

Internet e Cultura

SCC0207 – Computadores e Sociedade

Aline Abreu Santos

Pedro Augusto Neto

Rafael Augusto de Melo Campanari

Vinícius Marques Stocco

Introdução

- **Cultura:** (do [latim](#) *cultura*, cultivar o solo, cuidar) é um conceito desenvolvido inicialmente pelo antropólogo [Edward Burnett Tylor](#) para designar o todo complexo [metabiológico](#) criado pelo homem. São práticas e ações sociais que seguem um padrão determinado no espaço. Refere-se a crenças, comportamentos, valores, instituições, regras morais que permeiam e identificam uma sociedade. Explica e dá sentido à cosmologia social; É a identidade própria de um grupo humano em um território e num determinado período.
 1. O uso de [abstração](#) é uma característica do que é cultura: os elementos culturais só existem na mente das pessoas, em seus símbolos tais como padrões artísticos e mitos. Entretanto fala-se também em [cultura material](#) (por analogia a cultura simbólica) quando do estudo de produtos culturais concretos (obras de arte, escritos, ferramentas, etc.). Essa forma de cultura (material) é preservada no tempo com mais facilidade, uma vez que a cultura simbólica é extremamente frágil.
 2. A principal característica da cultura é o chamado **mecanismo adaptativo**: a capacidade de responder ao meio de acordo com mudança de hábitos, mais rápida do que uma possível [evolução](#) biológica. O homem não precisou, por exemplo, desenvolver longa pelagem e grossas camadas de gordura sob a pele para viver em ambientes mais frios – ele simplesmente adaptou-se com o uso de [roupas](#), do [fogo](#) e de [habitações](#). A evolução cultural é mais rápida do que a biológica. No entanto, ao rejeitar a evolução biológica, o homem torna-se dependente da cultura, pois esta age em substituição a elementos que constituiriam o ser humano; a falta de um destes elementos (por exemplo, a supressão de um aspecto da cultura) causaria o mesmo efeito de uma amputação ou defeito físico, talvez ainda pior.
 3. Além disso a cultura é também um **mecanismo cumulativo**. As modificações trazidas por uma geração passam à geração seguinte, de modo que a cultura transforma-se perdendo e incorporando aspectos mais adequados à sobrevivência, reduzindo o esforço das novas gerações.
 4. Um exemplo de vantagem obtida através da cultura é o desenvolvimento do cultivo do solo, a [agricultura](#). Com ela o homem pôde ter maior controle sobre o fornecimento de alimentos, minimizando os efeitos de escassez de caça ou coleta. Também pôde abandonar o [nomadismo](#); daí a fixação em aldeamentos, [cidades](#) e estados.
 5. A agricultura também permitiu o crescimento populacional de maneira acentuada, que gerou novo problema: produzir alimento para uma população maior. Desenvolvimentos técnicos – facilitados pelo maior número de *mentes pensantes* – permitem que essa dificuldade seja superada, mas por sua vez induzem a um novo aumento da população; o aumento populacional é assim causa e consequência do avanço cultural .

• Mudança Cultural

1. A cultura é dinâmica. Como mecanismo adaptativo e cumulativo, a cultura sofre mudanças. Traços se perdem, outros se adicionam, em velocidades distintas nas diferentes sociedades.
2. Dois mecanismos básicos permitem a mudança cultural: a [invenção](#) ou introdução de novos conceitos, e a [difusão](#) de conceitos a partir de outras culturas. Há também a [descoberta](#), que é um tipo de mudança cultural originado pela revelação de algo desconhecido pela própria sociedade e que ela decide adotar.
3. A mudança [acarreta](#) normalmente em resistência. Visto que os aspectos da vida cultural estão ligados entre si, a alteração mínima de somente um deles pode ocasionar efeitos em todos os outros. Modificações na maneira de produzir podem, por exemplo, interferir na escolha de membros para o governo ou na aplicação de leis. A resistência à mudança representa uma vantagem, no sentido de que somente modificações realmente proveitosas, e que sejam por isso inevitáveis, serão adotadas evitando o esforço da sociedade em adotar, e depois rejeitar um novo conceito.
4. O '[ambiente](#)' exerce um papel fundamental sobre as mudanças culturais, embora não único: os homens mudam sua maneira de encarar o mundo tanto por contingências ambientais quanto por transformações da [consciência social](#).
5. O ser humano comum, imerso em sua própria cultura, tende a encarar seus padrões culturais como os mais racionais e mais ajustados a uma boa vida. Quando muito, percebe algo que é inadequado e que "poderia ser de outra forma." O que permite uma percepção cultural mais intensa é o contato com outras culturas.

• Diferenças culturais no uso da Wikipédia

Um antropólogo chamado Geert Hofstede fez uma pesquisa com funcionários da IBM em vários países na década de 70, identificando 6 categorias que definem as principais características de uma cultura nacional:

- **Índice de Distância do Poder:** grau em que indivíduos com menos poder esperam e aceitam distribuições desiguais de poder em sua cultura;
- **Individualismo:** grau em que uma cultura enfatiza o indivíduo e o núcleo familiar em relação à sociedade como um todo;
- **Masculinidade:** grau em que os papéis masculinos tradicionais de agressividade e competição são enfatizados;
- **Índice de "evitamento de incerteza":** grau em que os indivíduos sentem ansiedade pelo que está por vir;
- **Orientação de Longo Prazo:** grau em que a sociedade está comprometida com o futuro distante e valores tradicionais.

Usando essas categorias numa abordagem quantitativa, Hofstede criou [rankings para comparação entre os países](#). Abordar o conceito de cultura dessa forma é generalização demais para meu gosto e [para outros pesquisadores também](#), mas é um referencial interessante para considerar diferenças culturais na localização ou globalização de produtos interativos.

Uma abordagem melhor para entender o [contexto cultural](#) em que será usado o produto é adotar uma postura holística (considerar diferentes ângulos de visão), não-sectária (evitar aplicar seus valores para julgar uma cultura com outros valores) e interpretativa (procurar entender fenômenos dentro de um contexto histórico).

Como não é possível fazer pesquisas de tamanha amplitude, a contribuição de Hofstede é valiosa, mas também deve ser alvo de questionamentos. A habilidade para lidar com a complexidade humana é o diferencial do designer perante outros profissionais de Tecnologia da Informação.

• Web design e cultura

Aaron Marcus demonstrou que o resultados da pesquisa de Hofstede coincide com [sua análise do design de HYPERLINK](#) "<http://www.amanda.com/resources/hfweb2000/hfweb00.marcus.html>" sites institucionais. A ênfase no individualismo fica clara nas opções de navegação do parque [GlacierHYPERLINK](#) "<http://www.nps.gov/glba/InDepth/home.htm>" HYPERLINK "<http://www.nps.gov/glba/InDepth/home.htm>" Bay nos Estados Unidos, a cultura mais individualista do mundo. Entretanto, Marcus parte do pressuposto que o design do site foi feito de acordo com as características culturais do público a que se destina, mas isso nem sempre é verdade, especialmente em sites institucionais.

O site da [Merck](#), indústria química e farmacêutica, usa a mesma casca em todas suas filiais ao redor do mundo. Só isso já é um desrespeito com as culturas que lêem da direita para à esquerda, mas se o conteúdo for adaptado de acordo com a cultura, não é tão ruim. Não tenho condições de avaliar se o conteúdo dos outros países estão adaptados ou não, mas o fato do [site brasileiro](#) exibir uma imagem de um casal asiático na home e o [web site chinês](#) exibir um casal de ocidentais é, no mínimo, estranho.

Por esse motivo, se meu objetivo é criar interfaces adaptadas para determinadas culturas, prefiro estudar as diferenças culturais no uso e não na criação dos artefatos como fez o Aaron Marcus. Como o uso é mais espontâneo do que a criação, ele tende a refletir melhor as características culturais dos usuários.

• Como ter uma política de internet adequada em um país ?

Por PHIL AGRE é professor do Departamento de Comunicação da Universidade da Califórnia (EUA).

- 1) Resista aos apelos de vendas comuns de nova tecnologia. Esses apelos de venda, encontrados em toda parte do mundo, despertam seu medo de ser deixado para trás pela mudança tecnológica. Tratam toda a sua experiência e o senso comum como coisas obsoletas, e o convidam a se libertar do passado comprando montes de tecnologia. A menos que tenha um plano coerente baseado em sua experiência e bom senso, comprar uma quantidade enorme de máquinas não vai impedi-lo de ficar para trás.
- 2) Não gaste enormes somas de dinheiro para comprar máquinas que vai colocar no topo das instituições disfuncionais existentes. A Internet, por exemplo, não vai ajustar suas escolas. Talvez a Internet possa ser parte de um plano muito maior e mais complicado para esse ajuste, mas simplesmente instalar uma conexão com a Internet será com certeza um

desperdício de dinheiro.

- 3) Concentre-se no desenvolvimento das pessoas, não das máquinas. Aprender a usar a Internet é antes de tudo uma questão de disposição institucional, não de habilidade técnica. Por isso, solicite propostas de projetos de demonstração que permitam às suas instituições aprender a usar as máquinas. Quando as instituições estiverem prontas para usar grandes quantidades de máquinas, estas estarão mais baratas.
- 4) Crie a sociedade civil da Internet. Descubra as pessoas de todos os setores da sociedade que querem usar a Internet para propósitos sociais positivos, apresente-as umas às outras e conecte-as com suas contrapartes em outros países do mundo. Muitas organizações de outros países podem ajudar nisso.
- 5) O correio eletrônico é mais importante do que tecnologias como a World Wide Web, que empregam gráficos sofisticados. Você pode conseguir muitos benefícios sociais da Internet com tecnologia menos sofisticada que trabalhe apenas texto, sem fechar a possibilidade de mais tarde modernizar a tecnologia. O correio eletrônico requer habilidades, mas os benefícios da correspondência eletrônica também proporcionam uma motivação poderosa para adquirir maiores habilidades.
- 6) Realize uma análise ampla e estruturada do ambiente técnico e cultural. Inclua as pessoas cujo trabalho realmente será afetado. Um processo analítico compartilhado ajudará a vislumbrar como a tecnologia vai se ajustar a todo o modo de vida circunjacente, e a tecnologia terá maior oportunidade de ser realmente usada.
- 7) Identifique as práticas existentes para compartilhar informação e criar redes sociais, e experimente usar a Internet e tecnologias a ela aliadas para amplificá-las.
- 8) Não distribua a tecnologia ao acaso. O correio eletrônico é inútil, a menos que as pessoas com as quais você quer se comunicar também estejam *on-line*, e as pessoas não lerão seus *e-mails* se não quiserem. Por isso, você deve concentrar seu esforço em comunidades específicas, começando por aquelas que têm um forte senso de identidade, um bom registro de informações compartilhadas e uma motivação coletiva para ficar *on-line*.
- 9) Para as crianças, a experiência prática na organização de eventos sociais complicados, como por exemplo produções de teatro, é mais importante do que as habilidades em computação. A Internet pode ser um instrumento valioso para a educação, se estiver integrada com inovações no currículo que integrem a tecnologia com uma pedagogia coerente. Mas alguém que tenha experiência com as habilidades sociais da organização imediatamente compreenderá o propósito da Internet e quando chegar o momento adquirirá prontamente as habilidades técnicas necessárias.
- 10) As máquinas não reformam a sociedade, consertam as instituições, criam redes sociais ou produzem uma cultura democrática. As pessoas precisam fazer coisas, e a Internet é simplesmente um instrumento entre

vários. Descubra pessoas talentosas e dê-lhes os instrumentos de que necessita. Quando fizerem grandes coisas, contribua com a cultura da Internet da sua sociedade, publicando suas idéias.

<http://www.ime.usp.br/~is/infousp/phil.htm> .

• Sobre a Wikipédia

[Wikipédia](#) é uma enciclopédia onde qualquer um pode adicionar e editar conteúdo. A credibilidade é garantida pela quantidade imbatível de autores que se auto-regulam. Se escrevo algo errado, logo alguém aparece e conserta o erro.

A página global da Wikipédia procura passar os valores de liberdade, fraternidade e igualdade através de um layout coeso, símbolos de diferentes linguagens e alinhamento em círculo.

O layout procura parecer neutro, refletindo os valores da sub cultura de usuários da World Wide Web, porém, se situarmos historicamente o projeto Wikipédia podemos notar que é um dos melhores exemplos da aplicação dos ideais da Revolução Francesa. Apesar de terem sido ícones na França, esses ideais foram oficializados pela primeira vez na Constituição dos Estados Unidos. Se a Wikipédia nasceu nos Estados Unidos, não é estranho que reproduza os valores da cultura deste país, ainda mais porque ela é hegemônica na cultura ocidental.

Entretanto, graças à liberdade funcional que o sistema oferece, podemos notar diferenças na forma como cada cultura utiliza o sistema. A página principal de cada idioma, por exemplo, é bem diferente.

• Índice de Distância do Poder

A [versão em Espanhol](#) enfatiza a navegação por categorias, mas antes de mostrar o esquema criado pelos usuários, mostra os esquema de classificação usado por bibliotecas há séculos. Além disso, a seção de notícias da página é dominada por temas políticos. A foto que ilustra a notícia sobre uma manifestação contra o governo mostra policiais posando de heróis da história, comemorando a detenção de mais de 40 manifestantes.

Essas evidências de alta distância do poder são corroboradas pela pesquisa de Hofstede, que atribui alta pontuação tanto para a [Espanha](#) quanto para a [Argentina](#) e [México](#), países que eu suponho que mais contribuam com a Wikipédia em Espanhol.

→ Individualismo

A predominância das categorias na [versão em Francês](#) também indicam alta distância do poder, mas a maior quantidade de opções, o alinhamento centralizado e as áreas brancas dão mais liberdade ao usuário para escolher seu caminho.

Comparamos também a diferença na ordem das categorias com a versão em Espanhol. Enquanto na [versão em Francês](#), Artes e Hobbies são as primeiras categorias, na [versão em Espanhol](#), esses dois tópicos estão reunidos numa mesma categoria intitulada Cultura, que é a última da listagem.

Não é à toa que a França, ao contrário da Espanha, é considerada na [análise de HYPERSHIFT "http://www.geert-hofstede.com/hofstede_france.shtml">análise de HYPERSHIFT "http://www.geert-hofstede.com/hofstede_france.shtml"](#) Hofstede como uma nação com alto nível de individualismo: a versão em Francês se dá ao luxo de destacar um software de uso

pessoal na página principal ao invés de um assunto mais relevante para a coletividade.

→ Índice para evitar incertezas

As seções da página inicial da versão em Francês estão muito bem discriminadas para evitar ambigüidades e não há links que direcionam o usuário para escrever um artigo sobre a palavra hiperlinkada (link em vermelho), como faz extensivamente a versão do Chinês Simplificado.

Na versão em Francês as caixas em destaque são aquelas que expõem tópicos de ajuda, enquanto que na versão em Chinês, a ajuda se resume três links discretos no topo direito.

Apesar do governo Chinês [bloquear HYPERLINK](http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml) "<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml>" freqüentemente [HYPERLINK](http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml) "<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml>" o acesso à [HYPERLINK](http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml) "<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml>" [Wikipedia](http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/01/343069.shtml), a cultura chinesa é originalmente eclética e favorável à diversidade, ou seja, possui um índice de "evitamento de incertezas" próximo à países como Suécia, Estados Unidos e Inglaterra. De fato, o conteúdo da página inicial da versão em Chinês é parecido com o conteúdo das páginas da versão em [Inglês](#) e [Sueco](#). Ambos exibem artigos em destaque, acontecimentos históricos atuais, acontecimentos históricos do passado e curiosidades.

→ Orientação de Longo Prazo

Mas se a cultura chinesa é eclética, como pode aceitar um governo tão repressor? Os chineses aceitam que esse tipo de medida é desagradável para alguns indivíduos, mas é benéfica para a maioria, pois o governo tem uma visão de coletividade e longo prazo, o que é muito importante para o povo chinês, segundo a pesquisa de Hofstede.

Enquanto a [versão em Chinês](#) destaca fatos históricos de repercussão coletiva, como a conclusão das Olimpíadas de Inverno, a [versão em Inglês](#) destaca fatos na vida de pessoas históricas, como o caso do atleta Cindy Klassen que ganhou 5 medalhas na ocasião. Essa é uma diferença mais ligada ao índice de individualismo, mas também está correlacionada com a orientação a longo prazo.

Segundo Hofstede, a China é a nação com o mais alto índice de orientação à longo prazo enquanto Estados Unidos e Inglaterra estão entre os últimos.

→ Internetês

Pesquisa da USP mostra que alunos adotam escrita de chats para se comunicarem por escrito, com estilo próximo ao da linguagem oral

Há quatro anos, a professora Cássia Panizza Batista entrou numa sala de aula de ensino médio em Osasco e apanhou no chão um bilhete, desses que os alunos trocam em segredo nas aulas.

Sem querer, levou-o para casa e ficou surpresa com o que leu: frases curtas, abreviações, ícones, uma linguagem semelhante aos bate-papos no computador (chats).

Cássia se interessou pelo estilo dos bilhetes e os analisou em sua dissertação de mestrado na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da USP.

Conversando com um grupo de alunas do 2º ano do ensino médio de um colégio particular em Osasco, Cássia teve acesso a 38 bilhetes trocados entre elas, dos quais 13 foram estudados no trabalho.

"Ao mesmo tempo, foram aplicados 40 questionários entre os estudantes, com idade entre 15 e 16 anos, para verificar o acesso ao computador e sua utilização, especialmente os programas e sites de bate-papo, como o ICQ", conta.

Ao analisar os bilhetes, Cássia verificou uma grande proximidade dos textos com a língua falada.

"A linguagem usada é informal, há um grande uso de abreviaturas e ícones (emoticons) e as perguntas e respostas são curtas, como nos chats, mas também muito parecidas com a linguagem oral", explica. "Os alunos tomaram de empréstimo o vocabulário da internet para se comunicar num grupo fechado, através dos bilhetes."

→ Escrita

Através dos questionários e entrevistas com professores, a pesquisadora procurou saber se a linguagem dos bate-papos virtuais aparecia em outros tipos de texto. "As abreviaturas e ícones costumam aparecer em anotações de aulas e redações", aponta. "Os alunos disseram que usaram esses termos por descuido, o qual teria sido causado pelo tempo que ficam na frente do computador."

Segundo Cássia, 85% dos alunos pesquisados tem acesso ao computador em casa, além de fazerem pesquisas nos micros da escola. "Entre os estudantes, 52% disseram usar computador todos dias, durante pelo menos duas horas". "O uso para pesquisa escolar chegou a 90%, enquanto 55% utilizam os sistemas de bate-papo, 40% para divertimento e apenas 15% digitam trabalhos de escola."

A professora ressalta que é desnecessária a preocupação com uma possível substituição da escrita tradicional pela dos chats. "O fundamental é que a escola oriente os alunos quanto aos usos dos diferentes gêneros textuais e que considere que o computador já faz parte da sala de aula, assim como o giz e o apagador", diz.

De acordo com Cássia, os bilhetes são uma forma mais descontraída de comunicação, com elementos de oralidade. "Na pesquisa, os alunos mostraram que estão conscientes de que devem usar termos mais formais em outros contextos, como em alguns e-mails", conclui.

<http://idgnow.uol.com.br/internet/2005/07/04/idgnoticia.2006-03-12.8953881510/>

• Petrobras e a difusão da cultura na internet

A internet como ferramenta de democratização da informação e criação de comunidades é um fenômeno irreversível. Diante desses fatos, a Petrobras vem patrocinando, múltiplas vertentes da cultura contemporânea brasileira na web. O Brasil tem uma rica produção artística que não consegue ser divulgada.

Um exemplo do projeto on-line é o Overmundo, uma revista eletrônica criada em fevereiro de 2006, que discute a troca de informações e artes, onde a cultura brasileira é difundida com toda sua força e diversidade e compartilhada com todos os interessados. O Overmundo mobiliza os 26 estados brasileiros e o Distrito Federal, descobrindo talentos que até então não tinha espaço na grande mídia. Também devemos lembrar que no site podem ser enviados sons, imagens e quaisquer outros trabalhos artísticos que estão disponíveis para todos numa poderosa rede de compartilhamento de dados.

Outro projeto apoiado é o Canal Contemporâneo, criado em janeiro de 2001. Integra a

pesquisa da artista carioca Patricia Canetti sobre a dinâmica dos padrões na construção das individualidades e coletividades. Neste contexto se desenvolve a construção desta comunidade digital, que forma um ambiente midiático que permite pensar a arte, a mídia, a tecnologia, a educação, a política e o mercado como ferramentas fundamentais na estruturação da coletividade e das individualidades. O site da comunidade hospeda trabalhos artísticos e críticos nos portfólios, blogs e fóruns. Os trabalhos mesclam temporalidades e idéias diversas que, graças às suas diferentes camadas de conhecimento e informação, provocam transformações nestas coletividades/individualidades com problemas crônicos de comunicação, mobilidade e mercado.

• **Coleção PROPG-DIGITAL**

Esta coleção surgiu em função da tradicional parceria entre a Pró-Reitoria de Pós-Graduação da UNESP - PROPG - e a Fundação Editora da UNESP, ambas responsáveis pelo lançamento de centenas de títulos e novos autores da Universidade em outros programas editoriais com suporte em papel. Sintonizada com as tecnologias da textualidade eletrônica e também com a transmissão gratuita de conhecimento gerado nas pesquisas da universidade pública, a Coleção PROPG-DIGITAL é também a primeira experiência da Fundação com o livro digital e será importante laboratório de novas iniciativas nesta área que conquista gradualmente seu lugar no imenso universo de possibilidades da publicação e da leitura acadêmica.

A Coleção publica livros em primeira edição apenas nos formatos digitais, com possibilidade de download gratuito.

http://www2.petrobras.com.br/portugues/ads/ads_cultura.html
www.overmundo.com.br
www.canalcontemporaneo.art.br