-ouvinte consistem em habilidades extralingüísticas sociais e de semiótica, inter-relacionadas, portanto, multifacetada e multiforme.

O documento 13 do Ministério de Educação Nacional da Colômbia, MEN (2010) amplia essa definição e coloca a competência como uma habilidade linguística multifacetada que exige tanto do falante quanto do ouvinte, uma série de habilidades extralinguísticas inter-relacionadas com funções sociais.

Com ela, pessoas constroem significados, atribuem sentido a suas experiências na comunicação oral, gestual e com as diferentes formas de escrever. Permite às crianças compreender o mundo e também a entender os sentimentos, pensamentos e intenções daqueles interlocutores cotidianos. (MEN, 2010, p. 20, tradução nossa).

O autor ainda divide as competências em matemáticas, científicas e cidadãs

As matemáticas: são relacionadas aos números, raciocínio lógico, símbolos e operações básicas; **As científicas:** são habilidades didáticas que possibilitam descrever ou explicar um fenômeno natural ou social baseado em provas; Por último, e mais importante porque reitera nosso pensamento e reforça a nossa pesquisa, as; **Habilidades Cidadãs:** definidas pelo autor como um conjunto de conhecimentos e habilidades que as crianças põem em evidência quando compreendem as regras do mundo social. Reconhecem a perspectiva do outro, compreendem as emoções e estabelecem acordos. (MEN, 2010, p. 20, grifos nossos; tradução nossa).

Aguirre (2005) argumenta que a competência deve ser abordada a partir de três dimensões: cognitiva, comunicativa e sociocultural. Assim, é possível produzir uma análise pragmática e uma abordagem integrativa e esse pensamento está em consonância com as ideias de Hymes (1996).

Já no pensamento chomskyano, existe um recorte no objeto linguístico de modo que a competência linguística se limita ao estudo da linguística, especificamente, eliminando destes objetos quaisquer elementos semânticos ou pragmáticos.

A teoria linguística tem antes de mais nada como objecto um falante-ouvinte ideal, situado numa comunidade linguística completamente homogênea, que conhece a sua língua perfeitamente, e que, ao aplicar seu conhecimento da língua numa performance efectiva, não é afectado por condições gramaticalmente irrelevantes tais como limitações de memória, distrações, desvios de atenção e de interesse, e erros (casuais ou característicos). (CHOMSKY, 1965, p. 83).

Berruto (1979), o Ministério de Educação da Colômbia (2010), Merrill Swain e Michael Canale (1980) mantêm em suas definições o acréscimo feito por Hymes (1971) que é extremamente relevante para entendermos o conceito de competência comunicativa na era digital, que é a ideia de habilidade. Como mencionado anteriormente, o pensamento acerca de competência explanado por Chomsky diz respeito apenas ao

conhecimento gramatical que o falante-ouvinte possui. Já o conceito de competência comunicativa de Canale e Swain (1980, p. 5), por exemplo, "[...]está relacionado a conhecimentos e a habilidades: conhecimento aqui se refere àquilo que um indivíduo sabe (consciente e inconscientemente) sobre a língua e sobre outros aspectos do uso comunicativo da língua; habilidade, por sua vez, é o quão bem ele pode realizar esse conhecimento em comunicação real" (CANALE; SWAIN, 1980, p. 5, tradução nossa).

Na proposta de Canale e Swain (1980), portanto, conhecimento só é útil se o indivíduo que o possui também tem a habilidade e a qualificação para utilizá-lo.

O conceito de qualificação também está presente no dicionário de filosofia que, segundo sua definição, "qualificar-se para ou ser qualificado para significa ter a capacidade ou a competência, ou seja, a qualidade disposicional para realizar dada tarefa ou alcançar determinado objetivo. Às vezes, porém, o termo qualificado significa somente limitado ou caracterizado por dadas condições, como acontece na linguagem jurídica".

Assim, podemos entender para que o indivíduo possa integrar o ciberespaço de maneira efetiva, é necessário que haja um domínio das ferramentas e funcionalidades deste ambiente virtual. Para praticar ou promover a cidadania, deve-se, antes de tudo, conhecer as particularidades e ferramentas que proporcionam essa interatividade ao indivíduo que, para Sobrinho e Haguenaer (2011, p. 296), resultam "também algum tipo de retorno sensorial para este mesmo indivíduo – gerando, por fim, a sensação de se estar imerso, em algum grau, nesse mundo simulado ou virtual".

Do mesmo modo, igualmente capacitados, os políticos devem, em suma, construir abordagens e oferecer condições para que haja esse relacionamento de alto desempenho no espaço virtual. Conforme ilustra o pensamento de Daley

A interatividade, como um fator fundamental na multimídia, está de certo modo muito relacionada à performance, dando oportunidade ao espectador/leitor/usuário de participar diretamente na construção do significado. Talvez, valesse a pena fazer uma digressão por um momento para observar que enquanto a performance foi há muito desvalorizada como "entretenimento", a arte de contar histórias, sempre performativa, tem sido a principal forma de transmitir cultura e valores ao longo da história. Mesmo o vocabulário da multimídia encoraja abordagens distintas daquelas utilizadas para escrever textos. "Cria-se" e "constrói-se" mídia ao invés de escrevê-la, e "navega-se" em e "explora-se" mídia ao invés de lê-la. O processo é ativo, interativo e, frequentemente, social, permitindo muitos pontos de vista. (DALEY, 2010, p. 486).

O conhecimento é fruto de um processo de compartilhamento de saberes e experiências históricas, sociais e pessoais e não ocorre de maneira causal ou aleatória. O conhecimento é resultado do processo de aprendizagem e que, conseqüentemente, direciona a novas aprendizagens configurando um processo cíclico e permanente. Para Burnham (2005), trata-se de um processo de “(re)elaboração construtiva do conhecimento socialmente compartilhado, não possuindo uma elaboração padrão que é própria da subjetividade humana”. (BURNHAM, 2005, p. 6)

Sem padrões previamente estabelecidos, podemos entender o processo de construção do conhecimento como produto da própria interatividade dos atores envolvidos na comunicação. Ao levarmos esse pensamento para o campo da comunicação política, vemos que o processo de engajamento e promoção da cidadania só é possível se houver um relacionamento entre cidadão e político, envolvidos numa comunicação detentora de sentido e que promova abertura de espaço informacional para o diálogo e a troca de anseios e demandas de interesse público que possam resultar na aprendizagem e conhecimento sobre a participação e a atuação tanto do cidadão quanto do político na sociedade, conforme Burnham diz

O conhecimento é, dessa forma, resultado da aprendizagem e orienta novas aprendizagens. Nenhum conhecimento é produto de uma invenção casual, mas sim de um processo de reelaboração construtiva do conhecimento socialmente compartilhado; tal elaboração não possui caráter padrão devido à própria subjetividade humana. É nesse sentido que se torna condenável falar em transferência de conhecimento, visto que ignorar-se-ia o processo em que sucede, as relações de troca e as impedências existentes. Anularia o princípio piagetiano de que todo conhecimento provém de trocas dialéticas entre o ser e meio. (BURNHAM, 2005, p. 4).

Ainda sobre colaboração e troca, recorreremos novamente a Pierre Lévy que diz que essa inteligência coletiva é produto de uma cooperação e troca de significados entre pessoas com diferentes experiências e saberes, “uma multiplicidade de seres, de obras e de comunidades pensantes, uma rosa dos ventos do espírito que indica ainda outros mapas e outros mundos”. (LÉVY, 2010, p.163).

Segundo o Dicionário de Filosofia, o conceito de conhecimento se relaciona a uma “operação de referir-se ou relacionar-se com o objeto e, portanto, também como processo pelo qual o objeto se oferece ou se apresenta em pessoa” assim, o objeto se permite conhecer e que o indivíduo domine suas indagações e consiga fundamentar sua legitimidade. Assim, “a experiência, que abrange todo o conhecimento natural, é uma operação intuitiva através da qual um objeto específico, a coisa, é dada na sua realidade originária. Nesse sentido, a

experiência é um ato fundante, não substituível por um simples imaginar”. (Dicionário de Filosofia – Conhecimento p.189).

As TICs têm função adjunta e não substitutiva no processo de significação e construção do conhecimento, tendo não a função de substituir os agentes da comunicação durante o processo e tampouco a ideia de uma “inteligência artificial”, “mas promover a construção de coletivos inteligentes, nos quais as potencialidades sociais e cognitivas de cada um poderão desenvolver-se e ampliar-se de maneira recíproca.” (LÉVY, 2010, p. 25).

Para o autor, essa construção não está atrelada “a uma determinada instituição ou comunidade, fetichizada a mobilidade e construção de competências, reconhecidas e enriquecidas, mutuamente, em tempo real.” (LÉVY, 2010, p. 28).

As TICs e seus dispositivos facilitam a comunicação e criam vínculos reais, mesmos estes sendo estabelecidos num ambiente virtual, auxiliam no processo de construção e produção de sentido que possa dar legitimidade à sociedade e são entendidos como instrumentos de aproximação e criação de “comunidades virtuais” que direcionam o saber para seus membros, porém, esse saber é apenas a matéria-prima, sendo esculpido pelas experiências individuais e pela disposição em aprender num mundo em constante transformação. Essas tecnologias não irão substituir o homem ou sobrepor à inteligência artificial a um conhecimento tácito, humano e real.

“Enfim, toda inteligência coletiva do mundo jamais dispensará a inteligência pessoal, o esforço individual e o tempo necessário para aprender, pesquisar, avaliar e integrar-se a diversas comunidades, sejam elas virtuais ou não. A rede jamais pensará em seu lugar, fique tranquilo”. (LÉVY, 2004, p. 25).

A mudança social e psicológica causada pelas tecnologias tem sido frequentemente estudada no campo da comunicação e a metamorfose constante pela qual a área passa tem sido objeto de estudo de pesquisadores que buscam compreender esse processo, em que a maioria das pessoas está conectada e muitos consideram a "web uma ferramenta indispensável" onde "como um hábito que foi incorporado e que também transforma e molda os nossos próprios paradigmas”. (PINOCHET, 2014, p.109).

A comunicação política moderna transcendeu da oralidade dos palanques nos espaços públicos e passou a ser mediada pelas redes digitais atingindo um número infinitamente maior de pessoas e um espaço geográfico muito maior e, certamente, a desterritorialização de que falamos anteriormente impactou a forma de se fazer política e

de se discutir as questões e demandas mais relevantes para a sociedade, como explica Brandão Jr

Os comícios foram substituídos por showmícios de grandes proporções e os candidatos passaram a se comunicar com os eleitores principalmente com a ajuda do rádio e da televisão, os chamados “palanques eletrônicos”. Mas, ao contrário dos palanques de madeira, esses meios de comunicação de massa unidirecionais não permitem que o eleitor apresente suas demandas e anseios aos candidatos. (BRANDÃO JR, 2008, p.17).

Para entendermos melhor esses impactos, recorreremos ao padre americano, Walter Jackson Ong, professor de literatura inglesa, filósofo, historiador nos campos cultural que foi um dos principais estudiosos do assunto no século XX e desenvolvedor de importantes pesquisas no campo da oralidade e da escrita, buscando entender as mudanças culturais e psicológicas ocorridas na transição entre ambas.

A comunicação centrada na oralidade é condição comum no relacionamento de qualquer sociedade, tendo em vista que nem todos os grupos sociais fazem uso da escrita. A oralidade é, portanto, um produto social de relacionamento e funciona como código de sentido e pertencimento, “onde não há para o que retroceder fora da mente, pois a manifestação oral desapareceu tão logo foi pronunciada”. (HAVERLOCK, 1996, p.50)

Para que haja uma coerência mínima, esses códigos são convencionados para que o maior número de integrantes do grupo social, se não todos, possam compreender as mensagens contidas na comunicação, como explica Marcondes Filho

No caso que nos interessa particularmente, o da linguagem, competia ao sistema de signos exprimir todas as representações e à língua, efetivamente traduzir o que cada coisa é. Desta forma, contudo, operando com um austero paradigma da representação, a gramática de Port-Royal promovia um efetivo enrijecimento da teoria da significação, excluindo do processo de sentido qualquer referência à conjuntura. (MARCONDES FILHO, p.3, 2007).

Para entendermos melhor, basta pensarmos em como seria nossa atuação em sociedade se cada um utilizasse um grupo desordenado de palavras que juntas não fariam sentido nenhum para o outro, sentido que vai muito além da noção de significado. Usar a linguagem arbitrariamente não produz sentido e tampouco reúne indivíduos com pensamentos e preferências homogêneas ou conglomeradas.

Esse "estar junto" é mediado pela linguagem. É através dela que estamos no mundo com os outros, como um conjunto social, uma comunidade e não como um indivíduo particular, pois essas comunidades não são "simples extensões da organização

da comunidade ou do parentesco.” (GIDDENS, 1991, p.120). As ideias, emoções e formas de ver o mundo são expressas pelo indivíduo conforme a sua experiência, conhecimento e habilidades. Sobre essa última, inserimos o conceito de habilidade também para esclarecer a questão do uso das TICs nesse processo.

Para Ong, “O uso de uma tecnologia pode enriquecer a mente humana, engrandecer o espírito, libertá-lo, intensificar sua vida interior” (ONG, 1986, p.33). Em outro trabalho o autor completa que, “para uma cultura oral, aprender ou saber significa atingir uma identificação íntima, empática, comunal com o conhecido, ‘deixar-se levar por ele.’” (ONG, 1998, p.57).

Segundo o autor, o conhecimento é extremamente valioso e o classifica como um repetido esforço de armazenar histórias e experiências. Para ele, o trabalho realizado pelos antigos conhecedores e sábios contadores de histórias é sobreposto pela escrita – e mais ainda pela impressão tipográfica – assim, a figura de quem repete o passado dá lugar ao jovem que busca pelo novo (ONG, 1998, p.52).

Ong (1998) afirma que o espaço visual da escrita toma o lugar da oralidade e que na escrita existe uma separação de tempo e espaço entre o emissor e o receptor, o que não ocorre na comunicação oral, que engloba mais do que palavras e é permeada por elementos não verbais. Para continuarmos a linha de pensamento do autor é preciso que recorramos ao conceito de língua e linguagem.

Assim, podemos entender a língua como uma estrutura de um lado e de outro, um fenômeno que institui e constitui uma realidade social.

Em geral, linguagem pode ser compreendida como o uso de signos intersubjetivos, que são os que possibilitam a comunicação pelo *modus operandi*, ou seja, as possibilidades de escolha da linguagem como a instituição, a mutação, a correção e a atualização desses signos que permitem a compreensão da comunicação ou ainda pela possibilidade de combinação desses signos através de estruturas sintáticas. Essa combinação obedece a uma função determinada, pois só é possível combinar signos de formas limitadas e reconhecíveis pelos atores da comunicação.

Segundo Ferdinand de Saussure, A língua é um produto social da faculdade de linguagem e ao mesmo tempo um conjunto de convenções necessárias adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos. Tomada em conjunto, a linguagem é multiforme e heteróclita; sobreposta a domínios diversos — físico, fisiológico e psíquico — também pertence ao domínio individual e ao domínio social; não se deixa classificar em categoria alguma de fatos humanos porque não se sabe como determinar a unidade. (COURS DE LINGUISTIQUE GÉNÉRALE, 1916, p. 15).

O calcanhar de Aquiles da linguagem é o problema da intersubjetividade dos signos, já que a linguagem tem origem em convenções e isso significa que a intersubjetividade é fruto de um acordo entre homens, de uma convenção.

A interpretação da linguagem como convenção teve origem com os Eleatas, filósofos que abordaram a questão da permanência e da identidade do ser e sua universalidade diante da multiplicidade dos seres individuais. A inefabilidade do Ser (como necessário e único) devia levá-los a ver nas palavras nada mais do que "etiquetas das coisas ilusórias", como diz Parmênides (Fr. 19, Diels) (Dicionário de Filosofia – linguagem, p. 630).

Através desses conceitos podemos voltar ao pensamento de Ong sobre as diferenças entre oralidade e escrita. Para o autor, existe uma separação entre a aprendizagem acadêmica da sabedoria e isso faz com que possam ser criadas estruturas de pensamento independentes de seus usos reais.

Por conhecimento, Fleury (2002, p.139), nota que “é possível distinguir dois tipos de conhecimento: o explícito e o tácito. O conhecimento explícito, ou codificado, refere-se ao conhecimento transmissível em linguagem formal, sistemática, enquanto o conhecimento tácito possui uma qualidade pessoal, tornando-se mais difícil de ser formalizado e comunicado”.

Considerado como um produto de experiências individuais, o conhecimento tácito é subjetivo e seu compartilhamento é incerto. Para Carbone (2009, p.82), esse conhecimento é “produzido pela experiência da vida, incluindo elementos cognitivos e práticos”.

Por ser subjetivo e individual é difícil de ser formalizado porque “é dinâmico e somente pode ser acessado por meio de colaboração direta e de comunicação com pessoas que detêm o conhecimento” conforme explica Lara (2004, p.31). O pensamento do autor é voltado para o campo organizacional, mas pode ser adaptado para a comunicação genérica, tendo em vista o processo de transferência desse tipo de conhecimento nas empresas se dá da mesma forma que em outras relações sociais. A subjetividade torna esse processo custoso e incerto tanto para quem comunica quanto para quem é o receptor da comunicação, pois depende das experiências individuais.

Para Lara (2004, p.31), o conhecimento explícito “é adquirido principalmente pela educação formal e envolve conhecimento dos fatos”. Assim, podemos entender o conhecimento explícito como o produto de uma aprendizagem acadêmica, adquirido através da linguagem formal propriamente dita.

Ao contrário do conhecimento tácito, a natureza objetiva do conhecimento explícito permite que os indivíduos compartilhem a mensagem facilmente, com menor probabilidade de ruídos e as incursões subjetivas não ocorrem tendo em vista que esse conhecimento é fruto de algo previamente estudado e acordado, convencionado.

Ainda no campo organizacional, Carbone (2009) e Nonaka e Takeuchi (1997) relacionam a ênfase atribuída ao conhecimento pelos ocidentais e orientais. Segundo eles, os ocidentais valorizam o conhecimento explícito pela importância que atribuem ao conhecimento formalizado. Em contrapartida, os orientais, culturalmente, tendem a relacionar a importância do conhecimento tácito como um processo de construção social e conseqüente criação de identidade. Assim, entendemos a comunicação embasada no conhecimento explícito como um meio formal e mecanicista e a mediada pelo conhecimento tácito como um organismo vivo em constante transformação.

Diante disso, cabe aos atores do processo comunicacional valorar as importâncias de cada tipo de acordo com a usabilidade “a atenção ao lado menos formal do conhecimento pelos japoneses, e a utilização das tecnologias da informação pelos ocidentais” como sugerem Nonaka e Takeuchi (1997, p.286).

A criação do conhecimento é resultado de um processo de interação dos dois tipos de conhecimento, o tácito e o explícito. Assim, a comunicação política ou qualquer outro tipo deve alinhar e equacionar a objetividade do conhecimento explícito com a subjetividade do conhecimento tácito de acordo com os objetivos comunicacionais para assim, promoverem um maior engajamento entre os atores envolvidos no processo.

Considerações do momento

Ao discutir a comunicação política e a preocupação dos vereadores com a usabilidade das ferramentas digitais e a preocupação com a competência e as adaptações aos novos hábitos sociais na era da internet, este trabalho abordou conceitos que ilustram que o comportamento da participação política a partir do uso das mídias sociais e reforçou que as redes sociais se caracterizam por oferecer maior possibilidade de participação no processo de cidadania e no ato de cobrar demandas sociais e providências dos integrantes do legislativo em todas as esferas. Aqui, partimos de um nível micro, o das cidades, mas que pode ser utilizado como embasamento para outras análises e propostas que tenham o objetivo de mensurar e avaliar a comunicação política nas esferas estadual e federal.

No Brasil, onde mais da metade dos brasileiros tem algum tipo de acesso à internet, informação que aborda aspectos quantitativos de acesso e não qualitativos quanto ao tipo de conteúdo e fonte, o Facebook é a ferramenta que propicia ao indivíduo um poder de voz maior, e simboliza o que abordamos nos aspectos teóricos deste trabalho como espaço virtual para a participação cidadã com reflexos no ambiente real, porém, os ambientes virtuais não substituem a participação real na esfera pública e o contato "tradicional e analógico" entre os agentes e cidadãos são alterados pelos efeitos da rápida comunicação e pelo volume de dados oferecidos pela internet, nos leva a entender que a alteração do ambiente físico para o virtual exige mais entendimento.

Uma "clusterização" do usuário das redes sociais dos vereadores seria complementar, mas independente de classe social e escolaridade, é certo que qualquer internauta pode exercer uma atividade política mais produtiva e concreta para atingir a cidadania plena, utilizando as redes sociais como ferramenta, manifestando sua aprovação ou descontentamento com seus representantes na política.

Entretanto, essa pesquisa reforça, contrapondo os ideais positivistas de um acesso democrático para a cidadania, que a maioria da interação gerada pela comunicação dos vereadores não está em consonância com a busca por práticas de cidadania.

Apesar de temas políticos e comunicação de mandato figurarem no contexto do *corpus*, a interatividade e compartilhamento de posições e pensamentos é extremamente baixa, limitada a questões pessoais e de conteúdo reflexivo e motivacional.

Essa problemática local parece dificultar ou não facilitar o acesso do bauruense às informações de mandato e comunicação das atividades políticas dos vereadores e não

centra na usabilidade das redes e na facilidade de lançar dados e debates para uma melhoria do cenário político ou da condição de participação do cidadão.

O acesso puro e simples às Tecnologias da Informação e Comunicação não garante a participação efetiva dos cidadãos na comunicação política o que garantiria o direito de falar e ser ouvido pelos representantes do eixo governamental, em especial, os vereadores de um município. O fato das pessoas estarem conectadas, ou a maioria estar, não significa que suas demandas teriam a capacidade de se transformar em consciência política ou em capacidade de interação.

Quando pensamos nas redes sociais, é fato que, para usá-las, é necessário um conhecimento tácito para que o usuário tenha condições de fazer com que sua mensagem seja recebida e interpretada de forma correta pelo receptor e, como já vimos, no ambiente digital, o receptor também assume a figura do emissor no processo de comunicação.

Para haver uma participação coerente e coesa é necessário que o conhecimento do uso dessas ferramentas seja dominado, pelo menos em parte, por qualquer um que pretenda utilizá-las e nesse sentido apontamos o letramento digital como uma força motriz que permite a criação de capital social e a verdadeira inclusão do cidadão no processo de comunicação política.

Entendemos então, a usabilidade das redes como a ferramenta principal para o desenvolvimento das competências que assegurariam, em tese, a capacidade dos cidadãos se tornarem mais ativos e capazes de contribuir para o desenvolvimento de uma política mais participativa e engajadora, contribuindo também para o desenvolvimento da sociedade em que vivem. Por meio do desenvolvimento do letramento digital, estimula-se a cidadania e a competência para comunicar demandas desses aprendizes de cidadãos.

Conteúdos transmídia são a maior expressão da comunicação mediada por computador (CMC). As possibilidades de interação e compartilhamento de conteúdo para vários níveis, públicos e perfis nas mais diferentes esferas. A comunicação política neste contexto CMC deve seguir o amplo leque de possibilidades seja para o voto, seja para a manutenção da imagem do político, talvez num futuro, para promover a real representatividade a que a maioria nunca teve acesso.

Assim, a interatividade é hoje uma palavra de ordem no mundo dos *media* eletrônicos, palavra-chave da época e dos sistemas de realidade virtual. Hoje tudo se vende como interativo. Temos, ao nosso alcance, redes interativas, jogos eletrônicos interativos, televisões interativas, cinema interativo... Nossa relação com o mundo é uma relação interativa onde, as ações variadas correspondem a retroações as mais diversas.

Vamos tratar aqui não da interação social em si, mas do que se vem chamando interatividade (digital relacionada aos novos *media*). Isso pressupõe delimitar a interatividade como uma ação dialógica entre o homem e os objetos tecnológicos e pressupõe também o advento de práticas para a superação do analfabetismo digital, em que as aplicações das tecnologias surgem como um instrumento de participação. A respeito dessas possibilidades sociais,

Neste sentido, a alfabetização digital, no contexto da educação freireana, refere-se tanto ao reconhecimento de saberes básicos, quanto ao aprendizado de conhecimentos de informática (como, por exemplo, operar computadores conectados em redes, incorporados à compreensão crítica da realidade). Mas, independentemente da educação ou formação inicial de uma pessoa, faz-se necessária a compreensão crítica dos conhecimentos embutidos no mundo digital. (GOMES, 2010, p.04).

A participação da internet na política tem, atualmente, um papel extremamente importante, pois ela favorece a comunicação e abre espaço para a discussão e o debate, mesmo sendo mediada ou obedecendo a mecanismos de controle, já que a internet “não é um instrumento de liberdade”. (CASTELLS, 2004, p.197). Winner (1986) argumenta a respeito dessa baixa participação

Existem muitas razões pelas quais níveis relativamente baixos de participação cidadã prevalecem em algumas democracias modernas, incluindo os Estados Unidos. Talvez as oportunidades de servir em um cargo público ou influenciar a política sejam muito limitadas [...]. Ou talvez as propostas colocadas aos cidadãos sejam tão pálidas que o tédio é uma resposta válida. Mas não é razoável supor que uma grade universal de máquinas sofisticadas de informação, em si, iria estimular um renovado senso de envolvimento e participação política. (WINNER, 1986, p. 110, tradução nossa).

Assim, Winner reforça o pensamento comum no século XX, dizendo que a inovação tecnológica seria, em tese, responsável pela igualdade, liberdade de expressão, pela justiça e pela democracia. Enfim, pelo pleno exercício da cidadania.

O contexto fez surgir indagações sobre como os vereadores de Bauru se comunicavam com os cidadãos e como se relacionavam com a sociedade conectada para falarem de seus projetos e ações na Câmara Municipal. Com o objetivo de comparar os dois personagens da pesquisa e identificar as categorias e temáticas abordadas pelos parlamentares na rede social e se o conteúdo abordado era aplicado de forma a facilitar o acesso do cidadão à esfera pública, nos embasamos nos conceitos teóricos sobre usabilidade e competências, conforme aponta esta dissertação, e identificamos que a presença dos vereadores na rede social é confirmada, porém não são um caminho para

proporcionar mais cidadania ao indivíduo. Fábio Manfrinato e Roberval Sakai, sujeitos dessa análise, direcionam o foco da sua comunicação para as ações de mandato e para a religião, porém, não estimulam a participação cidadã.

Desta maneira, a pesquisa cumpriu sua proposição de identificar os assuntos abordados pelos parlamentares a partir da análise de conteúdo dos perfis dos vereadores mais votados na eleição de 2012 com intenção a reeleição de 2016 durante o período denominado como o da “pré-campanha”, onde várias restrições na comunicação via internet regularam e restringiram o que era dito pelos parlamentares.

A categorização revelou que Roberval Sakai considerou mais relevante, durante esse período, exibir conteúdo pessoal e emocional de modo que houvesse uma maior sensibilização do público, dando menor ênfase nas questões legislativas.

Já Fábio Manfrinato optou pelo conteúdo motivacional e na comunicação de mandato, porém nesta segunda, a interação foi menor em relação à primeira.

Sobre os objetivos específicos desta pesquisa, é imprescindível salientar que todos foram respondidos, inclusive o que se propunha a verificar a adequação ao disposto na lei eleitoral. Constatamos que os dois vereadores apostaram na comunicação digital no período antecedente à campanha como forma de buscar um vínculo maior com seus amigos do *Facebook*, seguindo contextos diferentes.

Não foi possível evidenciar elementos que reforcem a ideia de que os parlamentares buscaram a qualidade da experiência do usuário através de metas de usabilidade e nem foram encontrados elementos que pudessem comprovar que o conteúdo das postagens promovesse ou incentivasse uma cidadania participativa, mas pudemos identificar que uma pequena parte das postagens de Fábio Manfrinato é direcionada ao conteúdo informativo sobre o papel do vereador, ou seja, através do uso da figura de um mascote, um personagem ilustrado, ele explica quais as atribuições do vereador, porém não incentiva ou lança mão de recursos ou enquetes que permitam mensurar a opinião de seus amigos no *Facebook*.

Em linhas gerais, fazendo uma comparação entre os dois vereadores objetos de análise deste trabalho, pode-se considerar que o uso das redes sociais não depende de nível educacional ou de classe social. Apesar de não terem sido categorizados nesse sentido, é possível concluir que a participação do cidadão nas redes sociais existe, mas não é possível mensurar o nível de consciência para a cidadania e nem as competências individuais de cada um, como os aspectos comunicacionais, de letramento digital ou do próprio estímulo do parlamentar em fazer crescer a consciência cidadã.

Deste modo, o perfil dos dois candidatos, no período analisado, cumpriram a função de comunicar atos de mandato, publicar mensagens de autoajuda e projetos sociais, como no caso do vereador Fábio Manfrinato, ou ainda centrados na comunicação de nicho especificamente direcionada a um público que se sensibiliza com imagens fortes de uma criança doente ou ainda de uma agenda do religioso nas igrejas que frequenta e atua como pastor, o que minimiza ao extremo o potencial da rede social ser utilizada como instrumento de potencialização da cidadania.

Vemos este trabalho apenas como um grão na imensidão do deserto da comunicação política e o entendemos como um primeiro passo para que se possa debater as competências comunicacionais e o estímulo à interação e participação dos cidadãos no espaço público e entendemos que pode ser ampliado a partir da criação de novas categorias de análise ou ainda a escolha de novos sujeitos que sejam objeto de análise ou ainda uma análise que permita identificar se os que estão fora desse eixo de participação são os que rejeitam a tecnologia ou se seriam a expressão da aversão à exclusão que ela causa nas relações. No momento, reiteramos que nossa principal contribuição com esta pesquisa tenha sido a de observar um fenômeno global que é a comunicação mediada pelas redes sociais já entendido e utilizado por políticos de grande representatividade e penetração no ambiente digital e que já foram objeto de estudos como a interação de Obama, Lula, Dilma e Trump, com seus públicos e que pertencem a uma esfera global e partindo de uma realidade local, a análise apresenta vereadores de uma cidade de médio porte do interior de São Paulo, mas que, resguardadas as proporções e dimensões, também contribui aos estudos da comunicação política no Brasil na cibercultura.

REFERÊNCIAS

AGGIO, Camilo. **Campanhas on-line**: o percurso da formação das questões, problemas e configurações a partir da literatura produzida entre 1992 e 2009. In: MARQUES, F.P.J.A;

ARISTÓTELES. **Politique**: livres III et IV. Text établi et traduit par Jean Anbonnet Paris: Belles Lettres, 1971. Tome II.

_____. **Metafísica**. Trad. de Marcelo Perine. São Paulo: Loyola, 2005.

ASSUNÇÃO, Alysson. et al. **Estratégias de campanha política on-line**: Marcelo Freixo nas eleições para a prefeitura do Rio de Janeiro em 2012. In: ALDÉ, A.; MARQUES, F. Internet e poder local. Salvador: Edufba, 2015.

BARTON, D. et al. **Worlds of literacy**. London: Multilingual Matters, 1994.

BARTON, D., & HAMILTON, M.. **Literacy practices**. In D. BARTON, M. HAMILTON, & R. IVANIC (Org.). *Situated literacies: Reading and writing in context* New York: Routledge, 2000. p. 7-15.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.

BAILEY, K. D. 1994. **Typologies and Taxonomies**: An Introduction to Classification Techniques. Sage Series on Quantitative Applications in the Social Sciences, Thousand Oaks, California: Sage.

BRANDÃO JR, Francisco de Assis Fernandes. **Palanques virtuais: a campanha presidencial pela Internet nas eleições de 2006**. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Universidade de Brasília, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**, disponível em: <http://estaticog1.globo.com/2016/05/03/MEC_BNCC_versao2_abr2016.pdf>.

BOBBIO, Norberto. **Qual democracia?** Trad. Marcelo Perine. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

BONAVIDES, Paulo. **Teoria Constitucional da Democracia Participativa**. São Paulo: PC Editorial, 2001. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35462557/Paulo_Bonavides_-_Teoria_Constitucional_da_Democracia_Participativa_-_Ano_2001.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1517745241&Signature=yKazT4jp6aku97hhYxUg%2BK%27Bo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPaulo_Bonavides_Teoria_Constitucional_da.pdf. Acesso em: 10/10/2017.

BUARQUE de Holanda, Heloisa. **Quem tem medo da tecnologia?** Disponível em <http://www.heloisabuarquedehollanda.com.br/quem-tem-medo-da-tecnologia/> Acesso em 4 de dezembro de 2017.

BUSTAMANTE, J. **Poder Comunicativo**, ecossistemas digitais e cidadania digital. Cidadania e redes digitais. Sergio Amadeu da Silveira, organizador. – 1ª ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil : Maracá – Educação e Tecnologias, 2010. Vários tradutores.

CABRAL, Ivain. **A Pedagogia Solidária**. Junho de 2013. Disponível em ><http://www.cartaeducacao.com.br/cultura/carta-professor/a-pedagogia-solidaria/>> Acesso em: 02/01/2018.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. 4a ed. EDUSP. Rio de Janeiro, 2003.

CARVALHO, Marília Gomes. **Tecnologia, Desenvolvimento Social e Educação Tecnológica**. Revista Educação & Tecnologia. Curitiba: Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, julho de 1997, semestral, p.70-87.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. V.1. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **Creatividad, innovación y cultura digital**. Un mapa de sus interacciones. 2009. Disponível em ><https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=2&rev=77.htm>. Acesso em 18 de Dezembro de 2017.

CAVENACCI, Massimo. **Fetichismos Visuais** – Corpos Eróticos e Metrópole Comunicacional. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

COELHO, L. A. L. (Org). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Novas Ideias, 2008.

CYBIS, Walter. **Ergonomia e Usabilidade**: Conhecimentos, Métodos e Aplicações. – São Paulo: Novatec Editora, 2007.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008b. 390p.

DALEY, Elizabeth. **Expandindo o conceito de Letramento**. Campinas, 49(2): 481-491, Jul./Dez. 2010.

DERRIDA, Jacques (1994). **Espectros de Marx**. Rio: Relume-Dumará.

EURYDICE. **A educação para a cidadania na Europa**. Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura, 2012. Disponível em:

http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/139PT.pdf. Acesso em 29/12/2017.

FEENBERG, A. **Critical Theory of Technology**. New York: Oxford University Press, 1991.

_____. **A filosofia da tecnologia numa encruzilhada**. 1999. Tradução de Newton Ramos-de-Oliveira. Disponível em <http://www-rohan.sdsu.edu/faculty/feenberg>. Acesso em janeiro de 2015.

_____. **Transforming Technology**. New York: Oxford University Press, 2002.

_____. **What is Philosophy of Technology?** Tradução de Agustín Apaza, com revisão de Newton Ramos-de-Oliveira. Disponível em http://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em setembro de 2017.

FERNANDES, Carlos Eduardo de Jesus. VIANA, Luciana Reitenbach. **A ANÁLISE DE CONTEÚDO EM PLATAFORMAS DE INTERAÇÃO ON-LINE: APLICAÇÃO COMPARATIVA ENTRE TWITTER E FACEBOOK**. Programa de Apoio à Iniciação Científica - PAIC 2014-2015. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0817-1.pdf>. Acesso em: 04/01/2018.

FERREIRA, Celene Fidelis Frias; PEREIRA, Daniela Soares. **Aspectos da comunicação pública na cultura de convergência**. In: MACEDO, Roberto Gondo; PANKE, Luciana; ROCHA, Daniela (Orgs.). *A mobilização social no contexto político e eleitoral*. Capivari, SP: Nova Consciência, p. 33-52, 2013.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para a internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. 239 p.

GALINDO, Daniel dos Santos. **Propaganda inteira & ativ@**. São Paulo: Futura, 2002.

GALVÃO, Ana Maria de Oliveira. BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **ORALIDADE E ESCRITA: UMA REVISÃO**. Cadernos de Pesquisa, v. 36, n. 128, maio/ago. 2006.

GIBSON, J. J. **The ecological approach to visual perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1986.

GIDDENS, Anthony. **Para além da esquerda e direita**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

GIRÓN, María Stella y VALLEJO, Marco Antonio. **Producción e interpretación textual**. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 1992.

GIROUX, H. A. **Alfabetização e a pedagogia do empowerment político**. In: FREIRE, P.; MACEDO, D. Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra. – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. p.1-27.

GOHN, Maria da Glória. **Teorias dos movimentos sociais**. Paradigmas clássicos e contemporâneos. São Paulo: Loyola, 1997.

_____. **Movimentos sociais e redes de mobilização civis no Brasil contemporâneo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

GOMES, Wilson. **Participação política online**: Questões e hipóteses de trabalho. In: MAIA, Rousiley Celi Moreira; GOMES, Wilson; MARQUES, Francisco Paulo Jamil Almeida. Internet e participação política no Brasil. Porto Alegre: Sulina, 2011 p. 19- 45.

_____. **Internet e participação política**. In: GOMES, W.; MAIA, R. C. M. Comunicação e democracia. Porto Alegre: Meridional; Sulina, 2008. p. 293-324.

GONZÁLEZ REY, F. **Sujeito e Subjetividade**. São Paulo: Thomson Pioneira, 2003. _____. Pesquisa Qualitativa e Subjetividade: Os Processos de Construção da Informação. São Paulo: Thomson Pioneira, 2005.

_____. **Os aspectos subjetivos no desenvolvimento de crianças com necessidades especiais** – Além dos limites concretos do defeito. In: MARTÍNEZ, A. M.; TACCA, M. C. V. R. Possibilidades de aprendizagem: ações pedagógicas para alunos com dificuldade e deficiência. Campinas: Alínea, 2011. Cap. 2, p. 47-70.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as Novas Mídias. Do game à TV interativa**. São Paulo: Editora do Senac, 2003.

Habermas, J. (1984). **The theory of communicative action**. Vol 1. Reason and the rationalization of society. Boston, Beacon Press.

HEIDEGGER, Martin. **A questão da técnica**. Tradução de Marco Aurélio Werle. *Scientiae Studia*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-98, 2007.

HYMES, D. **Acerca de la Competencia Comunicativa**. In: Llobera, M. et al. Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras. Madrid: Edelsa, 1996.

IBM. Multimedia Fundamentals. **1º Seminário Latino-americano de Multimídia**. COMPCENTER, Rio de Janeiro, novembro 1991.

J Scientometric Res. | May-Aug 2016 | Vol 5 | Issue 2. Anasua Mukherjee Das Coordinator, BRICLICS Purvanchal Complex, JNU Campus, New Delhi 110067, India; Email: AnasuaMukherjeeDas@gmail.com DOI: 10.5530/jscires.5.2.10.

https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-07-07/16-anos-estudiando-la-tecnofobia-por-que-odiamos-los-cambios-y-la-innovacion_1229069/ Acesso em 27 de novembro de 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2Ed, 2012.

KLUCKHOHN, Clyde. **Antropologia, um espelho para o homem**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1971.

KRISTEVA, Julia. **História da Linguagem**. Lisboa: in1974. Col. Signo.

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre : Editora Sulina, 2002. p. 121-122.

_____. **O futuro da Internet**: em direção a uma ciberdemocracia. André Lemos e Pierre Lévy. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. (1993). **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. (1996). **O Que é Virtual?**. Rio: Editora 34.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Pela ciberdemocracia**. In: MORAES, D. (Org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Niterói: Record, 2005. p.367-384.

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 8. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

MAFFESOLI, Michael. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

_____. **Au creux des apparences**. Pour une ethique de l'esthétique. Paris: Plon, 1990.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Michel Foucault e a comunicação como acontecimento**. Rumores (USP), v. 1, p. 1, 2007.

MARVIN, Carolyn. **When old technologies were new**. Oxford : Oxford University Press, 1988.

MARX, K. **O Capital**. Crítica à economia política. São Paulo: Nova Cultural 1996. v. I;

MATURANA, Humberto. **Ontologia da Realidade**. Belo Horizonte: EdUFMG, 1999.

_____. **Cognição, ciência e vida cotidiana**, org. e trad. de Cristina Magro e Victor Paredes, Belo Horizonte, Ed. da UFMG, 2001.

_____. [1997]. *A ontologia da realidade*. (Org. Cristina Magro, Miriam Graciano, Nelson Vaz) Belo Horizonte, Ed. UFMG.

MCLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin. **O meio são as massa-gens** – um inventário de efeitos. Rio de Janeiro: Record, 2º Ed. s\d.

_____. **Os meios de comunicação**: como extensões do homem. São Paulo, SP: Cultrix, 1964.

MEDEIROS, Priscila Muniz de, LORDÊLO Tenaflae da Silva. **Ciberativismo e a influência da opinião pública sobre a esfera privada**: os protestos contra o uso de peles na indústria da moda. Revista Geminis, ano 3, nº1, p.110-124.

MINAYO, M. C. de; SANCHES, O. **Quantitativoqualitativo**: oposição ou complementaridade? Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 239-262, 1993.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Sao Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEVES, Bárbara Barbosa. **Cidadania Digital?** Das Cidades Digitais a Barack Obama. Uma abordagem crítica. In Morgado, Isabel S. e Rosas, António (Orgs). Cidadania Digital. LabCom, 2010. Disponível em: <http://bbneves.com/wp-content/uploads/2010/02/Cidadania-Digital.pdf>. Acesso em: 14/10/2017.

NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering**, Morgan Kaufmann, Inc. San Francisco, 1993.

_____. **Designing Web Usability**: The Practice of Simplicity. Peachpit Press, 1a. edição, 1999.

PAIVA, V. L. M. O. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras**. In: JESUS, D.M.; MACIEL, R.F. Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente. Campinas: Pontes, 2015, p. 21-34.

PENTEADO, C. L. C. **Facebook e Campanha Eleitoral**. Em Debate, Belo Horizonte, v.4, n.4, p.41-53, jul. 2012. Disponível em: http://www.opiniaopublica.ufmg.br/emdebate/Artigo_Claudio12.pdf Acesso em: 20 de março de 2017.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvone; SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da Interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

RECUERO, R. C. **Memes e Dinâmicas Sociais em Weblogs: Informação, capital social e interação em redes sociais na Internet**. Intexto, 2006, p. 1-16.

ROTHBERG, Danilo. **Política mediada, democracia e elites**. Comunicação & Política, Rio de Janeiro, v. 23, n.2, p. 15-40, 2005.

_____. **A sociedade em rede e suas razões para o voto: impactos da internet sobre a dimensão sociopolítica** In Proceedings of the IV Congresso Latino Americano de Opinião Pública da WAPOR. Belo Horizonte, Brazil, 2011, p.1-29. Disponível em: http://www.waporbh.ufmg.br/papers/Danilo_Rothberg_1.pdf Acesso em: 12 de março de 2017.

RUIZ-VELASCO, E. **Algunos elementos para orientar el uso y la producción de contenidos con certidumbre y calidad**. In: SIMPOSIO VIRTUAL SOMECE, 2003. Anais... [S. l.]: Sociedad Mexicana de Computación en Educación, 2003. Disponível em: <<http://www.somece.org.mx/simposio2003>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

SALZMAN, Marian; MATATHIA, Ira; O'REILLY, Ann. **A era do marketing viral: Como aumentar o poder da influência e criar demanda**. São Paulo: Cultrix, 2003.

SAMPAIO, R.C ; AGGIO, Camilo (Org.). **Do clique à urna: Internet, redes sociais e eleições no Brasil**. 1ed. Salvador: EDUFBA, 2013, v. 1, p. 290-350.

SANTAELLA, Lucia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**. São Paulo: Paulus, 2016.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia: Conceitos e Aplicações**. 1ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

Padrões Web em Governo Eletrônico: **Cartilha de Usabilidade** / Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação - Brasília : MP, SLTI, 2010. 50 p.: color.

PATROCÍNIO, Tomás. **Para uma Genealogia da Cidadania Digital**. In Educação, Formação & Tecnologias. 2008. vol.1(1). Disponível em: <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/21/13> Acesso em: 01/12/2017.

PERRENOUD, Philippe. Construir as Competências desde a Escola. Porto Alegre: Artmed Editora, 1999.

PHELAN, THOMAS. **Sujeitos e cidadãos no mundo digital**. Cidadania e redes digitais. Sergio Amadeu da Silveira, organizador. – 1ª ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil : Maracá – Educação e Tecnologias, 2010. Vários tradutores.

PINOCHET, Luis. Tecnologia da informação e comunicação. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives**. Digital Immigrants. On the Horizon (MCB University Press, vol. 09 no 05) October, 2001. Disponível em:

<http://www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20%20Digital%20Immigrants.pdf>. Acesso em: 02 ago 2013.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. Lei 13.165/2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113165.htm. Acesso em: 06/03/2016.

RÉGIS, Fátima. AUDI, Gustavo. MAIA, Alessandra. **Letramento em Games**. Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura. Disponível em: http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_1_Educacao_e_Processos_de_Aprendizagem_e_Cognicao/25965arq99417987704.pdf. Acesso em 04.12.2017

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RÉGIS, Fátima. AUDI, Gustavo. MAIA, Alessandra. **Do Letramento ao Letramento Midiático: Práticas e Competências Cognitivas na Cibercultura**. XIV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-1412-1.pdf>. Acesso em 05.10.2017

RINCÓN CASTELLANHOS, Carlos Alberto. **La competencia comunicativa**, unidade 11. (2011a).

SALAVERRÍA, Ramón. (2005). **Redacción periodística en Internet**. Pamplona: EUNSA.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 14ª. Rio de Janeiro: Record: 2007.

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

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002, p. 9-36.

_____. **Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura**. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002 143 Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>.

SOBRINHO, Evaldo C. De M, HAGUENAUER, CRISTINA. **Ambientes Virtuais, hipermídia, multimídia, games, realidade virtual, virtual heritage: definições, conceitos, similaridades e singularidades**. Revista Animaeco. Volume 2 - Janeiro / Dezembro de 2011.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1994.

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

WINNER, Langdon. **Mythinformation**. In: _____ *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. Chicago, University of Chicago Press, 1986. Cap 6.