

Rayane Becke Cabral

COMUNIDADES VIRTUAIS:
COLABORAÇÃO E INTERAÇÃO NO
PORTAL CULTURAGALEGA.ORG

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação
em Engenharia de Produção
da Universidade Federal de
Santa Catarina como requisito
parcial para obtenção do grau
de Mestre em Engenharia de
Produção.

Prof. Ricardo Miranda Barcia, Ph.D.
Orientador

Florianópolis
2002

RESUMO

O fenômeno da *globalização* é a resultante da abertura de fronteiras entre culturas, mercados, nações e federações, com conseqüente integração. A rapidez com que tem acontecido o movimento de integração das culturas mundiais, anteriormente separadas pela natureza geográfica e hoje reunidas por tecnologias da comunicação e da informação, provoca o chamado *multiculturalismo*, e coloca em ameaça a existência das culturas regionais ou minoritárias. Uma dessas culturas ameaçadas é a *galega*, da Galícia, Espanha. A pressão exercida pela entrada de uma nova cultura sobre outra provoca uma resistência natural, como um instinto de sobrevivência da identidade nativa; principalmente em contextos culturais mais antigos ou ortodoxos as transformando em *identidades de resistência*. O *sentimento de pertença* é elemento-chave responsável pela ação de resistência à globalização por parte dessas culturas regionais ou minoritárias. Assim surge um problema: como persistir em tempos de globalização? E então, as identidades de resistência começam a se articular em busca de soluções para este problema. O uso das tecnologias de comunicação para registro e divulgação de uma cultura minoritária é estratégia de preservação para sua perpetuação. Surgem então *small medias* e *comunidades virtuais* como auxiliadoras do movimento político e de representação da identidade cultural minoritária num contexto mundial. Uma *small media* engajada em preservar a cultura galega é o portal *CulturaGalega.org*. O presente trabalho dedica-se a propor uma estrutura de interatividade que auxilie a transformação desse portal galego num ambiente comunitário, como parte da resposta aos tempos tecnológicos e de globalização.

ABSTRACT

The *globalization* is the result of boundaries opening between cultures, markets, nations and federations. The velocity how mundial culture integration happens - cultures ones separated before because your geografic nature and now united by communication technology- become the world a *multicultural* world. This situation push the minority cultures down and threat them. A natural reaction, based on survival instinct appear. One threated culture is the "galega", from Galicia, Spain. This resistance constitute the *identity of resistance*. The *Sense of Belong* is the key of this resistance at *minoritary cultures*. Then, emerges a problem: how a minority culture can to persist on Globalization Era? To ask this question the resistant identities begins to create and articulate ways. The *communication technologies* used to log and promote a culture is strategic to preserve a minority culture at this times. *Virtual Communities* and *small medias* are used to auxiliare this *social moviment*. One of these small medias are de *Culturagalera.org* internet gate. The present work is devoted to offer a model of an *interaction struture* auxiliating the "galega" culture to resist, helping the *CulturaGalega.org* gate becomes a virtual community.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	iii
LISTA DE TABELAS.....	iv
1 INTRODUÇÃO	1
1.1 CONTEXTO.....	1
1.2 OBJETIVO GERAL	2
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
1.4 JUSTIFICATIVA.....	3
1.5 METODOLOGIA.....	3
1.6 ESTRUTURA	4
1.7 DELIMITAÇÃO	4
2 GLOBALIZAÇÃO E CULTURAS MINORITÁRIAS.....	6
2.1 INTRODUÇÃO.....	6
2.2 IDENTIDADE E SENTIMENTO DE PERTENÇA.....	10
2.3 CULTURAS MINORITÁRIAS: GALÍCIA	11
2.3.1 <i>Emigração</i>	13
2.3.2 <i>Identidade</i>	14
2.3.3 <i>A Língua Galega</i>	15
2.3.4 <i>Conservação Cultural</i>	18
2.3.5 <i>A Cultura Galega na Internet</i>	19
2.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
3 COMUNIDADES VIRTUAIS.....	23
3.1 INTRODUÇÃO.....	23
3.2 CIBERCULTURA.....	25
3.3 INTERATIVIDADE.....	25
3.4 SMALL MEDIA.....	26
3.4.1 <i>Globalização, Small Media e Internet</i>	28
3.4.2 <i>Small Media Interativa</i>	30
3.5 CSCW	31
3.5.1 <i>Tecnologias de Colaboração</i>	36
3.5.2 <i>Sociabilidade</i>	49
3.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
4 CULTURAGALEGA.ORG COMO SMALL MEDIA	52
4.1 INTRODUÇÃO.....	52
4.2 O PORTAL <i>CULTURAGALEGA.ORG</i>	53
4.3 A PERSPECTIVA DA SMALL MEDIA	54
4.4 INDÍCIOS DE ORGANIZAÇÃO EM COMUNIDADE VIRTUAL	55
4.4.1 <i>Análise da Interface</i>	55
4.4.2 <i>Entrevista com os Idealizadores</i>	56
4.5 O RESGATE DO PROBLEMA.....	57

5	CULTURAGALEGA.ORG COMO SMALL MEDIA INTERATIVA.....	58
5.1	INTRODUÇÃO.....	58
5.2	COLABORAÇÃO E INTERATIVIDADE	58
5.3	TECNOLOGIAS ESCOLHIDAS	59
5.4	ESTRUTURA DE INTERATIVIDADE.....	60
5.4.1	<i>Especial Coletivo</i>	60
5.4.2	<i>Conta-Contos</i>	63
5.4.3	<i>Mano-a-Mano</i>	65
5.5	POTENCIAL DE SOCIABILIDADE	66
5.6	FUTURO DA COMUNIDADE VIRTUAL.....	68
6	CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES.....	69
6.1	RESUMO.....	69
6.2	CONCLUSÃO	69
6.3	RECOMENDAÇÕES	69
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
	ANEXOS	74

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Mapa das Comunidades Autônomas divididas em províncias. Cada cor representa uma Comunidade.....	11
Figura 2. Banner do website Fillos de Galicia.....	19
Figura 3. Charge extraída da capa do Redada, novembro de 2001	21
Figura 4 . Exemplo de um <i>thread</i> básico de uma conferência.....	39
Figura 5 . <i>Thread</i> de uma conferência do <i>website</i> Slashdot. 10/01/2003.....	39
Figura 6 . Interface Gráfica do ICQ.....	41
Figura 7 . Interface de envio de mensagem.....	42
Figura 8 . Interface de recebimento de mensagem	42
Figura 9. Interface para escolha de uma seção temática para postagem no <i>Blogão</i>	45
Figura 10 . <i>Blogão</i>	45
Figura 11 . Postagem do <i>Blogão</i> mais comentários.....	46
Figura 12 . Botão de comentário ao final de uma webpágina do <i>Observatório de Imprensa</i>	48
Figura 13 . Gráfico ilustrativo da interatividade do <i>CulturaGalega.org</i>	56
Figura 14 . Tematização do Especial - enquete	61
Figura 15 . Comment do Especial Coletivo	63

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Seções principais de navegação do <i>website Fillos de Galicia</i>	19
Tabela 2. Seções principais de navegação do <i>website CRTVG</i>	20
Tabela 3. Seções principais de navegação do <i>website O Correo Galego</i>	20
Tabela 4. Seções principais de navegação do <i>website Redada</i>	22
Tabela 5 . Modalidades de Colaboração segundo Cañas e Wearn, 2001	33
Tabela 6 . Relação de Tecnologias e Ferramentas de Comunicação para Internet.....	34
Tabela 7 . Tecnologias organizadas por ordem de comunicação e tempo	35
Tabela 8 . Ferramentas organizadas por ordem de comunicação e tempo.....	35
Tabela 9 . Usuário x Usabilidade x Sociabilidade.....	50

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contexto

Um padrão pluralista de relações entre povos do mundo parece estar emergindo, mas sua forma ainda é vaga e irregular (Geertz, 2001). A rapidez com que tem acontecido o movimento de integração das culturas mundiais, anteriormente separadas pela natureza geográfica e hoje reunidas por tecnologias da comunicação e da informação, traz ao cenário mundial a necessidade de reflexão sobre os rumos da evolução humana e como se pode gerenciar as conseqüências em prol da qualidade de vida.

Globalização é um dos nomes deste movimento de abertura de fronteiras entre culturas, mercados, nações e federações, com conseqüente integração.

"A globalização constitui o estádio supremo da internacionalização, a amplificação em 'sistema-mundo' de todo os lugares e de todos os indivíduos, embora em graus diversos. Nesse sentido, com a unificação do planeta, a Terra torna-se um só e único 'mundo' e assiste-se a uma refundição da 'totalidade-terra'" (Santos: 1996, 48).

A abertura das fronteiras provoca o reordenamento dos espaços e a mudança na percepção temporal humana. (Santos, 1996; Dowbor, 1997). A mudança dos cenários sociais e culturais conseqüência dessa nova ordem criam Estados multiétnicos que assentam o "multiculturalismo" (Baumann(2001), Hesse(2000), Olivé(1999), Sartori(2001). A pressão exercida pela entrada de uma nova cultura sobre outra provoca uma resistência natural, como um instinto de sobrevivência da identidade nativa; principalmente em contextos culturais mais antigos ou ortodoxos. Essa atividade de resistência é também provocada pela dominação de povos para delimitação e controle de fronteiras decorrente de processos econômicos e políticos dessa nova ordem global.

O *sentimento de pertença* é elemento-chave responsável pela ação de resistência à globalização por parte de culturas regionais ou minoritárias, chamadas "identidades de resistência" (Castells, 1996). Grupos regionalistas desejam perpetuar seus costumes e valores frente a ameaça da extinção de sua identidade cultural por sobreposição de uma ou mais culturas sobre a sua própria. Como resposta a esta situação, muitos destes grupos minoritários se articulam em busca do reforço de sua identidade e tradições.

Uma comunidade minoritária que busca esta articulação para preservar sua identidade são os *galegos*, da Galícia. A Galícia é uma Comunidade Autônoma espanhola, de ascendência Celta e que tem sua própria língua, o *Galego*. Sofreu com a ditadura de Franco a imposição política de uma outra cultura sobre a sua própria: a noção de "Galícia-Nação" deveria ser substituída pela noção "Espanha-Nação", no sentido de fortalecer a Espanha enquanto país. A obrigatoriedade do uso do língua castelhana nas escolas foi marco desta imposição, interferindo direta e intensamente na história de construção da sua identidade.

Em tempos contemporâneos, as novas tecnologias de comunicação aparecem como instrumentos de articulação política para estes movimentos de resistência. A *Internet* desponta como uma dessas tecnologias por ser interativa, multifuncional e comunitária, sendo altamente utilizada por grupos engajados nesse tipo de movimento social (Castells, 1999). *Comunidades virtuais* são construídas sobre as afinidades de interesses,

de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de colaboração ou de troca (Lévy, 1999). Assim, identidades minoritárias podem reforçar sua existência através da construção de comunidades virtuais, como uma extensão de sua existência.

Na Galícia existem diversos *websites* que se propõem a utilizar esta tecnologia para preservação da identidade galega (Seção 2.3.5). Em particular, o portal *CulturaGalega.org* destaca-se pelo potencial de tornar-se não apenas um *website*, mas uma *comunidade virtual*. Por lidarem com o tema Cultura direta e amplamente, divulgando “experiências de grupos e indivíduos que propõem alternativas inspiradoras”, a “cultura pública” e materiais da “indústria cultural”¹ galega.

Então, se os galegos querem conservar sua cultura e pretendem utilizar-se de um portal de Internet como forma de “guardar” e divulgar sua cultura, seria válido promoverem a construção de uma comunidade virtual? Qual seria o modelo mais adequado de organização para alcançarem a maior efetividade no uso destas novas tecnologias de formação de comunidades na Internet?

1.2 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é, através da análise do portal de Internet atualmente em funcionamento, propor um modelo de estrutura de interatividade rumo a uma Comunidade Virtual.

O contexto deste trabalho são os movimentos de resistência à globalização, especificamente o movimento galego, na Galícia, Espanha. O objeto analisado é o portal de Internet *CulturaGalega.org*, realizado pelo Conselho da Cultura do Governo galego.

1.3 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- *Estudar a cultura galega* para conhecer melhor em que contexto existe o portal *CulturaGalega.org* e se poder guiar adequadamente no momento de se criar uma proposta de melhoria da capacidade de promover interatividade naquele portal. Pela empatia do pesquisador com a cultura e pelo reconhecimento de valores culturais galegos busca-se a condição de pertinência àquele contexto, àquela cultura no momento de desenvolvimento das idéias criativas para a proposta. Além disso, um estudo do macro-ambiente em que está inserida a cultura galega neste processo de globalização permite se inferir mais precisamente sobre o objetivo e motivo de existência do portal;
- *Identificar as tecnologias e ferramentas* que servem ao CSCW baseado em Internet e que poderiam ser reinterpretadas e aplicadas no contexto do portal da cultura galega;
- *Conhecer o funcionamento* do portal Cultura galega e a abordagem de comunicação utilizada;

¹ Termos utilizados pelos produtores do portal em seu editorial referindo-se aos seus interesses. <http://www.CulturaGalega.org/especiais/nova/editorial.php>. Acessado em 30/12/2002.

- *Identificar as tecnologias e ferramentas de colaboração* atualmente empregados no portal da cultura galega, ou seja, identificar a aplicação/apropriação destas ferramentas de acordo com seu objetivo de comunicação e colaboração.
- *Classificar o conteúdo do portal* com o propósito de explicitar as diferentes categorias de mensagens transmitidas, podendo assim se ter maior entendimento sobre a localização das ferramentas no contexto do portal e maior acerto no momento de localizar as ferramentas a serem trabalhadas na proposta de reestruturação/recriação da interatividade no mesmo.
- *Propor uma estrutura de interatividade* fundamentada nos aspectos sociais e organizativos baseados em colaboração.

1.4 Justificativa

A Engenharia de Produção é uma convergência de disciplinas. Desta convergência surgem soluções criativas a problemas que possuem limitação em sua abordagem na perspectiva de uma única disciplina. Este trabalho percorre os conhecimentos das áreas de comunicação, tecnologia da informação e sociologia. É uma proposta cuja aplicabilidade não se restringe exclusivamente ao domínio do problema definido, mas também encontra uso em comunidades que necessitem de um modelo de organização e interação sociais virtuais.

1.5 Metodologia

Para que se pudesse propor uma estrutura de interatividade da cultura galega foi necessária uma série de procedimentos que forneceriam material conceitual e gerariam conhecimentos para a aplicação prática, que é o real objetivo da elaboração de um modelo de estrutura de interatividade resolutive de um problema concreto do mundo real, que envolve verdades e interesses locais. Apenas com a aplicação de um modelo destes seria viável a fomentação de uma comunidade virtual. Os conhecimentos gerados durante os estudos na linha de pesquisa de comunidades virtuais e o acompanhamento e imersão na cibercultura, trouxeram à pesquisa o *knowhow* para escolha da abordagem ideal e visualização da aplicação.

A motivação de trabalhar nesta linha de pesquisa está no auxílio à estruturação de grupos minoritários para divulgação de sua identidade e preservação cultural. Esta postura alia-se aos preceitos de integridade intelectual e sensibilidade social, atributos de um pesquisador (Silva e Menezes, 2001).

Observação participativa foi essencial para possibilitar a relação empática do pesquisador com uma segunda cultura, a galega, e assim deduzir como é ser galego e ter sentimento de pertença aflorado frente à globalização. Isso foi preciso para se poder induzir um futuro em potencial de uma comunidade virtual. A empatia foi instrumento para a idealização da proposta.

A abordagem da dissertação foi qualitativa, não recorrendo a métodos estatísticos e tendo o ambiente natural como a fonte dos dados coletados e o pesquisador como chave para a resposta. É altamente descritiva, alternando entre texto e imagem na elaboração desta descrição.

Como instrumentos de estudo e pesquisa estão entrevistas camufladas de conversas para o entendimento do ser galego, entrevistas explícitas não sistematizadas, que evoluíam baseadas nas respostas obtidas, navegação intensa no ciberespaço galego, uso freqüente de tecnologias de colaboração de Internet, bibliografia literária científica e periódicos.

Foi então, uma pesquisa aplicada, qualitativa, de observação participativa. Após vivenciar a pesquisa pôde-se classificá-la como não-sistematizada, pois a observação participativa ia trazendo questões não previstas e com estas questões deveria se lidar. O imprevisto guiou muitas vezes o pesquisador, tanto no processo de coleta de dados quanto na elaboração do modelo. A elaboração não se inicia após a coleta, mas em paralelo pois, se tendo algum conhecimento científico gerado previamente antes de se ir vivenciar o contexto do problema, as possibilidades de modelos resolutivos se iniciam mentalmente quando do entendimento real do problema e assimilação dos símbolos culturais envolvidos.

1.6 Estrutura

O presente capítulo aponta qual é o objeto de estudo desta dissertação e seu contexto, bem como referentes objetivos, justificativa e metodologia a ser utilizada para alcance do objetivo geral.

O capítulo 2 trata do tema “globalização e culturas minoritárias” apresentando conceitos e efeitos da globalização, a noção do “sentimento de pertença”, a existência de culturas minoritárias, o reconhecimento da cultura galega como minoritária, o entendimento da Galícia como comunidade autônoma da Espanha e como nação, e então se contextualiza/localiza o portal aqui estudado *CulturaGalega.org*.

O capítulo 3 fundamenta teoricamente as comunidades virtuais e sub-temas pertinentes: interatividade, cibercultura e *small media*. Reconhece então o portal *CulturaGalega.org* como uma *small media* e seu potencial de fomentador de comunidade virtual.

O capítulo 4 descreve detalhadamente o plano de interatividade atualmente oferecido pelo portal, fazendo então um levantamento das tecnologias e ferramentas de comunidades disponíveis na atualidade da Internet. Apresenta detalhadamente como o portal *CulturaGalega.org* se utiliza destas tecnologias e ferramentas em direção a viabilizar interatividade no portal.

O capítulo 5 traz uma proposta de melhoria para o atual plano de interatividade do portal.

1.7 Delimitação

O direcionamento da proposta deste trabalho tem como fundamentação teórica principal os estudos em comunidades virtuais na perspectiva de *Small Media* (Seção 3.4) e *CSCW- Computer Suported Collaborative Work-* (Seção 3.5). Os resultados práticos desta pesquisa é a reformulação da forma de funcionamento e organização do portal da *CulturaGalega.org* por conta da interatividade.

Existem diversas áreas de pesquisa correlatas aos elementos organizacionais de *websites* ou portais, nas dimensões do *backend* e *frontend*, como arquitetura de informação, *user experience*, engenharia de usabilidade, *webdesign*, interface humano-computador (IHC).

A *arquitetura da informação* é o *design* estrutural do espaço da informação para facilitar acesso intuitivo ao conteúdo (Garret, 2000). É a organização do conteúdo numa estrutura hipertextual que proporciona uma navegação adequada ao usuário.

Engenharia de usabilidade é a disciplina que fornece métodos estruturados para a obtenção de usabilidade durante o desenvolvimento de sistemas interativos. Envolve disciplinas como psicologia cognitiva, sociologia, ergonomia, semiótica e engenharia de *software*. (LABÚTIL, 2002)

Webdesign é o desenho gráfico da interface, a parte visual do *website* ou portal.

A *IHC* é a área que se preocupa em analisar o homem executando alguma tarefa junto ao computador, buscando soluções para aprimoramento desta relação homem-máquina. Cybis (2002) define como um subsistema do *software* interativo cujos componentes e processos apóiam a interação com o usuário; focaliza o *software* como o objeto com que o humano está se relacionando.

Todas estas áreas de estudo têm a *usabilidade* como requisito básico de qualidade. Pela Norma ISO 9241A, usabilidade é definida como “a capacidade que um sistema interativo oferece a seu usuário, em um determinado contexto de operação, para a realização de tarefas, de maneira eficaz, eficiente e agradável”.

Contudo, não é objetivo deste trabalho aprofundar-se nestes temas uma vez que os questionamentos iniciados pela revelação do problema tem como direcionamento a *colaboração virtual* para manifestação do *sentimento de pertença*.

2 GLOBALIZAÇÃO E CULTURAS MINORITÁRIAS

A polis foi se tornando metrópolis, megalópolis, aldeia global neste século XX. Com guerras mundiais e os anunciados confrontos de dois grandes impérios nucleares, quase se torna necrópolis. Resende, 1998.

2.1 Introdução

A globalização é, de modo simplificado, a abertura das fronteiras internacionais e a geração de espaço mundial comum (Dowbor et al, 1997). É como se o planeta Terra houvesse encolhido com a formação de uma rede informacional mundial. “O planeta está a nosso alcance, através do teclado do telefone ou do computador, ou da tela da televisão”. (Idem, p. 07) A abertura entre fronteiras culturais permite o reconhecimento das diferenças até a relação empática entre as culturas que se põem em relação. Uma nova ordem mais complexa de organização das culturas e nações emerge.

Os seres humanos vivem na atualidade em sociedades complexas, onde o desdobramento e hibridiz cultural acentuam-se em muitas dimensões. Buscas e encontros de posicionamento sobre o processo de globalização, tanto quanto conceituações e diferentes pontos de vista e “lentes ópticas”, criam um complexo de opiniões que se agrupam por simpatia e por afinidades teóricas.

Giddens (1991) aponta as origens dessa complexidade: “a modernidade é inerentemente globalizante”². E, em outra obra, continua:

“Globalização pode não ser uma palavra particularmente atraente ou elegante, mas absolutamente ninguém que queira compreender nossas perspectivas no final do século pode ignorá-la... não estive num único país recentemente em que a globalização não esteja sendo intensamente discutida. Na França é mondialisation. Na Espanha e na América Latina, globalización. Os alemães dizem Globalisierung”. (Giddens, 2000, p. 45)

Mattelart (2000) comenta que o termo globalização deu volta ao mundo antes mesmo que fosse recolhido para análise. Tomou corpo próprio no imaginário coletivo; virou um dos sentidos mais importantes desse início de novo milênio como o de um único ambiente para toda a humanidade. Humanidade essa altamente segmentada, complexamente determinada e que tem perdido preconceitos e modificado tradicionalismos.

Muito embora a palavra globalização possa parecer demasiado vulgar e trazer muitas confusões acerca de seu conceito, talvez a riqueza do desdobramento do uso dessa palavra já permita o entendimento do processo de relações culturais em dimensão planetária, seja por consequência econômica, política, tecnológica e até religiosa. Pode também parecer ultrapassado o termo, pois afinal se bem pensado pode-se inferir filosoficamente que se está tudo tão desdobrado, tão difundido, tão misturado, falar do global é falar de uma condição inerente à atualidade e dizer globalização é dizer genericamente relação humana e devir.

Sobre a percepção humana do fenômeno criou-se, principalmente para os altamente em contato com redes de comunicação globais, visualizações múltiplas sobre o local, o

²Aqui estão implícitas as noções de reflexividade e desencaixe que Giddens aponta como características básicas das instituições da modernidade em sua obra “As Consequências da Modernidade” (1991).

distante, o internacional, o supranacional, o de “massa” e ainda o “virtual”. Discussões e teorias brotaram sobre a relação tempo-espaço representadas na dimensão social. Geertz (2001) usa o que ele chama “luminosa” expressão de Hilary Putnam, para ilustrar a relação das pessoas da contemporaneidade com o ambiente: “o mundo das bandas de cá...”. Giddens (2000) organiza o pensamento rechaçando a idéia de que a globalização se dá “lá fora”; ela se dá “aqui dentro” diz ele, e fala sobre a tensão que os sistemas tradicionais estão sofrendo pelo contato com valores “externos” a espaços sociais tradicionais como, por exemplo, a família patriarcal e o conhecimento de que as mulheres em época nenhuma sabida “eram iguais aos homens” como são hoje, em medida de valor. Giddens define globalização “como a intensificação das relações sociais em escala mundial, que ligam localidades distantes de tal maneira que eventos locais são modelados por eventos ocorrendo a muitas milhas de distância e vice-versa”. (Giddens, p.37, 1991)

No prefácio de “Desafio da Globalização”, Dawbor et al (1997) falam sobre a relação do local com o distante:

“As dimensões mudaram, embora de modo desigual. Enquanto algumas coisas de globalizam, outras se tornam mais locais, com o renascer de tradições regionais dinamização das políticas municipais, descentralização da educação e da saúde. As cidades adquiriram papel mais importante. As metrópoles, sobretudo, expressam o fato de não se tratar de uma simples globalização, e sim de uma reordenação das dimensões espaciais da sociedade”. (Dawbor et al 1997, p. 05)

A relação do global com o local parece simples, se observada abstratamente como a lei da ação e reação. Enquanto o global pressiona o local, o local pressiona o global em resistência. E vice-versa. Porém essa relação apresenta-se complexa no contexto mercadológico, quando envolve relações de poder sustentadas pelo capital.

Autores como Nascimento (1997) e Gadelha (1997) atribuem a origem do termo globalização à Economia. Nela teria surgido para ilustrar a extensão da comunicação de bens materiais e moedas entre países. É a transnacionalidade do capital, ou o mercado global. O modo mais usado, simples e concreto para observar a globalização é pela dimensão econômica. Muitos pensadores acreditam que é a economia que dá vazão à globalização. Que são os tratados mercantis que levam à dominação social, à permeabilidade cultural até o imperialismo cultural.

Nascimento crê:

“A sociedade moderna nasce com a primeira expansão européia; é conhecida como o comércio triangular e foi essencial para o processo de acumulação primitiva. As viagens transoceânicas foram fundamentais para o desenvolvimento da ciência e a descoberta de novos continentes contribuiu decisivamente para a mudança da mentalidade européia. A segunda expansão européia consolida esse processo, possibilitando à industrialização novos horizontes, dando surgimento ao imperialismo e, no século seguinte, criando condições para o processo de descolonização: o domínio de outras nações passa a ser exercido por intermédio do capital financeiro. Deste ponto de vista, a globalização, ou mundialização, não é um fenômeno novo, é inerente ao sistema capitalista que por sua natureza

não respeita nem espaços nem crenças”. (Nascimento in *Desafios da Globalização*, p. 57, 1997)

Em referência ao discurso dos que estudam o Imperialismo, Gadelha (1997) coloca que a globalização é uma velha palavra, com a qual se procura dar nova roupagem a velhos processos estruturais de expansão do capitalismo em escala mundial. O capitalismo teria em seu próprio conceito a necessidade de expansão física para exploração de novos mercados, em busca de novas trocas e transações. Lembra Rudolf Hilferding em sua obra “O capital estrangeiro” para aplicar a esse fenômeno de expansão a palavra “Imperialismo”. Diz que os historiadores acostumados com ciclos de longa duração observam antes mesmo do fenômeno chamado capitalismo, a tal “globalização da economia”, assim denominada por Fernand Braudel em seu “A dinâmica do Capitalismo”. Para Braudel a palavra-chave é “Capital” e mais ainda que “Capitalismo”. Ele mostra como a economia-mundo surge, para o mundo ocidental, no longínquo século XV e séc XVI com a expansão ultramarina portuguesa. Esse grande movimento estrutural e transformador, de duração e crescimento ininterrupto do capital, marca o início do processo conhecido como “globalização da economia”.

E Mattelart responsabiliza a unificação da economia pela complexidade atual das sociedades:

“A homogeneização das sociedades é inerente à unificação da economia. A fragmentação das mesmas, seu corolário. Pois, entre a razão mercantil e as culturas, entre um sistema tecnocientífico que se expande e o desejo de afirmação de pertença, a diferença aumenta. As disparidades transformam a marcha da humanidade rumo à integração num verdadeiro enigma... A globalização, do ponto de vista econômico, funda-se em variados processos concomitantes e interligados, quais sejam: a formação de oligopólios transnacionais em importantes setores, a formação de mercados de capital, de câmbio e títulos de valores globais, a formação de uma divisão internacional do trabalho baseada em certa desconcentração industrial e a formação de espaços onde se concentra uma produção globalizada. Observa-se também uma nova onda de inovações tecnológicas (informática, robótica, biotecnologias, etc.), que foi fundamental para viabilizar alguns destes processos”(Mattelart, 2000, p. 39).

A perda de poder dos Estado-nação para a economia global parece ser tema polêmico entre estudiosos da economia global. O título do livro de Daniel Cohen ilustra isso: “Riqueza do Mundo, pobreza das Nações”. O aumento da quantidade de empresas transnacionais, ou seja, sem matriz central, acabou com muitas empresas estatais, e então diminuíram o poder do Estado de governar vários espaços da sociedade. Exemplos simples são as privatizações de bancos e das telecomunicações.

“O sistema econômico internacional, no que os Estados traçam a fronteira entre a economia interna e as relações comerciais exteriores, está metamorfoseando-se numa economia transnacional a raiz da globalização dos mercados. A este respeito resultam especialmente relevantes à aceleração da escala mundial dos fluxos de capital e a

avaliação imperativa das condições econômicas nacionais a cargo dos mercados de capital globalmente conectados. Isto explica porquê os Estados já não constituem os nós fundadores da rede mundial de relações comerciais graças à estrutura de relações interestatais ou internacionais. Hoje, são os Estados os que se inserem nos mercados e não as economias as que se inserem dentro das fronteiras estatais”.(Harnecker apud Romero e Vaquero, p. 34, 2001)

Mas a globalização não é somente o movimento de entrada de capital e valores estrangeiros no local. Não retira apenas o poder do local, porque a globalização não é simplesmente um único vetor em sentido de entrada do global ao local. As nações estão realmente perdendo o poder que tinham antes, mas simultaneamente ocorre um movimento reativo. “A globalização não somente puxa para cima, mas empurra para baixo, criando novas pressões por autonomia local³” (Giddens, p.38, 2000).

Os movimentos nacionalistas e regionalistas parecem se reforçar com a pressão exterior e com a percepção de que o Estado que cuidaria de seus patrimônios ou direitos parece estar enfraquecendo-se e alguém tem que agora proteger o local. Mas, não são necessariamente movimentos de oposição (os antiglobalização), mas de resistência e adaptação. Podem ter surgido pela percepção da perda de espaço do local, mas não atuam diretamente sobre o que lhes pressiona. Aparentemente, são de reforço de identidade local, e não de luta contra a identidade estrangeira que adentra, reforço este que também faz-se acompanhado do sentimento de pertença a seu local de origem (geográfico). O exemplo pertinente é o movimento reintegracionista na Galícia, cujo objetivo é unir a língua galega novamente à língua portuguesa. Os seguidores acreditam que as duas línguas são uma, e que devem continuar sendo consideradas a mesma. Este fenômeno é expresso por Giddens:

“A globalização é a razão do ressurgimento de identidades culturais locais em várias partes do mundo. Se alguém perguntar, por exemplo, por que os escoceses querem mais independência no Reino Unido, ou por que há um forte movimento separatista no Québec, não poderá encontrar resposta apenas na história cultural deles. Nacionalismos culturais brotam como uma resposta a tendências globalizantes, à medida que o domínio de estados nacionais mais antigos enfraquece”(Giddens, 2000, p. 39).

Esse fenômeno é observado por Castells(1999) como o ressurgimento do nacionalismo. Após a decretada “morte”do nacionalismo pela tripla causa:

- Globalização da economia e internacionalização das instituições;
- Universalização de uma cultura compartilhada: difundida pela mídia, educação, alfabetização, urbanização e modernização;

³ A autonomia tornou-se requisito básico no mundo globalizado. Constitui-se como necessidade material, no momento em que a racionalidade tecnológica coloca como exigências para o homem o domínio do conhecimento, a capacidade de decidir, de processar e selecionar informações, a criatividade e a iniciativa. Somente um indivíduo autônomo consegue manejar com estes elementos, os quais exigem ações/tomadas de decisões constantes para responder/resolver novas problemáticas advindas desta nova fase do capitalismo.”(Soares e Pereira, 2001)” URL <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/index.autonomia1.html>

- Ataques desfechados por acadêmicos contra o conceito de nação, e desenvolviam pensamento como este de Gellner (apud Castells, 1999, p. 44): “nacionalismos não passam de tribalismos, ou quaisquer outros tipos de comunidades orientadas a este fim, que por sorte, esforço ou circunstância foram bem sucedidas em transformar-se em uma força eficaz sob as condições da realidade moderna.”

Em verdade, o cenário que se apresenta atualmente é de uma ampla (re) construção da identidade com base na nacionalidade; como é o caso da identidade cultural galega.

2.2 Identidade e Sentimento de Pertença⁴

“Não temos conhecimento de um povo que não tenha nomes, idiomas ou culturas em que alguma forma de distinção entre o eu e o outro, nós e eles, não seja estabelecida...O autoconhecimento – invariavelmente uma construção, não importa o quanto possa parecer uma descoberta- nunca está totalmente dissociado da necessidade de ser conhecido, de modos específicos, pelos outros”. (Calhoun apud Castells, 1999, p. 22)

O Sentimento de Pertença é aquele que ajudaria uma pessoa a identificar “de onde ela é”. O conjunto de pessoas com o mesmo sentimento de pertença faz com que exista uma identidade coletiva, que será a mesma entre os com mesmo sentimento de pertença e a distinta quando em relação a outras identidades.

O Sentimento de Pertença tem relação direta com a identidade de um povo por aflorar devido o reconhecimento coletivo racional e emocional dos símbolos e valores de dada cultura.

Romero et al (2001) conceituam a identidade como a consciência que se tem de pertencer a um grupo, de formar parte duma rede social e duma série de relações. Não se trata de uma essência se não de uma construção simbólica.

Castells (1999) observa a identidade como a própria rede simbólica de dada cultura, que constituem fontes de significado para os indivíduos e por eles originadas, e construídas. Propõe uma distinção entre três formas e origens de construção de identidades: identidade legitimadora, identidade de resistência e identidade de projeto.

A identidade legitimadora é imposta por instituições dominantes, desenvolve-se por pressão em instâncias autoritárias.

A identidade de resistência é criada por atores que se encontram em condições/posições desvalorizadas por algum tipo de dominação estrangeira(como o caso da galegos hoje). São identidades coletivas minoritárias que em situação de ameaça se organizam para sobreviver;

A identidade de projeto é quando a identidade de resistência além de manter o que se tem busca caminhos para ampliar a qualidade e quantidade do que se tem., redefinindo sua posição social.

“Identidades que começam de resistência podem acabar em identidades de projeto”(Castells, 1999, p.24), e assim podem gerar movimentos sociais em privilégio à

⁴ Sense of belonging

própria identidade que não apenas se opõem e resistem, mas se restabelecem como entidade.

A identidade galega pode ser considerada hoje uma identidade de resistência se transformando em identidade de projeto, tendo em vista sua situação atual em relação ao mundo. Estão lutando pela perpetuação e reconhecimento de sua língua, pela autovalorização de sua etnia, pela sua arte, enfim pela sua cultura, porém não atingiram ainda reconhecimento mundial. A Catalunha, vizinha territorial e da mesma classe de Comunidade Autônoma Espanhola, aponta-se mais claramente como uma identidade de projeto madura. Sua língua, o catalão, já é reconhecida mundialmente.

Sendo a identidade coletiva a própria rede simbólica de uma cultura, e se esta se encontra em condição minoritária, então provavelmente ela será a estrutura a ser fortificada para a perpetuação da identidade. E isto se observa então na Galícia, através do movimento de conservação cultural existente.

Para a observação deste fenômeno na Galícia focaliza-se a sua atual condição política, sua História, o evento da Emigração, a definição de sua Identidade, sua Língua e os Movimentos Sociais. Por fim, o foco é dado à Internet, o contexto tecnológico deste trabalho, e lá se observa *websites* pertencentes a este movimento de conservação cultural.

2.3 Culturas Minoritárias:Galícia

Galícia é uma Comunidade Autônoma da Espanha. Sua capital é Santiago de Compostela, localizada na província de A Coruña. Além desta, possui mais três províncias: Pontevedra, Lugo e Ourense.

A Espanha vive em monarquia constitucional e é formada por dezessete Comunidades Autônomas: Galícia, Principado de Astúrias, Cantábria, País Vasco, Comunidad Foral de Navarra, La Rioja, Aragón, Cataluña, Islas Baleares, Comunidad Valenciana, Región de Murcia, Andalucía, Canárias, Extremadura, Castilla y León, Castilla-La Mancha e Comunidad de Madrid. Cada uma delas tem seu próprio Governo e estatuto de autonomia. E ainda por dois territórios na África: Ceuta e Melilla.



Figura 1. Mapa das Comunidades Autônomas divididas em províncias. Cada cor representa uma Comunidade.⁵

⁵ Mapa extraído de *website*:

<http://www.clas.ufl.edu/users/alasbrun/Cursos/SPN3510/Comunidades/comunidadesm.html>. Acessado em 19 de novembro de 2001.

Nas últimas décadas, a Espanha tem vivido um rápido processo de transformações políticas, econômicas e sociais. Um novo modelo de convivência tem-se criado e o país integrou-se à União Europeia por pleno direito. Seu cenário político conjuga a pluralidade e diversidade das distintas Comunidades Autônomas com a unidade do país Espanha. Pode-se dizer que é um “Estado plurinacional”(Castells, 1999).

Em sua constituição, a Espanha delega autogoverno às Comunidades. O conjunto das Comunidades constitui o chamado “Estado das Autonomias”

Localizada na parte noroeste alta da Espanha (parte lilás no mapa), a Galícia vive suas particularidades culturais e tradicionalismo com visível intensidade, e demonstra isso claramente em atividades rural, artística, turística e religiosa e no uso de sua língua, o galego.

Sua história é muito antiga. A primeira cultura que deixou sua marca na Galícia foi a celta, a qual se sucedeu uma onda de romanização. Os celtas deixaram como legado as Muralhas de Lugo, a ponte romana de Ourense, e a Torre de Hércules em La Coruña.

A Galícia vê seu início formal, enquanto Galícia, ainda na Idade Antiga, com a chegada dos romanos CELTO-LIGURIANOS, os antigos dos galegos, em 1800 a.C. à Ibéria. Conquistaram as terras que hoje em dia são Galícia (Galiza) e Portugal, e o norte ibérico.

Em 61 a.C. Júlio César chega a Galícia. Conquistada de vez pelos romanos, é batizada pelo imperador Diocletianus como a província de GALLAECIA, a “terra dos Celtas”.

Em 466 acontece o fim do Império Romano do Ocidente e Galícia instaura-se como um dos primeiros Reinos da Europa Ocidental.

Quase mil anos depois, a Galícia entra na Idade Média com uma nação plenamente consolidada e com uma cultura fulgurante. *“Universalidade derivada da comunicación con Europa, arte románica consagrada, relixiosidade específica enraizada na doutrina de Prisciliano, idioma fecundo e de valor trasnacional, cultivado na lírica trovadoresca, etc., son as mostras máis sobresaintes desta prosperidade”*⁶.

Contudo, ao início do século XVI, o reino de Castela, região central longitudinal da atual Espanha, que parece dominar culturalmente até hoje pelo idioma castelhano, assimila o reino de Galícia. Marginaliza os galegos em nível político, econômico e social:

*“... tributos en diñeiro, materias primas, homes para o exército, privación do voto en Cortes, representándonos Zamora, perda progresiva da representatividade que conferia a Xunta Xeral do Reino de Galiza, exclusión do galego dos usos escritos e silencio literario”.*⁷

A Idade Média galega foi marcada pelo descobrimento do túmulo do apóstolo Santiago, que transformou Santiago de Compostela em uma das três cidades santas do mundo, junto a Jerusalém e Roma. É desde então constantemente visitada por peregrinos de toda parte do mundo, que realizam até lá o Caminho de Santiago, ou Caminho Jacobeo. É toda fundada entre igrejas e praças, tendo como principal obra arquitetônica a Catedral de

⁶ Extraído de "Aproximación á lectura do Sempre en Galiza" por Manuel Rei Romeu, no Caderno de debate nº3 de Galiza Nova "Castelao, o Sempre en Galiza e o nacionalismo galego.

⁷ Idem

Santiago de Compostela. O turismo religioso movimenta a capital Santiago de Compostela o ano todo.

Em 1833, acontece a divisão provincial, que tenta, impostando poder, recortar a região ao seu modo. A Galícia continuou a perder sua personalidade e capacidade de resposta:

“non paran de se agudizar os mecanismos de colonización, agora máis estendidos por meio do Ensino, a Igrexa, o Exército, a prensa, etc. A ideoloxía liberal, fervente defensora do progreso capitalista contribue decididamente á españolaización da sociedade urbana sobre todo, de igual maneira que a emigración contribue a aumentar a infravaloración e o auto-ódio. Esta situación crítica servirá de revulsivo para o xurdimento e a consolidación dunha resposta organizada (provincialismo, rexionalismo, nacionalismo)”.⁸

Na modernidade, pressionada por um Estado que desejava a “unidade nacional”, talvez como uma forma de ganhar forças para suportar a pressão exercida pelo início da economia transnacional, a Espanha viu-se perdendo sua pluralidade regional para uma singularidade forçada.

Mesmo assim, a Galícia, sofrendo as imposições de Franco de uma Espanha homogênea e da globalização e emigração, ainda segura firmemente seu idioma entre as palmas da mão:

*“... cabe subliñar o fracaso do Estado imperialista na construción da chamada "unidade nacional" ao non conseguir galvanizar a pluridade nacional existente: "Porque dispois de máis de catro séculos de política asimilista, exercida coon toda riqueza de astucias e violencias, o noso idioma está vivo. Sodes, pois, uns imperialistas fracasados" (p. 42). Mais o despilfarro, o desbaraxuste das monarquias centralistas acaban provocando a ruína de povos como o galego que viñan de ser tan esplendorosos. (Fillos de Galicia, 2001)”*⁹

2.3.1 Emigração

A Galícia por sua história de invasões e domínios por gente que não a sua, mas com a sempre presente vontade de seu povo de existir como tal, carrega consigo a lembrança de *submissões no trabalho e exploração de recursos naturais*.

“... cunhas explotacións precapitalistas campesiñas, mariñeiras e artesáns como única aitividade produtiva do país, sin unha crase social que empregase cando menos unha parte do escedente que se apropiaba en crear postos de traballo industrial, o destino dos paisáns non podía ser outro que a inanición ou o éxodo”.¹⁰

Por intermédio de entrevistas com galegos foi possível descobrir o passado sofrido daquela cultura. A fome parece ter feito boa parte do passado galego. Pelo entra e sai de

⁸ Ibidem

⁹ <http://www.fillos.org/fillos/historia/etapas.htm>. Acessado em agosto de 2001.

¹⁰ "O Atraso Económico da Galiza" (1972-1997). Texto do resumo de Xosé Manuel Beiras. <http://www.opengroup.com/libros/index/es0610o.shtml> Acessado em agosto de 2001

povos alheios consumindo seus recursos naturais e agropecuários, pelas guerras conseqüentes das invasões, pelas grandes pestes que aconteceram na Europa, pelo pouco desenvolvimento tecnológico decorrente da falta de educação, a fome assolou a Galícia durante muito tempo. A fome, o servir militar nas grandes guerras mundiais e o sonho de uma vida melhor na América foram as principais causas do êxodo do povo galego.

No século XVIII, com a modernização da tecnologia de viagem, muitos se aventuraram pelos mares em busca de melhores oportunidades para si e sua família.

Depois da forte emigração acontecida durante o totalitarismo de Franco, o galego emigrou através dos mares, principalmente para o lado do oceano Atlântico. Seu povo encontrou na Argentina, Brasil, Chile, México e outros países latino-americanos, um novo lar. Famílias viram seus nomes e sobrenomes voarem para longe, misturando-se com outros nomes e sonoridades.

Quando não ia toda a família, ia o pai, abrindo o caminho. E a mãe assumia seu papel, o que se pode então inferir que a Galícia é matriarcal.

Pode ser objeto de questionamento os sentimentos do povo galego com tal pulverização de sua cultura, que calca na família, língua, oralidade e morte, seu mais forte estímulo à vida. Pode-se questionar ainda a preservação do medieval, desde a conservação da Muralha de Lugo até placas de lojas em ferro de artesanaria de época.

2.3.2 Identidade

Num texto atual de Franck Meyer, publicado em “Eidos do libro 3” (1999) encontra-se a seguinte colocação:

*“Por moito sitio distinto que fosse Galicia, é probable que nun asunto minoritario como a literatura no seu conxunto tamén aquí, como noutras culturas, a poesía represente unha minoría dentro doutra”.*¹¹

O dizer “por mais diferente que fosse a Galícia” aponta tal auto-observação galega de *Ser Distinto*.

Pelo compreendido, os galegos não se posicionam tão rigidamente às questões antropológicas de sua existência, aceitam que são descendentes dos Celtas, mas não são Celtas. Por terem sido muito massacrados por guerras e governos, criaram uma força de resistência ao novo, são desconfiados de início, porém amistosos. É interessante lembrar que o Caminho de Santiago serve de exemplo de sua cordialidade e bondade; nele, os galegos alimentam, dão banho e abrigo aos peregrinos.

Um povo que viveu sempre do pescado da agropecuária, com uma história densa, em muito preservada pela oralidade, tem até hoje o hábito do contar contos, contados por avós dos avós ou algum acontecimento peculiar sucedido...Atualmente, é comum encontrar espaços onde pessoas se reúnem para ouvir contos, e também contar. Muitas vezes estes eventos são organizados por pessoas ligadas à arte de atuar e podem ser organizados por temática. Mas, independente de ser um evento programado, quando sentados à mesa de um bar podem contando as aventuras ou mistérios envolvendo sua família ou de conhecidos.

¹¹ <http://www.andelvirtual.com/FORO/texto.htm>. Acessado em agosto de 2001.

A Galícia é turisticamente uma terra de detalhes e identidade próprios, formada por belezas naturais de cor verde intensa, gado saudável e litoral abundante em pescado e frutos do mar¹².

A gastronomia galega é predominantemente marítima, abrangendo uma grande diversidade de preparos. O polvo à galega é um dos principais pratos tradicionais. Não possuem o hábito de comer o gado adulto, optando pelos terneiros. O queijo *tetilla* e o vinho da região são oferecidos pelos bares tradicionais. A região é famosa por seu *bem comer*.

No verbo do galego:

*“eu penso que Galiza ten identidade cultural propia, aínda que ligada a outros países da Europa. Por unha banda Portugal, coa que estivemos unidos sendo un só país moito tempo na idade media, e por outra banda cos países celtas (Bretaña, Irlanda, Escocia, etc.). De esa época temos sinais de identidade propia non só culturais, sinon que tamen sociais. Culturais poderían ser a lingua, a nosa literatura, ó arte, a música, o folklore, etc. Pero tamén hai diferenciacións sociais fruto do desenrolo da nosa terra e o seu aillamento do resto de España. A nosa sociedade é matriarcal, debido o éxodo dos homes.”*¹³

2.3.3 A Língua Galega

*“En Galicia estamos vivindo desde hai anos un proceso de recuperación histórica, lingüística e cultural. Somos un pobo cunha longa tradición que se esforza por recupera-la súa identidade e a súa autoestima; e un dos símbolos da nosa identidade de galegos é a lingua que falamos.”*¹⁴

O galego é uma língua descendente do latim vulgar unicamente falada na Galícia. A população da Galícia pode ser considerada bilíngüe, por falarem o galego e o castelhano.¹⁵

“Galícia é um país cunha língua propia e oficial, o galego, que entende a totalidade de poboación e que usa habitualmente (só ou maioritariamente) o 67,7% dos galegos. Fálase así mesmo outro idioma, o castelán, que tamén é língua oficial”. (Romero e Vaquero, 200, p. 107)

A afinidade geográfica entre a Galícia e Portugal é razão da semelhança entre o galego e o português.

Anteriormente à expansão lusa pelo mundo, a língua portuguesa tinha se diversificado em dois ramos, pode-se dizer o português e o galego. A independência portuguesa fez com

¹² Em novembro de 2002 seu mar foi ameaçado com um grande derramamento de petróleo de um cargueiro inglês, um dos maiores da História humana.

¹³ Afirmação do Conselheiro de Educação e Ordenação Universitária, Celso Curras Fernández, no Limiar da Legislação de Língua Galega, 2001. URL: <http://edu.xunta.es/dxpl/ferramentas/lexisla/lexisla.pdf>. Acessado em 03/01/2003.

¹⁴ Idem

¹⁵ Conforme o artigo 3 da Constituição Espanhola e no 5 do Estatuto de Autonomia, é garantida a igualdade do galego e do castelhano como línguas oficiais de Galícia e assegura a normalização do galego como língua própria do povo galego.

que o português se convertesse na língua da cultura e do comércio. Essa mesma língua, ao norte do país, com a progressiva dependência da Galícia, primeiro a Castela e a Espanha, fez que o seu uso se reduzisse às camadas populacionais mais pobres e iletradas (camponeses, marinheiros, etc.) e que a sua evolução se visse travada no analfabetismo e na oralidade.

Durante os chamados “séculos escuros” o galaico-português do norte, o galego, ficou reduzido à língua oral e onde a tradição medieval foi esquecida e a língua apenas considerada como meio de comunicação das classes baixas. Todavia, a língua manteve-se e foi no século XIX que começa de novo a aparecer como língua escrita, língua transmissora de cultura, é o que chamam “Rexurdimento”.

Os escritores do Rexurdimento foram buscar, como referência, a norma espanhola, pois a tradição medieval tinha sido esquecida e silenciada. No princípio deste século alguns destes intelectuais questionaram esta norma como referencial, alegando que é estranha à língua e que esta deve procurar a sua norma em si mesma, isto é no galego evoluído, no português.

Com a guerra espanhola, novamente o galego volta ao esquecimento abafado pela imposição do castelhano. Com a ditadura de Franco o galego foi proibido nas ruas e escolas, por ser considerado uma forma de traição ao Estado maior Espanha. Foi deliberada a eliminação de professores falantes do galego das escolas, no intuito de impossibilitar o ensino do idioma. O mesmo ocorreu na Catalunha e País Basco, com os idiomas pátrios Catalão e Esperanto.

Passados momentos políticos de forte pressão, o galego volta a ser usado e resgatado. As escolas hoje ensinam os dois idiomas (galego e castelhano). Hoje, há a presença do idioma galego no ensino de todas as escolas, universidades públicas, órgãos administrativos e também rede pública de televisão.

No movimento pela normatização articulam-se intelectuais das Letras e são apoiados pelas Universidades e Governo. Comissões para normalização da língua, que é a garantia do uso, trabalham para incluir o uso do galego nas mais diversas instâncias da sociedade.

Uma legislação elaborada pelo governo garante direitos e prevê normas para o ensino e uso da língua galega. A situação que se observa é de que o governo assegura o uso do galego estruturado em algumas normas que parecem não ser aceitas por toda a sociedade galega.

Um forte movimento social chamado “reintegracionista” também opõe-se à norma que busca sua base no castelhano, a exemplo dos do “Rexurdimento”, e afirmam que é no português que o galego deve se apoiar para definir as suas regras:

“O Reintegracionismo é um movimento social com presença ativa e tradição histórica na Galiza. Desde o início da recuperação literária da língua na Galiza existe uma visão e uma prática escrita galego-portuguesa da mesma (partilhada também pelo primeiro presidente da Real Academia Galega e por mais membros dessa instituição) que entende que esta recuperação não é possível fora do âmbito linguístico da Lusofonia.”¹⁶

¹⁶ Segundo parágrafo do Manifesto Unitário Reintegracionista 15D. Encontra-se uma cópia na seguinte URL: <http://usuarios.lycos.es/lingua/manifeto15d.html> . Acessado em 03/01/2003

Segundo um grupo de reintegracionistas, existem três alternativas fundamentais para a normatização:

“... Uma norma referenciada no espanhol, cujo ponto forte é o argumento de que a povoação está mais habituada á escrita espanhola e isto redundará em benefício da normalização do galego escrito”;

“... Uma norma lusista que propõe adoptar o português padrão como norma ortográfica para o galego”;

“... Uma norma intermédia, chamada de mínimos reintegracionistas, que adopta os elementos mais definitórios da norma portuguesa mantendo certas particularidades do galego visando assim não trair a origem da língua e possibilitar que o novo usuário da escrita galega não se tenha que enfrentar a uma grafia excessivamente diferente da que está habituado”.

Ainda, este grupo defende que o poder político opta pela primeira norma e exclui qualquer forma de ajuda a publicações que optem por uma das outras duas. Dizem que o a primeira norma adotada, junto com a presente situação de dominação da língua castelhana, ou espanhola, coloca o galego em clara ameaça de extinção ou de virar dialeto. E que, por outro lado, deixam isolada uma comunidade de dois milhões e meio de falantes com o qual empreendimentos editoriais, jornalísticos ou quaisquer outros que utilizem o galego como suporte “ficarão condenados ao fracasso econômico e assim a língua condenada à condição litúrgica e decorativa”. O mesmo grupo defende ainda que a aproximação ao português aumentará as possibilidades de relacionamento lingüístico desta comunidade e garantirá a sobrevivência da língua e então, que “a inclusão da Galiza no mundo da LUSOFONIA é hoje não só uma vontade como também uma necessidade”¹⁷.

Do governo aos cidadãos comuns, encontra-se a busca da conservação lingüístico-cultural. Ainda que a maioria do povo fale o castelhano, ou espanhol, corriqueiramente, uma parte “intelectualizada” jovem e adulta, e os mais idosos, usam realmente o seu idioma pátrio, ainda que com algumas diferenças por falta de uma norma concisa. E mais, provas de renovação de pessoal da Xunta de Galiza (governo da Comunidade Autônoma) exigem, no ano de 2001, o domínio do idioma Galego (o baseado na primeira norma apresentada). As escolas, ainda que predomine no dia-a-dia e na maioria dos livros o castelhano, ensinam o Galego. Jornais são escritos com a mescla dos idiomas galego e castelhano, parecendo deixar ao gosto do jornalista que escreve o texto a opção de uso. A música própria de *cantautores*¹⁸ é em galego. Aulas, seminários e congressos acadêmicos são em galego. Livros são lançados em galego. Na Internet podemos encontrar vários *websites* em galego.

Fora da Espanha e de suas redondezas é comum o desconhecimento da existência da língua galega e, quando não, é possivelmente confundida com um dialeto do castelhano.

¹⁷ Galiza e Lusofonia – O Reintegracionismo Galego. <http://www.terravista.pt/enseada/3602/>. Acessado em outubro de 2001.

¹⁸ Cantores que cantam músicas populares e de sua autoria. Normalmente apenas com um violão. Atuam em bares das cidades, fazendo música ambiente e atendendo a pedidos de clientes dos bares. São muito queridos de modo geral.

2.3.4 Conservação Cultural

O cenário na Galícia atual não é tão radical, em termos de violência, quanto dos movimentos de resistência direta ao aspecto econômico da globalização, como os acontecidos nas reuniões do G7(Londres, 1984) e G8 (Gênova, 2001) . Na Galícia constata-se uma mobilização social que tenta resgatar uma identidade, um tanto perdida, ou melhor, esquecida, por causa da emigração e permeabilidade cultural de modo geral.

Este resgate possui o objetivo, frente à globalização, de conservação da cultura galega, pelo trabalho de reconhecimento de sua identidade (língua, símbolos, tradições...) e História. Os galegos, mesmo que espalhados pelo mundo, desejam conhecer e saber a língua pátria e as características de povo galego, provenientes de um ponto geográfico específico e com uma História bem antiga.

Nesse movimento, articulam-se movimentos sociais como os nacionalistas e os reintegracionistas que convocam, principalmente através de cartazes e sites, para colóquios, seminários, etc e pregam suas teorias sobre a identidade da Galícia. Um desses cartazes, do grupo dos reintegracionistas, do tamanho de uma parede, e pregado no salão principal da faculdade de jornalismo da Universidade de Santiago de Compostela, mostrava o desenho do mapa mundo apontando os lugares onde o galego é falado, e o Brasil ocupava boa parte da ilustração, junto com todos os outros países que falam o Português. Aqueles jovens do movimento dizem que o galego e o português possuem o mesmo sistema lingüístico, o lusófono, porém mostram mais radicalmente a semelhança a ponto da confusão entre um e outro. Tal atitude representa a urgente necessidade sentida de vincular sua língua, que é única da Galícia, com o português, que é falado em vários pontos geográficos para agregar valor de dominação do idioma em vários espaços. A necessidade de ser internacional aponta-se aqui:

“... internacional é o que realmente é a nossa Língua, usada na actualidade por perto de DUZENTOS MILHÕES de pessoas que nos podemos comunicar numha Língua escrita e perceber totalmente, salvando os sotaques que em cada zona se têm à hora de falar umha das Línguas mais ricas do mundo”.

Assim introduzem tal mapa citado, espalhado em forma de panfletos, pela Universidade de Santiago de Compostela.

Outras formas de constatação do movimento de conservação cultural, pode ser feita pela observação de eventos festivos religiosos ou apoios a programas culturais que expressem ali tradições e hábitos galegos. Promoções do JACOBEO, o Caminho de Santiago, realizadas pela Xunta de Galícia, levaram à confecção de camisetas, blusões, canetas e outros diversos tipos de materiais promocionais, além de eventos pela cidade de Santiago de Compostela relembrando a importância do caminho.

A preservação dos monumentos antigos, praças e igrejas ilustram a necessidade de deixar “como eram” espaços das cidades, e assim mantendo suas belezas para a atividade turística.

Um fato curioso é a extensão do tradicionalismo galego a outras partes da Espanha. Em 2001, um grupo de artistas da Catalunha chegou a Santiago de Compostela com uma performance sobre o *botafumero*. O botafumero é um incensário de grande tamanho que é

movimentado dentro da catedral de Santiago de Compostela para a missa dos peregrinos. Diz a tradição, que a existência de um incensário de tamanho maior que o normal se deu por causa do cheiro que os peregrinos chegavam à catedral. Aproveitava-se a cerimônia católica de espalhar um defumador para a *purificação das almas*, e espalhavam então uma quantidade maior ainda de defumador para aliviar o mau cheiro que resultava a reunião dos peregrinos. São necessários alguns homens juntos para movimentarem o botafumero.

2.3.5 A Cultura Galega na Internet

Muitos são os *websites* que se dedicam a promover e divulgar a cultura galega. Cada um com sua própria abordagem. Destacam-se os *Fillos de Galícia*, *CRTVG*, *O Correo Galego*, *Galego21*, *Redada* e *CulturaGalega*.

Fillos de Galícia

O *website Fillos de Galícia* (URL: <http://www.fillos.org>) se auto intitula: português (“*Web para el encuentro de los hijos de la emigración gallega*”, na língua castelhana original). A Figura 2 apresenta a propaganda utilizado no *website*.

¡ GALICIA vive en nós !

Figura 2. Banner do website Fillos de Galícia.

“Desde esta especie de Centro Gallego virtual queremos compartir experiencias, dudas, inquietudes, proyectos... Queremos ponernos en comunicación todos los hijos de Galicia que hay por el mundo, conocernos y aprender sobre la tierra de nuestros padres, sobre la herencia cultural que quizás ellos no han podido transmitirnos o que las sociedades donde nacimos y vivimos ignoran y anulan.”

É interessante como neste *website* há uma mescla da língua castelhana e galega, pois seu público principal, os emigrados, vive na América Latina e fala o castelhana. Ao mesmo tempo, com a mescla, provocam momentos de aprendizado do galego. A Tabela 1 apresenta-se os nomes das seções que interessam e ilustram o movimento de promoção e divulgação da cultura galega do *Fillos de Galícia*:

O Taboleiro de mensaxes	Aprender galego	Historia de Galícia
A mailing-list FILLOS-L	Ler unha cita galega	Terra Galega
Mundo Galego	Escritores galegos	A cociña galega
A Nosa Voz	Libros recomendados	Tradicións

Tabela 1. Seções principais de navegação do website *Fillos de Galícia*

CRTVG

A CRTVG é a companhia de rádio-televisão da Galícia. Em suas palavras:

“A Compañía de Radio-Televisión de Galicia é unha sociedade anónima de titularidade pública nacida ó abeiro da Lei de Creación da CRTVG

aprobada polo Parlamento de Galicia o 11 de xullo de 1984. Os seus obxectivos son a posta en funcionamento, xestión e explotación dos medios de comunicación en lingua galega, a Televisión de Galicia e a Radio Galega, contribuíndo á normalización lingüística e á cohesión do tecido social e xeográfico do país.”

Em seu *website* (<http://www.crtvg.es>) encontra-se uma lista das seções (Tabela 2) que demonstram seu engajamento no movimento de promoção de cultura galega.

câmaras <i>web</i> ao vivo	Desportos	literatura galega
dicionário galego	discografia galega	o caminho de Santiago
Gastronomia	a pesca na Galícia	

Tabela 2. Seções principais de navegação do *website CRTVG*

O destaque neste *site* é a estratégia de *webcâmeras* espalhadas pelas principais cidades da Galícia, vinte e quatro horas ao dia, que permitem o contato com o ambiente visual da região.

O Correo Galego

O Correo Galego ou *El Correo Gallego* (URL: <http://www.ocorreogalego.com> ou <http://www.elcorreogallego.es>) é jornal impresso conhecido popularmente na Galícia, oferece jornalismo nas línguas castelhana e galega e participa do movimento pela língua pátria.

...”Con este espírito, queremos deixar constancia aquí do noso agradecemento a todos cantos participaron na realización deste completo e útil Manual de Estilo, o primeiro que establece, dun xeito sistemático, con amplitude e profundidade baseadas na experiencia do día a día, as liñas directrices do uso xornalístico da lingua galega no inmenso mosaico da Sociedade da Información.”

“Este Manual é, en si mesmo, a proba da madurez do noso idioma como vehículo de comunicación, plenamente capacitado para facer un xornalismo de calidade e arraigado na terra. Capaz de estar presente, con voz propia, na rede de redes, internet, sen abandona-las raíces históricas e culturais de Galicia.”

A Tabela 3 apresenta algumas seções do jornal *Correo Galego online*.

Vida social galega	Emigração	Galegos do mês
--------------------	-----------	----------------

Tabela 3. Seções principais de navegação do *website O Correo Galego*

A seção “Galegos do mês” pode demonstrar o valor que vêm dando aos galegos que dedicam sua vida para ajudar a Galícia a ser cada vez melhor.

Galego21:

“Actualmente case non existen productos informáticos en galego xa que para as empresas non é rentábel a traducción dos seus produtos para

unha lingua como a nosa. É por iso que moitos usuarios deben utilizar os produtos noutras linguas en detrimento da nosa. Para intentar solucionar este problema xurde galego21.org: unha organización sen fins de lucro, co obxectivo de organizar o desenvolvemento, tradución e espallamento de programas informáticos en galego usando Internet como medio. Deste xeito pretendemos incidir na normalización efectiva do uso do galego no eido da informática.”

Grupo que se dedica a traducir e promover traducións de softwares para a lingua galega .
Abaixo, algumas seccións que compoñen o *website* (<http://www.galego21.org>):

Proxectos: promovem projetos que estimulam a tradución e creación de softwares no idioma galego	participa: ofrece formas de participar e apoiar os projetos, dentre elas como se pode assinar um email propagando que está participando do projeto.	opinión
---	---	---------

São parceiros e hospedam outro *website*, o Redada.

Redada: (www.galego21.org/nos/redada/)



“Nos tempos da globalización neoliberal, a dotación de políticas públicas son a única posibilidade de que pequenos países coma o noso vexan representada na nova sociedade a súa identidade, a súa lingua e cultura, fronte ás tendencias do mercado e fronte á emerxencia doutros espacios comunicativos colonizadores”.

Figura 3. Charge extraída da capa do Redada, novembro de 2001

Produzido por duas pessoas, Romero et al , disponibiliza documentos sobre a Galícia na sociedade da información, enfatizando a necessidade de criar espaços próprios galegos na Internet.

<u>redada</u> : sempre um novo artigo	<u>i+d</u> : divulgação de seus produtores	<u>contato</u>
<u>redadas anteriores</u> : lista disponibilizando artigos anteriores	<u>artigos e relatórios</u> : divulgação de artigos e relatórios não produzidos especialmente para o Redada, e que tratam do mesmo assunto de interesse: o galego na sociedade da informação.	<u>da periferia à rede</u> :divulgação da única obra que analise a realidade galega na Internet, desde uma perspectiva da globalização e políticas de regulamentação e de criação de espaços próprios galegos na Internet.

Tabela 4. Seções principais de navegação do *website Redada*

2.4 Considerações Finais

O movimento social pró conservação da cultura galega existe. Consta-se que a identidade galega busca o fortalecimento em contraposição ao processo de globalização.

Como dito por Castells (1999), a existência da identidade pede por diferenciação e reconhecimento das outras culturas de que ela existe. Contudo, a constituição da identidade demanda de *comunicação social* para o reforço e redescoberta de suas semelhanças culturais. Grupos organizados podem buscar o conhecimento sobre comunicação social para, com base nas novas tecnologias, fomentar e ampliar os diálogos internos e com outras identidades culturais.

Em verdade, o êxito do movimento galego depende do uso criativo dos meios de comunicação para a obtenção do reconhecimento internacional e fortalecimento da nação. Como tal, o portal *CulturaGalega.org* (CG) participa do movimento de conservação cultural e fortalecimento da identidade galega. Sendo um portal de Internet, o CG pode encerrar em si a função de concentrar a comunidade galega em um ambiente virtual.

O Capítulo 3 aprofunda-se no tema Comunidades Virtuais. Em particular, este capítulo detalha a apropriação das novas tecnologias de comunicação por grupos minoritários, da produção resultante do grupo (*small media*), e dos mecanismos facilitadores à existência de comunidades virtuais (*small media interativa* e *CSCW*).

3 COMUNIDADES VIRTUAIS

“A Web é uma criação mais social que técnica. Eu a construí para um efeito social – ajudar as pessoas a trabalharem juntas – e não como um brinquedo tecnológico. A finalidade última da Web é ajudar a melhorar a ‘teia’ de nossa existência no mundo”

Tim Berners-Lee

3.1 Introdução

Para Preece (2000), comunidades virtuais surgem pela interação humana acontecida por intermédio da Internet.

Para a autora, este tipo de comunidade consiste em:

- Pessoas: as quais interagem socialmente se esforçando para satisfazerem suas necessidades ou cumprirem papéis como líderes ou moderadores;
- Um propósito compartilhado: um interesse, uma necessidade, intercâmbio de informação ou um serviço;
- Políticas: condições, rituais, protocolos, regras ou leis que guiem a interação entre as pessoas;
- Sistema computacional: para suportar e mediar a interação social e facilitar o senso de companheirismo.

O termo comunidades virtuais, também chamadas de Comunidades *Online*, surgiu com a Internet, cunhado por Howard Rheingold (Souza, 2000). Rheingold, em seu clássico intitulado ‘The Virtual Community’, define Comunidade Virtual como “um agregado social que surge na Internet quando um conjunto de pessoas leva adiante discussões públicas longas o suficiente, e com suficiente emoção, para estabelecerem redes de relacionamento no ciberespaço”.¹⁹

Da mesma maneira que Rheingold atribui à tecnologia a possibilidade de existência das comunidades virtuais, Castells (1999) atribui ao “eletrônico” a responsabilidade pela existência dessas comunidades. Diz ele que comunidades virtuais são uma rede eletrônica de comunicação interativa que se auto reconhece e se auto define como uma comunidade, sendo organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes o ato de comunicar seja o principal interesse, uma necessidade social.

Para Lévy, as comunidades virtuais se apóiam na interconexão dos computadores, na rede, e “são construídas por afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em processo de colaboração ou de troca, tudo isso independente das afinidades geográficas e das filiações institucionais” (Lévy, 1999, p. 127).

Para Copani (2001) as comunidades *online* têm suas próprias vozes, e cada vez se fazem escutar mais fortemente. Seus meios informativos criam opinião e tendências. Em seus exemplos mais felizes, têm uma velocidade que compete com a dos grandes meios: com menor pressão que estes, podem atuar com maior agilidade (sua parte boa) e

¹⁹ Livro disponibilizado *online* em: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/>

eventualmente oferecer menos rigor (sua parte deficiente). Mas os tempos correm e os usuários aprendem a distinguir entre a fonte verídica e os “vendedores de ilusões”, também na Internet.

Comunidades virtuais também podem ser entendidas como grupos de pessoas que se reúnem em volta de um interesse comum e por intermédio de uma tecnologia criam um espaço virtual de aproximação durante o processo de comunicação. O espaço virtual pode ser entendido, neste caso, um espaço comum eletrônico ou digital onde se partilha tempo (síncrono ou assíncrono) e matéria (pulsos ou bit).

Como exemplo, pode-se apontar três tecnologias de telecomunicação populares que possibilitam a *reunião* de pessoas que estão geograficamente distantes, e que são virtualmente aproximadas: o *rádio*, o *telefone* e a *Internet*. Para o rádio, tem-se a comunidade de radioamadores, taxistas etc; para o telefone, existem as comunidades dos “tele-amizades”; e para Internet citam-se programadores trabalhando em software *opensource*, fãs de todo tipo de artista, músicos partilhando composições, etc.

É pequeno o potencial de formação de comunidades virtuais das tecnologias rádio e telefone. A Internet se mostra muito mais adequada para sustentar comunidades virtuais. Isso devido a características como: assincronicidade e memória, multimídia, “acesso a distância e transferência de arquivos” (Lévy, 1999, p. 93). A possibilidade de se deixar registros que possam ser acessados em qualquer tempo para serem debatidos ou opinados, a possibilidade de se fazer intercâmbios de material digital como imagens e sons (em tempo real ou não), a possibilidade de se interagir com documentos *online* atualizando ou modificando, a constante popularização, a capacidade de suportar grupos de tele-trabalho, fazem da Internet um dos principais focos de estudo na área da tecnologia da comunicação.

Para Cañas & Wearn (2001) uma comunidade sempre é um grupo, mas um grupo nem sempre é uma comunidade, isto dependerá do tipo de interatividade.

Um grupo é um conjunto de pessoas que trabalham unidas para um objetivo comum. Os grupos podem se criar com diferentes tipos de pessoas, cada um com seus próprios objetivos e também com conhecimentos diferentes e habilitados para contribuir à realização de uma tarefa. Os grupos não precisam estar constituídos previamente, eles normalmente se criam quando do momento da realização da tarefa e se desfazem depois.

Em contraponto, a comunidade virtual é mais que um grupo. A comunidade virtual possui existência contínua e não efêmera, onde o aspecto sócio-cultural aparece como a liga responsável entre seus membros. Estando todas as comunidades de Internet presentes no chamado Ciberespaço, a condição mínima para que possam existir é que seus membros possuam cibercultura.

Ciberespaço. Palavra inventada pelo escritor de ficção científica William Gibson em seu livro *Neuromante*. Gibson se refere ao ciberespaço como um espaço não físico ou territorial, composto por um conjunto de redes de computadores que fazem circular informação sob as mais diversas formas. Pela descrição tão próxima do que é a Internet este termo foi assimilado para a compreensão do que é o espaço da Internet.

Lévy define ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (Lévy, 1999, p. 92)

3.2 Cibercultura

Cibercultura é a cultura do Ciberespaço, cultura de Internet. Lévy (1999) compara a cibercultura a um “Movimento Social”, que faz o “verdadeiro uso” do computador pessoal: o ciberespaço como prática de comunicação interativa, recíproca comunitária e intercomunitária.

O aspecto sócio-cultural destas comunidades que se formam pela Internet ou que fazem uso da Internet para se ampliarem²⁰ estaria manifestado nos discursos e abordagens tecnológicas no ciberespaço. É mais comum as comunidades virtuais serem extensões de comunidades já existentes no mundo presencial, ou da afinidade geográfica, que simplesmente grupos originados no ciberespaço. “É raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo é um complemento ou um adicional”(Lévy, 1999, p.128)

Para a formação da maioria das comunidades virtuais, o espaço social e cultural de determinado grupo “migra” junto com o grupo para dentro do ciberespaço. Portanto, o domínio da tecnologia é imprescindível para que haja a interação entre membros do grupo, e para promover a qualidade na interatividade.

Na Galícia, em particular, este impedimento está diminuindo. O uso da Internet e a formação do ciberespaço galego vem aumentando. Prova disto são os números estatísticos da distribuição de usuários espanhóis por comunidade autônoma. No ano de 2000 os galegos correspondiam a 8,5% do total de usuários espanhóis e atualmente, 2002, correspondem a 17%, dobrando sua representatividade (Anexo 1).

3.3 Interatividade

Interatividade é um verbete da língua portuguesa ainda não dicionarizado. *Interação* é o verbete dicionarizado mais próximo de interatividade. O *Novo Dicionário Aurélio*, interação significa “a ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas ou pessoas; ação recíproca”.

John December²¹, ao tratar do assunto nas apresentações contidas em seu *website*, define o termo "interativo" como:

In-ter-ac-tive:

1: mutually or reciprocally active;

2: of, relating to, or being a two-way electronic communication system (as a telephone, cable television or a computer) that involves a user's orders (as for information or merchandise) or responses (as to a poll).

O prefixo *inter* nas palavras interatividade ou interação significa o "por em comum", o diálogo que é posto em jogo pelas palavras ação e atividade. Existe então uma "ação entre entes"; uma relação entre agentes; uma ação mútua.

²⁰ McLuhan observou a mídia/tecnologia de comunicação como extensões do homem e de seu mundo, formando a aldeia global.

²¹ Em: <http://www.december.com/john/papers/psrc93.txt> . Acessado em 25/12/2002

Gianfranco Bettetini define a interatividade como "*un diálogo hombre-máquina, que haga posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori*".(Gianfranco Bettetini,. 1996, p. 26)

Independentemente da interatividade acontecer entre a pessoa e algum documento do ciberespaço ou entre a pessoa e outra pessoa por intermédio do ciberespaço, o importante é a capacidade de as partes se comunicarem, efetivarem a atividade de troca de informação com eficiência. Isso implica na compreensão dos símbolos e linguagens utilizadas nessa comunicação.

A qualidade na interatividade da comunidade virtual depende de que a cultura de determinado grupo -linguagem, símbolos visuais, valores morais, etc.- seja bem representada, suportada ou até “reproduzida” pela tecnologia de comunicação do ciberespaço. E a qualidade na interação de um membro com sua comunidade depende do grau de interesse no propósito da comunidade, de sua afinidade com a tecnologia e de alguma cibercultura. (Agre apud Tuyama, 1999).

A interatividade na Internet acontece principalmente através de *desktops*, que são basicamente computador, monitor e *mouse*. É com esta máquina que se estabelece a ação de recebimento e envio de dados, informações e mensagens, estejam estas armazenadas em alguma memória digital ou deliberadas em tempo real por algum outro usuário de Internet. E a complexidade em constante crescimento da grande rede coloca como desafio aos que acreditam nela arquitetar eficientemente interfaces.

Muitas são as tecnologias de interface que permitem essa interação entre pessoas e documentos através da Internet. Porém, é o propósito da interação, o por quê da interatividade e quem estará interagindo que definirão como se dará a apropriação dessas tecnologias. O uso social da *Web* previsto por Tim Berners Lee é que vem definindo a evolução da tecnologia de comunicação da Internet e de suas ferramentas.

McLuhan (1979) diria que a Internet, sendo um meio de comunicação, é uma extensão do homem. Então, dependendo do homem que se faça uso dela, ou do grupo de homens, será abordada de diferentes maneiras.

A utilização de meios de comunicação por culturas minoritárias ou regionais cria as chamadas *small medias*. Comunidades já estabelecidas, ou “comunidades pré-existentes”(Hamman, 1999) usam a tecnologia da comunicação para garantirem que as informações em curso sejam pertinentes à sua cultura e estejam estruturadas em linguagem adequada.

3.4 Small Media

Internet es aún un fenómeno de elite. La mayor parte de la población del mundo no hizo nunca una llamada de teléfono, así que obviamente no está en Internet. No obstante, la Red tiene un potencial democratizador. La batalla actual es sobre si se podrá desarrollar ese potencial o si se convertirá en algo parecido a un sistema de marketing doméstico y una forma de marginar a la gente aún más. 22

²²Noam Chomsky citado em *Los ciudadanos de la Red crean sus medios informativos*.
URL:http://www.ciudad.com.ar/ar/portales/noticias/nota_cobranded/0,1498,38457,00.html

Noam Chomsky

As chamadas *small medias* vêm há um longo tempo cumprindo o papel tecnológico da comunicação para grupos sociais minoritários. Refere-se àquelas produções de comunicação de baixo custo²³ dedicadas à causa de uma comunidade.

Mohammadi (1994) assume que *small media*, ou também chamadas *group media* (Media Development, 1991) e *community media* (Wade, 1981 e Byram, 1981), possui como cruciais as características “participatórias” e de “fenômenos públicos, não controlados por grandes Estados nem grandes corporações”.

A diferença entre a *small*²⁴ e *big*²⁵ mídia “não depende de tipos específicos de tecnologias ou tampouco da sua audiência, mas sim da maneira de usar qualquer das tecnologias (Mohammadi et al, .1994).

Bertold Brecht²⁶, quando da invenção do rádio já apresentava que o uso que se faz é o que caracteriza o meio, ou mídia, sugerindo que seu uso se dirigisse a criação de canais de mão dupla, em vez de estações difusoras sem resposta direta:

“Rádio deve ser convertido de um sistema de distribuição a um sistema de comunicação. Rádio seria o mais maravilhoso sistema de comunicação pública imaginável, um sistema gigante de canais – seria, isso é, se estes canais forem capazes não só de transmitir, mas de receber, ou que façam o ouvinte não só ouvir, mas também falar, não de isola-lo, mas de conecta-lo. Isso significa que o rádio deixaria de ser um fornecedor e organizaria os ouvintes como fornecedores”.

A evolução do meio rádio seguiu outro rumo que este vislumbrado por Brecht. As comunidades de radioamadores são as únicas que ilustram a realidade social pretendida, ou sugerida, por Brecht, de canais de via dupla de comunicação. De todos os modos, existem hoje as rádios comunitárias, que mesmo não tendo essa característica de via dupla de comunicação, servem a uma comunidade com informações pertinentes ao local. O uso do telefone tem feito o papel da via dupla de comunicação tanto para o rádio, como televisão e outros.

O modelo proposto por Brecht é de “uso libertário” (Enzenberger apud Mohammadi, 1994) da mídia, que foca o uso social e não da produção profissional, em comunicação horizontal em vez de vertical, e que prioriza a participação ativa dos envolvidos no processo da comunicação.

John Kohut (2000), editor do UNESCO Courier, lembra que pelas últimas duas décadas vem acontecendo uma explosão de oferta de mídias, da proliferação de títulos de magazines a milhares de estações de televisão a cabo, agora disponíveis até mesmo nas mais pobres nações, e a infinda expansão da Internet. Sustentando isso estão os avanços em tecnologia que então reduzem significativamente os custos de produção e distribuição

²³ Em relação à investimentos comerciais/mercadológicos.

²⁴ Pequena

²⁵ Grande

²⁶ apud Mohammadi et al 1994

de mídias “fazendo possível para aqueles sem enormes fundos lançarem seus próprios negócios ou simplesmente fazerem suas vozes ouvidas”²⁷.

Dentre os mais notórios avanços neste sentido, Kohut aponta: a possibilidade de desenhar e acessar digitalmente jornais, de fazer publicações a partir de computadores pessoais, a simplificação dos equipamentos de transmissão (*broadcast*), enfim, a Internet.

Downing (apud Mohammadi, 1994) não se preocupa em falar das tecnologias, mas dos produtos resultantes e seus usos para ilustrar as *small medias*: jornais locais/*fanzines*, canais de televisão e rádio comunitários, vídeos amadores (“*citizens’ videos*”), comunidades de computadores (*community computers*), e etc. “A maioria desses projetos são desenvolvidos pro grupos de pressão (*pressure groups*), organizações políticas, aficionados da contracultura, comunidades locais e grupos minoritários”.

A UNESCO dedica, em seu *Courier*, uma seção ao tema:

Small media, new voices:

“Por séculos o jornalismo tem, quando feito da melhor maneira, sido o ofício através do qual repórteres/escritores hábeis trabalham para organizações financeiramente poderosas o suficiente para ‘bancarem’ caras impressões, infraestruturas de gravação e transmissão registradas de forma autorizada, confiável e seguindo eventos com afinidade para que possa prover informações para o público. Mas agora as regras mudaram...”

Esta seção dedica-se a apresentar experiências no uso de *small medias* para reverter o quadro onde os eventos distantes, situações de um povo desconhecido por outro são mediadas por grandes agências do jornalismo, o que, pelo texto, parece ser algo que não esteja sempre de acordo com as realidades locais. Sugere que “com a contribuição direta de discursos locais ao processo de comunicação à distância, uma maior quantidade de opiniões criam um discurso coletivo, que não prioriza pontos de vista específicos”.

Até pouco antes da popularização da Internet, não existia *small media* com potencial de *broadcast* suficiente para cobrir um grande número de pessoas em nível internacional, devido a custos e monopólios.

3.4.1 Globalização, Small Media e Internet

Movimentos de resistência e antiglobalização usam a Internet; interagindo com colegas de causa, pressionando autoridades com discursos pertinentes e promovendo sua causa. É a internet colaborando na criação de *small media*.

Para Evangelista (2001) a Internet é um dos três pilares que une sustenta a união de organizações do movimento antiglobalização. Afirma: “a rede é a grande alma do movimento”.

Para ilustrar tal apropriação da Internet pelo movimento antiglobalização²⁸, Evangelista aponta quatro referências na rede:

²⁷ URL: http://www.unesco.org/courier/2000_02/uk/dossier/intro01.htm . Acessado em 05/12/2002.

- Rede Liliput: organização italiana, rigorosamente não-violenta, com forte participação da Igreja Católica. Suas principais campanhas são contra a pobreza e a dívida dos países pobres, propõe políticas públicas que garantam a segurança alimentar. Reúne cerca de 25.000 pessoas.²⁹
- ATTAC: organização transnacional com origem na França, que propõe a adoção de uma taxa sobre transações financeiras.³⁰
- Genoa Social Fórum (Gsf): organização criada para coordenar as manifestações contra o G-8 em Gênova.³¹
- Tute Bianche: um dos grupos mais ativos do movimento antiglobalização. Conta com mais de 10.000 integrantes. Firmou uma declaração de “guerra contra os culpados da injustiça e da miséria”. Tem como porta-voz o ativista Luca Casarini.³²

Outro movimento que pode-se destacar, por tamanho da organização e complexidade do sistema de comunicação, é o Indymedia.³³

“Indymedia é um coletivo de organizações de mídia independente e milhares de jornalistas oferecendo coberturas não-corporativas populares. Indymedia é um espaço de mídia democrático, para a criação de radicais, precisas e apaixonadas histórias da verdade (tellings of truth)”.

É um conjunto de *websites* chamados “media centers” que têm como *website* “matriz” o Indymedia. Está representado em quase todo o mundo - Austrália, África, Europa, Canadá, América Latina, Índia, Israel, Estados Unidos - e tem como principal objetivo unir vozes sobre a globalização. No Brasil, seu media center chama-se Central de Mídia Independente(CMI)³⁴.

O site funciona porque um grande conjunto de colaboradores está, todos os dias, remetendo a eles materiais (textos e audiovisuais) relatando acontecimentos. Em novembro de 2001 passou por um problema de sobrecarga de informações em seu banco de dados, problema que já foi solucionado.

Em entrevista, um dos principais colaboradores e responsáveis pelo mídia center brasileiro, Pablo Ortellado, confirma a política de colaboração da organização:

“O site do CMI é um site de publicação aberta, ou seja, qualquer um pode publicar uma matéria, desde que siga uma política editorial (que basicamente restringe a publicação de material preconceituoso e propaganda). Se você olhar na coluna da direita, vai ver que quase tudo o que é publicado é contribuição espontânea de quem acessa o site. Há

²⁸ Movimentos contra resoluções de ordem econômica instituídas pelas grandes potências econômicas mundiais. (G7 e G8)

²⁹ <http://www.redeliliput.org>

³⁰ <http://attac.org>

³¹ <http://www.genoa-g8.org>

³² <http://www.tutebianche.org>

³³ Independent Media Center : <http://www.indymedia.org>

³⁴ <http://www.midiaindependente.org>

algumas matérias produzidas pelo coletivo editorial (as pessoas que trabalham diretamente com o CMI), mas o grosso é espontâneo -- o que pode ser desde um comentário, até a reprodução de uma notícia de outra fonte, até uma reportagem própria (isso acontece pouco, mas acontece) O site não se sustenta. Todo o trabalho é feito de forma voluntária, dos que fazem reportagens, até os que mantêm a parte técnica. Não recebemos nada e não gastamos nada”.

Quando perguntado sobre como o site toma forma, explica:

“A estrutura do site é a seguinte. Na coluna da direita têm as últimas matérias publicadas (publicadas por qualquer um). Na coluna do meio, tem as matérias feitas pelo coletivo editorial (que normalmente se baseia no que é publicado na coluna da direita e em matérias de outros sites da rede CMI). Para publicar, basta clicar em ‘Publique!’, preencher o formulário e a matéria é instantaneamente publicada -- seja texto, som, imagem ou vídeo. Além de ficar listada na coluna da direita, a matéria passa a fazer parte do arquivo (que pode ser lido pelo link ‘últimas notícias’ ou pesquisado no campo ‘Procurar’). Difícil dizer qual é a forma mais comum de contribuição. O fato é que desde que passamos a existir (faz uns seis meses), já tivemos quase seis mil matérias publicadas”.

Quando perguntado se poderiam adequar-se no conceito de *small media* rebate:

“Eu nunca ouvi esse termo. A grande questão do CMI não é o tamanho, mas a natureza. Não queremos ser uma mídia pequena em oposição a grande, mas uma mídia aberta e participativa em oposição a uma mídia hierárquica e centralizada e uma mídia ligada aos interesses da população e dos movimentos sociais em oposição a uma mídia ligada aos interesses das empresas e dos governos. Além do mais, acho que hoje a rede Indymedia não é exatamente pequena. Nos nossos picos de cobertura (nos protestos antiglobalização), chegamos a ter quase dois milhões de acessos dia”.

3.4.2 *Small Média* Interativa

A evolução da tecnologia está diretamente relacionada com a evolução das mídias. Dessa evolução, ao mesmo tempo que se está investindo na concepção de novos produtos de ponta, também se está colocando à disposição da população mundial em geral uma variedade de produtos, já com algum tempo de vida, que pode ser adquirido por um preço relativamente acessível. Esse barateamento da tecnologia estimula a formação de *small medias*³⁵.

³⁵ Alguns usos da expressão *small media* são para nomear pequenas mídias como filmadoras VHS, videocassetes, webcameras, Pcs etc. O entendimento da *small media* como o produto de comunicação proveniente da apropriação das tecnologias me prol de uma causa não de massa fica restrito, neste caso, simplesmente à tecnologia. Talvez porque filmadoras VHS e etc não seriam instrumentos da grande mídia. Contudo, isso não deve significar que uma *small media* não possa ter qualidade profissional. Muitas

Então, o barateamento da tecnologia tem ajudado a pequenos grupos se utilizarem e conceberem *small medias*. E a tecnologia de Internet é uma das mais baratas, com uma variedade de possibilidades de acesso suficientes para suprir a necessidade de comunicação em várias situações. O crescimento de uso da Internet, e sua característica democrática, versus a pouca experiência de se trabalhar na comunicação até como um hobby³⁶ para alguns, faz do ciberespaço um conjunto de produtos de comunicação eclético. Dentre essa variedade, a falta de capacidade de lidar adequadamente com a característica *interatividade* da Internet evidencia-se em produtos concebidos pro grupos que já usavam outras tecnologias não interativas para se comunicarem. A dificuldade de fazer uso de recursos de interatividade talvez seja maior para quem já tenha produzido em mídias não interativas antes de produzir para Internet do que para os jovens que tenham a Internet para sua primeira experiência de fazer comunicação social.

Uma *small media* que se utiliza de tecnologias de comunicação interativa pode ser considerada uma *small media interativa*. Assim, quem produzia *small media* antes da Internet, antes da evolução da *small media* para *small media interativa*, deve evoluir também. Deve-se saber lidar com ferramentas de comunicação que potencializam o fenômeno público e participatório da *small media*, facilitando a troca de idéias, opiniões, debates, construção de documentos, fortificação de identidades culturais aparece como um necessidade para esse grupos. Esse potencial de comunicação social atribuído às *small medias interativas* pode ter como consequência a criação de comunidades virtuais e a necessidade de sustentação dessas comunidades, para que os participantes possam se “encontrar”, comunicar e colaborar.

Além de se saber produzir, deve-se saber usar a estrutura de interatividade de uma *small media*. O gosto pela cibercultura, a capacidade de estar em contato com a Interface da Internet são essenciais para a participação em uma comunidade virtual sustentada por qualquer *small media interativa*. E, da questão humana, o forte vínculo por interesse comum, o sentimento de pertença a determinado grupo ou comunidade, a vontade de trabalhar em conjunto em prol de uma causa comum é o que faz essa *small media interativa* ser relevante, e a comunidade virtual existir.

Concluindo, comunidades virtuais emergem de *small media interativa* fundamentadas na interação e colaboração entre pessoas através da Internet. No aspecto de colaboração, a área de interesse que se preocupa na identificação, estudo, e aprimoramento do trabalho por equipe é conhecida como *Computer Supported Collaborative Work* (CSCW). Por ter papel fundamental no desenvolvimento de *small medias interativas*, CSCW é abordado em detalhes na Seção 3.5.

3.5 CSCW

“All work within a division of labor is social”
Karl Marx

O uso do computador para a comunicação social levou à criação de várias novas aplicações e novos suportes informáticos que são os apoios tecnológicos necessários para

tecnologias de qualidade profissional estão acessíveis à compra. Também, a pirataria e os *crackers* são uma prática que possibilitam a qualidade profissional do produto, tecnologicamente falando.

³⁶ Um exemplo são os Blogs (Seção 3.5.1)

a existência das comunidades virtuais. O chamado “Trabalho Colaborativo Suportado por Computador”³⁷ (*Computer Suported Collaborative Work – CSCW*) é a resultante do uso dessas tecnologias por grupos ou organizações, e nome do estudo dessa resultante. (Cañas and Wearn, 2001)

“*CSCW – estudo das ferramentas e técnicas de groupwares (softwares para grupos) assim como os efeitos psicológicos, sociais e de organização; é um termo genérico que combina compreender como a gente trabalha junta, utilizando redes de computadores e hardware e software, técnicas e serviços associados. (Abascal et al, 2002)*”

Observar a *web* tanto como um hipertexto como um *software* é necessário para sua real compreensão. A *web* foi originalmente concebida como um espaço de informação hipertextual; mas o desenvolvimento de tecnologias sofisticadas de *frontend* e *backend* tem apontado seu uso como um software de interface remoto. (Garret, 2000) *Websites* ou portais podem ser considerados então um *groupware* quando possuir condições de colocar pessoas em contato, trabalhando num objetivo comum (seja no desenvolvimento de um documento estático (uma memória ou um *log*) ou um ambiente dinâmico (uma conversa ou um *chat*). Além de *websites*, outros *softwares* de Internet se integram a este cenário da *colaboração em rede*.

A multiplicidade de tecnologias e ferramentas de comunicação de Internet atual faz necessário que, para se desenvolver cenários de colaboração eficientes, se levante uma série de questionamentos a respeito da qualidade de colaboração a ser alcançada ou promovida. Que se obtenha, então, as resultantes da matriz: colaboração x comunicação x tecnologia x ferramenta.

Como primeiro questionamento está o *porquê* de os grupos colaborarem, e como estão organizados geograficamente; quais as tecnologias e ferramentas de suporte à colaboração baseada em Internet existentes; e como colaborar usando destas tecnologias, ferramentas ou de um conjunto organizado destas.

Sobre as modalidades de colaboração, segundo Canãs and Wearn (2001) existem:

- colaboração em afinidade;
- colaboração organizada;
- colaboração individual baseada socialmente em artefatos (implícita).

A colaboração entre os mesmos indivíduos de um grupo pode implicar em uma ou mais modalidades destas.

Na teoria de Canas e Wearn (2001), estas modalidades são:

³⁷ A palavra *colaboração* pode ser substituída pela palavra *cooperação*. Ambas são utilizadas pelos pesquisadores da área. Para este trabalho, opta-se pela palavra *colaboração*.

colaboração *cercana*

A colaboração *cercana* faz referência ao trabalho em que há um objetivo compartilhado entre os vários indivíduos envolvidos, resultando numa sensação de pertencimento à equipe e de confiança entre estes. Nesta modalidade, os participantes relegam seus objetivos individuais e focalizam o objetivo coletivo. São exemplos desta variante um grupo de desenhistas fazendo o mesmo desenho, um grupo de autores trabalhando em um livro ou um conjunto de pessoas tomando uma decisão em equipe. Muitas vezes acontece parte a distância e parte presencialmente. Acontece principalmente em situações que o grupo já se conhece ou desenvolve gradualmente contato social de maneira mais privada.

colaboração organizada

Existem situações onde as pessoas pertencem a uma mesma organização sem conhecer umas às outras, colaboram à organização de forma indireta. A esta modalidade chamase colaboração organizada. Acontece com a distribuição de tarefas e rotinas para realizar o trabalho, distribuir informações e tomar decisões. Por exemplo, uma linha de montagem de carros de uma empresa como a Ford ou a construção de um software complexo que envolve milhares de pessoas no seu desenvolvimento.

colaboração por artefatos/telememória

A terceira variante, a colaboração por artefatos/telememória acontece quando uma pessoa contribui e/ou utiliza uma fonte comum de informação ou conhecimento. Os guias telefônicos, os jornais ou os horários de ônibus eram exemplos desta variante antes da existência dos computadores como formas de intercâmbio de informação pública. Agora, esta informação pode-se obter na Internet. Pode-se dizer que esta modalidade ocorre quando pessoas usam artefatos construídos por outros ou terminologias desenvolvidas durante algum contato com o outro. A linguagem natural pode se considerar um meio de colaboração implícita, vai evoluindo com o uso coletivo.³⁸ Acontece em situações onde não necessariamente o grupo se conhece ou os membros têm identidade conhecida. É quase um processo de colaboração pública, que deixa para a telememória a tarefa de reunião das mensagens.

Tabela 5 . Modalidades de Colaboração segundo Cañas e Wearn, 2001

Conhecer estas modalidades de colaboração favorece a escolha das tecnologias e ferramentas ideais a cada caso de organização (grupo ou comunidade).

A colaboração através de um *website* pode compreender todas essas modalidades (*colaboração cercana*, *colaboração organizativa* e *colaboração implícita*). Seria pertinente afirmar que uma *small media* interativa compreende as modalidades *colaboração por cercana* e *colaboração implícita*. A exclusão da colaboração organizativa deve-se ao seu caráter hierárquico, dependente de delegação de tarefas. Uma *small media* é formada por pessoas que podem definir e trabalhar com um objetivo prático comum (característica da colaboração por *cercana*) e que acessam a *small media* e

³⁸ Uma vez que a informação pública está no ciberespaço, ela está virtual (digital) e à disposição, independente de seu local físico. Pode-se ler um livro, navegar em hipertextos, olhar uma coletânea de imagens, assistir a um vídeo, interagir com uma simulação, ouvir uma música gravada em alguma memória distante e também alimentar essa memória com textos, imagens, etc. Torna-se possível que comunidades dispersas possam comunicar-se por meio do compartilhamento de uma “telememória” na qual qualquer membro lê e escreve independente de sua posição geográfica. (Lévy, 1999)

têm poder geral de contribuição (característica da colaboração implícita). Assim, para fins deste trabalho, são escolhidas estas duas modalidades caracterizadoras de uma *small media interativa* para estudo e proposta do *CulturaGalega.org* como uma *small media interativa* (Seção 0).

Além do levantamento destas condições de ordem de comunicação e de tempo para a colaboração, ainda se precisa levantar que tecnologias e ferramentas de Internet estão à disposição para o trabalho colaborativo. A Tabela 6 apresenta uma lista destas tecnologias, trazendo uma breve descrição de sua principal funcionalidade e exemplos de ferramentas de cada uma delas.

Tecnologia	Funcionalidade	Ferramenta
Email / Webmail	Serviço de correio organizado por endereços eletrônicos "@": <i>software</i> independente ou baseado em <i>Web</i> .	<i>Outlook e Hotmail</i>
Lista de discussão	Conjunto de endereços eletrônicos que deliberam mensagens do todo ao todo	<i>E-groups</i>
Conferência(ou Fórum)	Conjunto de mensagens guardadas em uma telememória organizadas por temas e tempo, questões e respostas.	<i>Slashdot</i>
Videoconferência	Encontro virtual produzido via câmeras de <i>Web</i> .	<i>Netmeeting</i>
Chat IRCe Mud	Encontro virtual baseado em texto e gráficos.	MIRC, DUSK, Uol, Pepsi
Blog	Publicação facilitada organizada por tempo.	<i>Blogger</i>
Instant Message (peer to peer)	Canal de comunicação aberto para diálogos em tempo real.	ICQ, MSN
SMS	Emissor de mensagens textuais e gráficas para e entre aparelhos celulares	ICQ, MSN e CELULAR*
Browser	Navegador para hipertextos da <i>Web</i> e para interação com hiperdocumentos, via formulários.	<i>Wiki</i>
Poll	Enquete virtual	Sem específico
Post	Postagem ou publicação de texto em algum hipertexto por <i>upload</i> via <i>web</i> . <i>Upload</i> é a entrada de material em uma telememória (no caso um hipertexto)	Sem específico

Tabela 6 . Relação de Tecnologias e Ferramentas de Comunicação para Internet

A escolha das tecnologias e ferramentas constituintes de uma *small media interativa* depende, além de sua funcionalidade, da ordem de comunicação e tempo que podem ser utilizadas. Para isso, é explicitado as ordens de comunicação básicas de comunicação e os

tempos em que se passará o processo. Assim, pode-se posteriormente fazer a relação entre *tecnologias e ferramentas* e *ordem de comunicação e tempo*.

- Quanto à comunicação existem três ordens principais entre os participantes do processo:
 - um-um: diálogo entre duas pessoas;
 - um-vários: um envia a mensagem e vários recebem;
 - vários-vários (*conference*): todos conversam com todos.
- Quanto ao tempo existem duas instâncias possíveis para a comunicação:
 - Síncrono: tempo real (ao mesmo tempo)
 - Assíncrono: tempo remoto (tempos diferentes)

Numa relação entre *tempo* e *ordem de comunicação*, as tecnologias de Internet são ordenadas conforme Tabela 7:

		tempo	
		Síncrono	Assíncrono
ordem	Um - Um	ICQ, <i>Chat</i> , <i>Mud</i> , Videoconferência	<i>Instant Message</i> , SMS, <i>Email</i> , <i>Webmail</i>
	Um - Vários		<i>Blog</i> , Lista de discussão, <i>Email</i> , SMS, <i>Instant Message</i> , <i>Comment</i> , Conferencia, <i>Browser</i> , <i>Poll</i>
	Vários - Vários	Videoconferência, <i>Chat</i> , <i>Mud</i>	Lista de discussão

Tabela 7 . Tecnologias organizadas por ordem de comunicação e tempo

Pode-se concluir da Tabela 7 que toda comunicação na ordem *um-vários* é assíncrona e então depende de uma telememória para armazenar a mensagem durante um tempo até que esta seja recolhida ou acessada pelo receptor.

Quando a comunicação é em forma de diálogo, ação e reação simultâneas, é como se fosse face a face e não existe telememória.

Agora, nesta mesma relação de tabela, observando as ferramentas (Tabela 8).

		tempo	
		Síncrono	Assíncrono
ordem	Um - Um	ICQ, IRC, Netmeeting	SMS, Email, ICQ, IRC
	Um - Vários		<i>Blog</i> , E-groups, Outlook, SMS, <i>Comment</i> , Conferencia, <i>Browser</i> , <i>Poll</i>
	Vários - Vários	Netmeeting, IRC	

Tabela 8 . Ferramentas organizadas por ordem de comunicação e tempo

Cada uma dessas tecnologias ou ferramentas servirão de maneira diferente a cada modalidade de colaboração, sendo mais adequadas, menos ou inadequadas. Cañas e Wearn (2001) apresentam as serventias do *email*, conferência, *chats/muds* e ICQ³⁹.

Outras tecnologias juntam-se a este grupo delimitado por Cañas e Wearn: são os *blogs*, *sms*, *comments*, videoconferências, *polls* e *browsers*. Com base nas definições de modalidades de colaboração propostas por Cañas e Wearn, e com apoio de outros teóricos como Lévy(1999) e Johnson(2001), estas outras tecnologias são igualmente observadas sob a perspectiva de serventia ao CSCW, especialmente às modalidades de *colaboração por cercana* e *colaboração implícita*, que servem à *small media* interativa.

3.5.1 Tecnologias de Colaboração

Nesta seção, é feita uma descrição mais detalhada de algumas destas tecnologias apresentadas na Tabela 6 e mostrada, com alguns exemplos de uso, sua serventia à colaboração cercana e implícita. É importante esclarecer que o uso dos termos *tecnologia* e *ferramenta*, neste trabalho, se dá com base no senso comum, onde não são claramente definidas as fronteiras entre um e outro. O conhecimento da tecnologia se faz pelo uso da ferramenta e assim os termos muitas vezes se confundem ou se sobrepõem.

EMAIL E WEBMAIL

Descrição

O *email* é basicamente uma caixa postal eletrônica identificada por um endereço especial para receber mensagens enviadas por seus correspondentes e enviar a todos aqueles que possuam um endereço eletrônico acessível através da Internet. Esta mensagem pode ser somente texto ou ser um conjunto de texto, gráficos e *hiperlinks* (gerada em linguagem *html*). O *Webmail* é esta caixa postal hospedada na *Web* em vez de no PC (*personal computer*).

Serventia

Na colaboração por cercana pode ser usado para:

- esclarecer os passos dados por cada um na elaboração do objeto em produção
- sincronizar coletivamente as tarefas
- compartilhar partes ou versões do objeto pronto para aprovação coletiva⁴⁰
- disponibilizar *hiperlinks* relativos à alguma pesquisa que embasa a produção coletiva
- marcar reuniões presenciais

³⁹ Uma observação: a tecnologia de Instant Message é generalizada pela ferramenta ICQ para os autores Cañas e Wearn, isso devido ao ICQ ser pioneiro desta tecnologia. É comum, quando uma determinada ferramenta traz inovações tecnológicas que ela receba o título de tecnologia até que surja outra ferramenta similar para estar em comparação.

⁴⁰ A realidade da Internet hoje não permite que sejam enviados por *email* vídeos ou áudios de grande tamanho (kb). Esse tipo de material digital deve ser transferido por FTP (protocolo de transferência de arquivo padrão) ou transportado em alguma memória física (cd, dvd etc.) que chegue à distância por carro, avião etc.

- solicitar aos companheiros material ou favores

OBS.: ajusta-se muito bem aos casos onde as pessoas trabalham em pequenos grupos com relações estreitas e que estão acostumadas a reunir-se pessoalmente ou falar por telefone sobre seu objeto comum de trabalho.

Na colaboração implícita pode ser usado para:

- Envio ou coleta de material digital (textos e imagens principalmente) para a fonte comum;
- Partilhar informações e URLs de *websites*
- Acrescentar novas informações às informações já existentes na fonte comum.

OBS.: O conhecimento entre os participantes, a confiança e a responsabilidade entre eles tem que ser assegurada por eles mesmos, individualmente ou em grupo, com comportamento ético assegurado naturalmente pelo bom convívio ou por alguma política coletiva.

LISTA DE DISCUSSÃO

Descrição

É uma lista de endereços eletrônicos que usando o *email* tem a função de distribuir mensagens de um componente do grupo para o grupo todo. A pessoa inscreve-se nesta lista e começa a participar de uma comunicação coletiva, onde todos os que falam são ouvidos por todos, e todos os que ouvem, podem falar. As listas de discussão são criadas baseadas em um tema específico e sobre este tema deve-se discutir. Quando uma pessoa utiliza a lista para falar de temas não pertinentes ao proposto, sua mensagem é enquadrada na categoria *off-topic* e então pode ser advertida pelo grupo ou moderador. O moderador é uma pessoa que se preocupa em manter a política da boa vizinhança durante as discussões. Uma lista pode ter um único moderador ou um conjunto destes. Pode-se inscrever em uma lista de discussão se esta estiver aberta ao público geral ou a partir de um perfil específico requisitado ou de alguma indicação de quem dela já participe. Sobre o recebimento das mensagens enviadas à lista, este pode ocorrer no momento do envio ou ser determinado que as mensagens sejam agrupadas durante um período de tempo e sejam deliberadas para a caixa de correio numa frequência de tempo programada, chamando-se *digest*. Então, pode-se inscrever para receber normalmente os *email* (um a um) ou em *digest*(num conjunto). O *digest* ao mesmo tempo que organiza o tempo do leitor/assinante de acordo com sua vontade, o restringe de responder mensagens da lista mais frequentemente porque só poderá responder quando do recebimento do *digest*. As listas de discussão foram das primeiras tecnologias responsáveis pela dinamização social do ciberespaço. Existe a discussão de que podem estar tomando o espaço das revistas especializadas quando formadores de opinião ou especialistas renomados participam da lista e lá mesmo deixam suas opiniões e informações de valor. O papel do jornalista, de ponte entre a fonte e o destinatário, se esvai sendo substituído pelo mecanismo de mediação que é a lista de discussão. Além disso, as discussões da lista podem estar disponíveis *online* para que qualquer pessoa possa acessar.

Serventia

Na colaboração por cercana serve para:

- Partilhar material digital (textos e imagens principalmente) para a fonte comum;
- Partilhar informações e URLs de *websites*
- Organizar uma tomada de decisão a médio e longo prazo
- Dinamizar a compreensão do processo produtivo
- Divulgação de eventos

Na colaboração implícita serve para:

- Envio ou coleta de material digital (textos e imagens principalmente) para a fonte comum;
- Partilhar informações e URLs de *websites*
- Explicitar várias opiniões sobre um mesmo assunto, apontando a opinião da maioria
- Permitir que pessoas com menor conhecimento sobre determinado assunto estejam em contato com outras mais entendidas, proliferando conhecimento
- Permitir *que* pessoas mostrem sua produção a outros para que tenham acesso e deixem suas opiniões (normalmente um produto textual ou visual). Se for sonoro ou audiovisual o ideal é que sejam publicados na *web* e que pela lista seja divulgado o local onde está aquele arquivo na *web*.
- Fomentar amizades entre desconhecidos que tenham interesses afins
- Estimular a formação de grupos para alguma produção a se basear na colaboração cercana.

CONFERÊNCIA (ou FÓRUM):

Descrição

É uma telememória organizada por temas e opiniões num modelo de *threads* (Figura 4). É criada a partir de entradas de opiniões, perguntas, temas para discussões e respostas a estes a partir do uso do *email* ou formulário. Basicamente estrutura-se em: *questão*, *comentário ou resposta a esta questão* e *comentário do comentário ou resposta da resposta desta questão*. Um formulário é formado de campos para entrada de dados numa telememória (Figura 4)

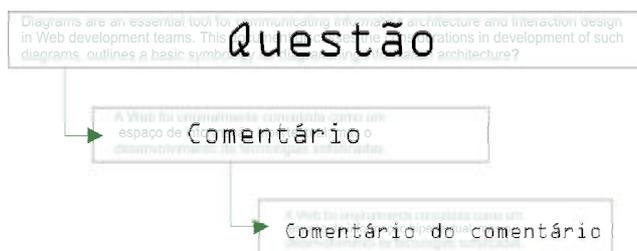


Figura 4 . Exemplo de um *thread* básico de uma conferência

Um dos sistemas *opensource* mais conhecidos e complexos de conferências na *Web* é o Slashdot (<http://www.slashdot.org>), disponível abertamente a quem necessita. Usa de referências a outros *websites* da Internet como ponto de partida para discussões. “É como uma extroversão do mundo *online*: cada fluxo de discussão é disparado por conteúdo publicado fora de sua fronteira”(Johnson apud Tuyama, 2001)

Re: quite whining and read the form (Score:4, Informative)
 by [k3v0 \(592611\)](#) on Friday January 10, @04:05PM (#5058261)
 (Last Journal: [Friday December 20, @10:52AM](#))

social security numbers are decided based on your birth state and other info. this article is pretty interesting
<http://www.howstuffworks.com/social-security-number.htm>

[[Reply to This](#) | [Parent](#)]

- [Funny quote from this article](#) by PseudoThink (Score:1) Friday January 10, @04:30PM
- [Re: quite whining and read the form](#) by afdel (Score:2) Friday January 10, @05:23PM
- [I reply beneath your current threshold.](#)
- [Re: quite whining and read the form](#) by ChaosDiscord (Score:3) Friday January 10, @04:09PM
- [Re: quite whining and read the form](#) by jdreed1024 (Score:2) Friday January 10, @04:22PM
 - [Re: quite whining and read the form](#) by endoboy (Score:1) Friday January 10, @05:06PM
 - [Re: quite whining and read the form](#) by cheese_wallet (Score:1) Friday January 10, @05:26PM
 - [Re: quite whining and read the form](#) by kevc0l (Score:2) Friday January 10, @06:03PM

Figura 5 . *Thread* de uma conferência do *website* Slashdot. 10/01/2003

As *conferências* podem permitir uma forma mais estruturada de trocar perguntas e respostas, opiniões e argumentos que o correio eletrônico, por manterem a totalidade da discussão aberta *online* no ciberespaço.

A força das conferências está na sua estrutura e os pontos fracos são os mesmos que o *email* e *listas de discussão*, por exemplo, o anonimato pode conduzir à redução dos sentimentos de responsabilidade e confiança. O número de conferências disponíveis, por exemplo no *Yahoo Groups* é muito grande e as pessoas não podem se ver todas entre si. Ao mesmo tempo, as regras elaboradas pelo *Yahoo* no sentido de formar novas conferências a cada novo tema que se afaste do tema central de dada conferência, faz iniciar-se uma nova conferência e não sobrecarregar demasiado uma única conferência. É a relação entre ferramenta e política. As limitações da tecnologia de controlar o processo de comunicação são supridas pela política de uso.

As conferências servem ao mesmo que as listas de discussões, com a diferença que as conferências, estando baseadas em páginas de *web* em vez de caixas postais, podem ser acessadas por pessoas não inscritas na conferência para simplesmente lerem o material discutido/publicado.

Serventia

Idem à lista de discussão.

CHAT e MUD:

Descrição

São ambientes virtuais que possibilitam um diálogo entre duas ou mais pessoas em tempo real. Os *Chats* são baseados principalmente em textos, cores e *emoticons*. Os *MUDs* são

espaços de conversação que possuem um cenário visual, muitas vezes tridimensionais, que reservam para as pessoas envolvidas na conversação a roupagem de avatares e permitem a interação entre esses avatares por textos, toques e aproximações físicas virtuais. A comunicação sincronizada dos *chats* e *muds* faz-los terem o mesmo inconveniente que o telefone: os participantes devem estar ao mesmo tempo usando o sistema para que possam se comunicar. Usam a metáfora de ambientes de conversação. Há a necessidade de fazer ambientes de *chat* ou *muds* que funcionem de maneira restrita a um grupo de participantes, baseado em permissões. São sistemas que oferecem um sentimento de “presença-real” que pode conduzir a uma forte pressão social para cumprimento das normas do grupo. Como podem necessitar de permissões, os participantes devem, antes de inscreverem-se para o *chat* ou *mud*, firmar que estão conscientes das regras vigentes.

Serventia

Para a colaboração por cercana servem para:

- Tomada de decisão a curto prazo
- Simulações do processo produtivo presencial
- Apoio à pesquisa coletiva em tempo real
- Momentos lúdicos⁴¹

Para a colaboração implícita serve para:

- Negociação “face a face” dos limites de afinidade entre desconhecidos
- Conversas sobre a qualidade da fonte comum
- Estimular a formação de grupos para alguma produção a se basear na colaboração cercana.

INSTANT MESSAGE

Descrição

É um sistema de comunicação pessoal que possibilita a deliberação *peer to peer* de mensagens. Permite a comunicação sincronizada em pares, bem como permite tomar conhecimento se colegas ou amigos estão ou não conectados à Internet. A extensão de *instant messages* para *devices* de Internet que fazem existir o SMS. Colaborar baseado em *Instant Messages* depende de um conhecimento prévio de quem é o parceiro da comunicação, e ele deve estar registrado em alguma ferramenta (ICQ, MNS, etc.); assim não serve diretamente à colaboração implícita. Existem alguns casos que podem ser exceção, quando por exemplo encontrar um parceiro de comunicação buscando-o por alguma palavra-chave que simbolize a afinidade. Por exemplo, um turista que visita Berlim pode buscar alguém que goste de música eletrônica na cidade de Berlim para perguntar onde terá alguma festa boa. Talvez o turista prefira confiar em alguém comum do que em um jornal, que é massificado e pode não ter as festas underground que o turista

⁴¹ Pode-se encontrar referência do *lúdico como trabalho* por Domenico De Masi e suas obras: O Ócio Criativo e Economia do Ócio.

procura. Assim, o radicado em Berlim colabora com o turista e talvez até venha o conhecer por responsabilidade deste evento.

Veja como a interface da ferramenta ICQ (Figura 6) sugere a interação: basicamente se algum usuário de ICQ tem uma lista de amigos ou conhecidos cadastrados com quem pode iniciar uma conversa no momento que deseja. A comunicação pode acontecer de maneira síncrona quando os amigos estão *online* e assíncrona quando estão *offline* ou indisponíveis.

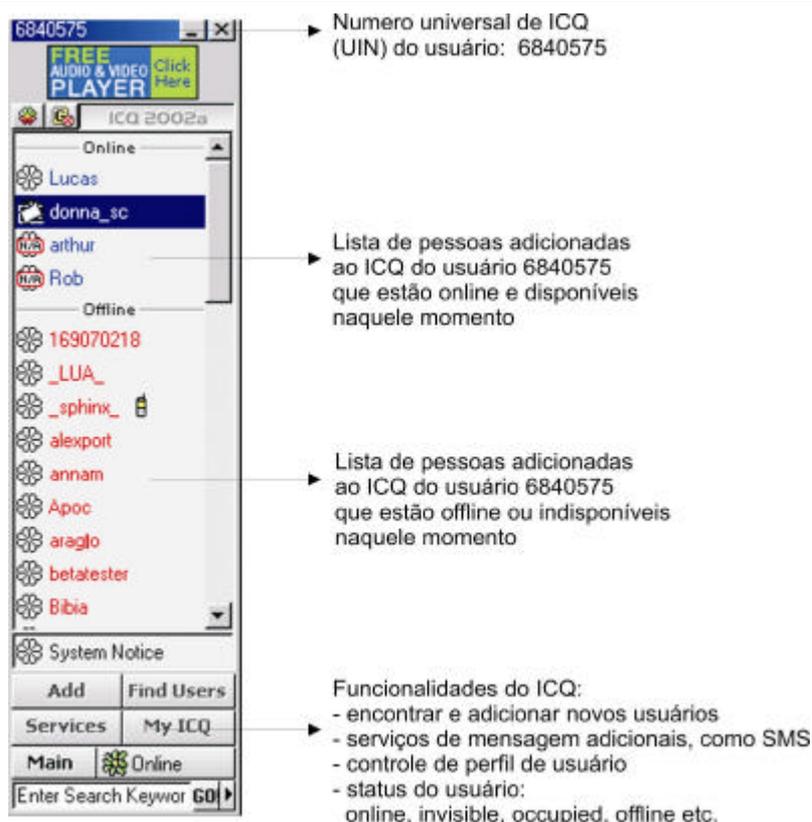


Figura 6 . Interface Gráfica do ICQ

Abaixo(Figura 7, Figura 8) o exemplo de um diálogo usando o ICQ:



Figura 7 . Interface de envio de mensagem

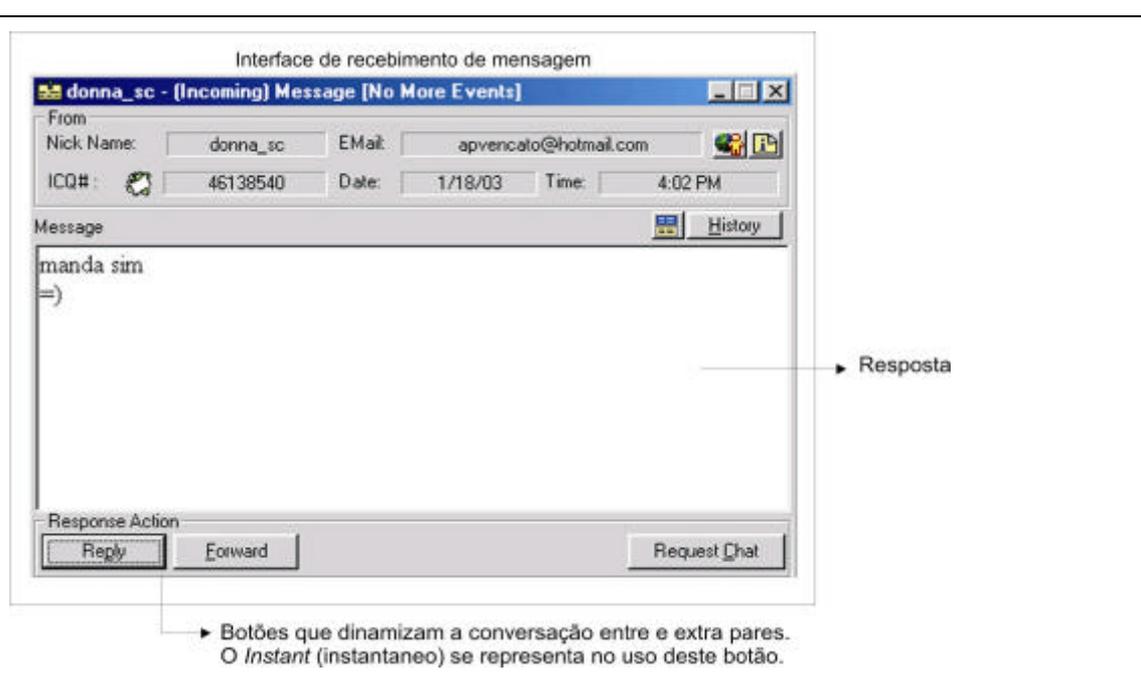


Figura 8 . Interface de recebimento de mensagem

Serventia

Para a colaboração por cercana:

- Saber se algum colega está trabalhando ao mesmo tempo

- Responder em tempo real ao recebimento de algum material e discutir sobre aquele material
- Enviar e receber arquivos (porém esta funcionalidade apresenta vários erros durante o uso)
- Poder saber em que *website* um colega está e, acessando a este *website*, poder conversar sobre o conteúdo e a relevância deste para o projeto comum.

Para a colaboração implícita:

Não serve à colaboração implícita pois depende que os envolvidos na colaboração tenham estabelecido previamente alguma relação social.

BLOG (Weblog)

Descrição

Blog é uma publicação *online*, pessoal ou coletiva, onde se registra e divulga todo tipo de informação desejada em forma de *postagens* de textos, imagens e *hiperlinks*, numa frequência horária, diária ou quase. É popular entre a juventude, que o utiliza para criar diários pessoais, fanzines etc. Diferente dos diários tradicionais, não são documentos escritos apenas para si, mas também para “os outros”, se desenvolvendo com uma linguagem autêntica, em busca de estabelecimento de uma identidade por intermédio daquele documento, seja individual ou coletiva. A palavra *blog* vem de *weblog*, que é registro na *web*.

A possibilidade de falar a outros sobre por onde se tem navegado, quais suas idéias sobre determinados *websites*, ou mesmo o que fez no dia que passou, pode oferecer um conforto como um “divã virtual”. Para Apoc⁴², programador de linguagem computacional para sistemas de *web* e participante ativo da cibercultura, o *blog* é: “um diário, mais corretamente um diário de bordo, utilizado em navegação, é onde você coloca anotações sobre eventos, com uma certa frequência... pode ser um diário pessoal, divã virtual... divã virtual, porque as pessoas se abrem pra todo mundo, e se sentem confortadas, porque acham que desabafaram com alguém, ou estão sendo ‘ouvidas’ por outras pessoas”.

Um blog pode ser pessoal ou de um grupo. O acesso à edição do documento blog é fornecido por intermédio de um *login* (nome + senha). Estas informações podem ser distribuídas para um grupo, que as mantém em segredo, e as utilizam para editar de forma coletiva aquele documento, enfatizando assim a possibilidade de uso colaborativo .

Os blogs popularizaram-se quando surgiram os *bloggers* , sistemas de comunicação que têm como objetivo facilitar a publicação de material hipertextual na *web*, com mensagens ordenadas numa linha de tempo. Os *Bloggers* são sistemas atualmente gratuitos providos por grupos de *opensource* ou até grandes corporações de comunicação⁴³. A não

⁴² Entrevistado em julho de 2002.

⁴³ Como, no Brasil, a Rede Globo. Sobre a possibilidade de se pagar pelo serviço, para garantir a qualidade do *blogger*: “A primeira pesquisa do internETC. chegou ao fim. Das 160 pessoas que responderam se pagariam para ter um sistema de comentários confiável e estável em seus blogs e/ou websites, 97 (correspondentes a 60% do total) disseram que não. Os 40% restantes se dividiram: 13% pagariam até R\$ 5 por mês, 9% pagariam até R\$ 10 por ano e 9% pagariam entre R\$ 10 e R\$ 20 anuais. Doze pessoas, correspondentes a 7% do “universo pesquisado” (não é assim que eles dizem?) estariam dispostas a

necessidade de domínios técnicos avançados para utilização do sistema faz do blog esta tecnologia popular e acessível, e é esta característica que o faz valioso, pois democratiza ainda mais o ciberespaço e dinamiza a comunicação assíncrona.

Pesquisa realizada no sistema de busca Google a partir da expressão *o que é um blog?* viabiliza encontrar as mais variadas respostas de internautas brasileiros e alguns portugueses e africanos – dada a busca na língua portuguesa- contudo o Brasil aparece com uma quantidade de *websites* referências extremamente superior.

Dentre os documentos encontrados nesta pesquisa, um brasileiro com uma resposta pertinente à questão:

“DA VARIEDADE SURGE A CRIATIVIDADE.

Os temas são tantos quanto existem pessoas online. Um designer usa seu blog para mostrar seu trabalho, um entusiasta usa para falar sobre o que gosta, e, atualizando de minuto a minuto, um ‘nerd’ (apelido dado a um fanático por computadores) usa para divulgar os links que encontra na rede. E assim os blogs seguem crescendo.

Segundo alguns blogueiros, o blog deve ser meio pessoal, meio literário e meio jornalístico. Os textos são livres, a linguagem é informal e é comum o uso de jargões de Internet, como ‘naum’ significando ‘não’ e abreviações de palavras, como ‘vc’ em vez de ‘você’.

De pequenos altares ao ego a pontos de discussão de idéias e ideais, maluquices, ou coisas cotidianas, eles seguem pipocando por todos os servers que existem por aí.

Extrapolando, podemos dizer que existe um pouquinho de exibicionismo nisso tudo. A vontade de se mostrar, ou mostrar suas idéias, junta-se à vontade dos leitores de exercitar seu voyeurismo, ou seus cérebros, e um lado nutre o outro, produzindo várias pequenas comunidades em torno de vários blogs, como em uma vizinhança.”

Mas não são somente instrumentos de comunicação social, os *blogs coletivos* começam a ser usados por grupos de trabalho como mais uma ferramenta de colaboração. Um caso observado é o *Blogão*. É um exemplo de uso de *blog* coletivo por um grupo de trabalho. O *Blogão* é ferramenta (*blogger*) que foi desenvolvida por um grupo específico⁴⁴ para suprir suas necessidades de colaboração à distância.

Observando a Figura 9, entende-se como é o primeiro passo da interação dos membros do grupo através do *Blogão*. Cada postagem é feita na seção à qual o tema está relacionado (mercado, projeto ou *cases*). A postagem pode ser formada de um texto, uma imagem e um *hiperlink*.

desembolsar até R\$ 50 por ano para não sofrer sobressaltos com os seus preciosos comentários.” Fevereiro de 2002.

⁴⁴ Em Florianópolis, 2001.

escolha a seção:

mercado
 projeto
 cases

incluir imagem:

alinhamento: esquerda centro direita

incluir link:

enviar

Figura 9. Interface para escolha de uma seção temática para postagem no *Blogão*

Após a publicação, pode-se ver o publicado dentro de uma interface pessoal, que oferece a possibilidade de visualização de todos os *posts*, apenas do *posts* publicados por aquela pessoa, ou por seção. Além disso, pode acessar o histórico de todas as postagens e fazer a busca de algum *post* por palavra-chave. A Figura 10 mostra a interface de um *post* publicado no *Blogão*.

todos | ir | histórico | novo post | sair | busca: ok

todos
 meus posts
 mercado
 projeto
 cases

Projeto Carolina Paz - 21/10/2001 - 17:23:10

gente tow quase lah.. a partir do dia 27/10, por aih, eu volto com a corda toda, ok?!

ah! aragão vc sabe (ou acha q eh fácil aprender) programar para palm. tenho pensado muito no palm para sistemas de aprendizagem organizacional (ou pra gestão de informação, tbem).

dois grandes lances, q nao poderemos perder d vista; weblogs e held hands (ou wireless devices). eh o q há hj...

hmmm... eh isso aih

2 comentarios

Figura 10 . Blogão

Em consequência das ofertas de sistemas de comunicação como os *bloggers*, surgiram ofertas de sistemas de *postagens de comentários* às postagens dos *blogs*. Então, além da pessoa poder postar freqüentemente mensagens em seu blog, ela ainda poderia receber

comentários a esta mensagem por intermédio desses sistemas. O pioneiro em oferecer o serviço de postagens de comentários para blogs foi o *Blogvoices*. Contudo, na integração do sistema *blog* com *comment*, os problemas técnicos são comuns acontecerem. Pois, enquanto o *blog* estava hospedado num servidor (normalmente oferecido pelos *bloggers*), os comentários estavam guardados em outro servidor (oferecido pelo serviço de postagem de comentários). Contudo, ainda existem serviços desta natureza funcionando. *Blogback* é um destes prestadores de serviço, afirmam: “*blogback* permite que seus visitantes comentem nas postagens de seu *weblog* sem a necessidade de você mesmo hospedar o serviço. Gratuitamente. Você não necessita ter um conhecimento de *expert*, mas apenas ter um *blog*.”. Conforme pesquisa, muitos *weblogs* vêm usando este tipo de serviço, mesmo insatisfeitos com os problemas técnicos.

A Figura 11 mostra o resultado do uso do Blogão com este *thread*:

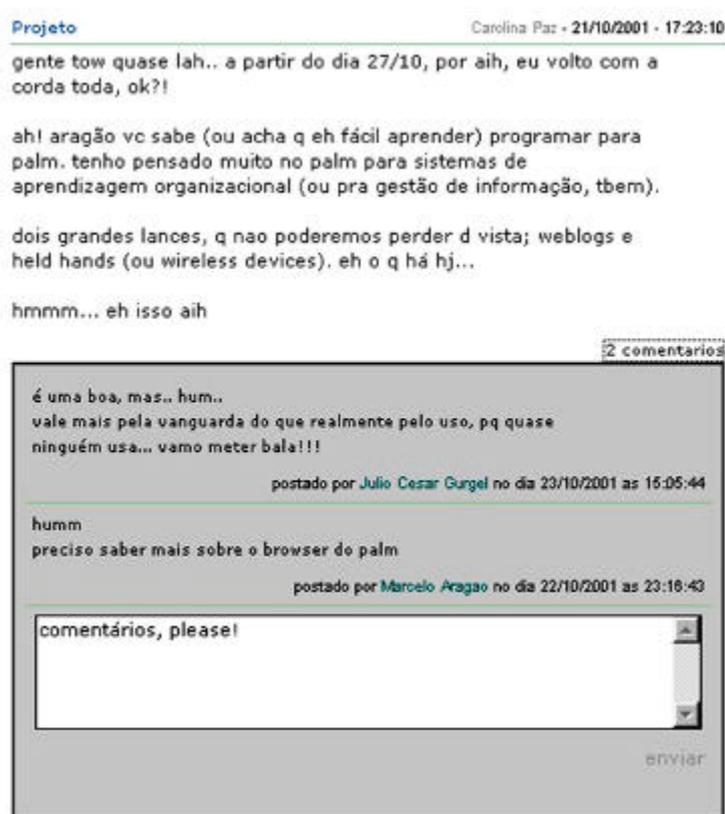


Figura 11 . Postagem do Blogão mais comentários

Baseado em suas características, se pode simular mentalmente como o *blog coletivo* serve à colaboração. O Blog coletivo aproxima-se muito de uma conferência, em termos de organização do conteúdo publicado, a principal diferença é a interface de interação e o uso comum de postagens de imagens. Além disso, uma postagem de um blog não tem a intenção necessariamente de gerar uma conferência ou discussão. Pode ser visto apenas como um mural ou álbum de um grupo ao qual pode-se anexar comentários. Além disso, são *webpáginas* personalizadas.

Para a colaboração por cercana:

- Divulgação de idéias pessoais usando texto, imagem ou *hiperlink*
- Receber a opinião dos outros sobre a idéia pessoal
- Organização de *bookmark* coletivo, onde cada URL disponibilizada pode receber os comentários dos membros do grupo.
- Apresentação de conceitos a serem discutidos
- Negociação sobre o processo de colaboração, que já fica documentada

Para a colaboração implícita (para esta modalidade pode-se eliminar a necessidade do *login*):

- Divulgação de idéias pessoais usando texto, imagem ou *hiperlink*
- Receber a opinião dos outros sobre a idéia pessoal
- Organização de *bookmark* coletivo, onde cada URL disponibilizada pode receber os comentários das pessoas que acessem aquele blog.

COMMENT

Além dos *blogs*, vários *websites* estão usando a tecnologia de *postagem de comentários* sobre as matérias neles publicadas. Um dos pioneiros é a loja virtual Amazon.com que abre espaços para comentários junto às ofertas dos produtos a fim de adicionar informações provenientes de consumidores, satisfeitos ou não. Como ela, outras lojas do mercado eletrônico. Pode-se observar a dinâmica de trocar experiências por intermédio destes sistemas de postagem de comentários como uma dinâmica de colaboração, uma comunidade aberta que acrescenta informação a uma fonte comum, colaboração implícita.

Os sistemas de postagem de comentários não estão presentes apenas nos *blogs* ou *websites* comerciais, existem evidências de que estão sendo usados também em *websites* jornalísticos. A revista *online Eye Magazine* é um exemplo de *website* jornalístico que utiliza esse tipo de sistema. Para cada um de seus artigos dedica um espaço para comentários dos leitores. No Brasil, um exemplo é o jornal *online* Estadão, que trabalha com a mesma estratégia, colocando junto a cada artigo uma chamada para comentários, mas que oferece apenas a possibilidade de postar um comentário sobre serviços do *website*, podendo confundir o leitor que deseja comentar o artigo que está lendo.

No Observatório da Imprensa (<http://www.observatoriodaimprensa.com.br>), a indicação de possibilidade de comentar:

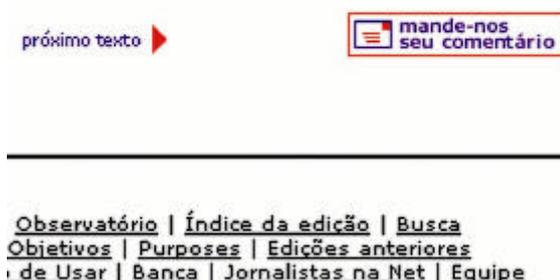


Figura 12 . Botão de comentário ao final de uma webpágina do *Observatório de Imprensa*

Para a colaboração cercana:

- Possibilitar a manifestação acerca de materiais publicados por colegas sobre o produto que se está desenvolvendo.

Para a colaboração implícita:

- Possibilitar a manifestação acerca de materiais publicados no ciberespaço sobre um tema de interesse.

POST

Descrição

Permite a publicação de algum texto ou imagem diretamente numa *webpagina*, usa recurso de *upload via web* e formulários.

Serventia

Para a colaboração cercana:

- Criação de um mural de feitos e afazeres
- Montagem coletiva de *webpágina*
- Atualizações de cronograma de trabalho

Para a colaboração implícita:

- Montagem coletiva de *webpágina*
- *Publicação de artigos*
- Atualizações de agendas culturais
- Anunciar em classificados

3.5.2 Sociabilidade

Preece(2000) apresenta o conceito de sociabilidade como a capacidade de relação entre os participantes de uma comunidade; capacidade esta diretamente dependente de seu propósito participatório.⁴⁵

A avaliação da sociabilidade é focada no planejamento e processo social. Sociabilidade está preocupada com a produção de políticas sociais que suportem o propósito da comunidade e que sejam facilmente entendidas e socialmente aceitáveis e praticáveis. Comunidades com estas características são mais amistosas, bem organizadas e socialmente previsíveis.

Segundo Preece (2000) há que se observar que os usuários têm uma visão diferente de usabilidade e sociabilidade que os desenvolvedores e administradores. Os usuários simplesmente querem saber se eles podem encontrar o fazer o que eles querem, quando eles querem e se suas interações são confortáveis.

Então, são explicitadas oito questões que, respondidas, servem de heurísticas para desenvolvedores e administradores:

1. Por que eu devo participar dessa comunidade?
2. Como eu entro ou saio da comunidade?
3. Quais as regras da comunidade?
4. Como eu começo a ler e enviar mensagens?
5. Eu consigo fazer facilmente o que desejo?
6. A comunidade é segura?
7. Eu posso me expressar como desejo?
8. Por que eu deveria retornar?

Essas questões levantam preocupações sobre usabilidade e sociabilidade de maneira que se obtém um *checklist* em tabela relacionando *Questão x Preocupação em usabilidade x Preocupações em sociabilidade* (Tabela 9)

⁴⁵ *Propósito participatório* lembra *fenômeno participatório*, que é termo citado por Mohammadi (1992) para designar uma *small media*. E também Tuyama e Cabral (2001) que apresenta o termo *evento* numa sugestão para ajudar na caracterização da *interatividade coletiva*.

Questões do usuário	Sobre a Usabilidade	Sobre a Sociabilidade
Por que eu devo participar dessa comunidade?	A comunidade tem um nome claro e significativo? Está clara a descrição do propósito da comunidade? O conteúdo é atrativamente apresentado? O site será atualizado regularmente?	O título e conteúdo irão comunicar efetivamente o propósito da comunidade e atrair pessoas?
Como eu entro ou saio da comunidade?	As instruções para se registrar estão bem definidas? É um procedimento rápido? Está assegurada a privacidade e confidencialidade?	Essa comunidade deve ser aberta ou fechada? Quão sensível é o tema e os participantes? Desejamos controlar a participação?
Quais as regras da comunidade?	As políticas estão claramente e de maneira concisa verbalizadas, e apropriadamente posicionadas?	Que políticas são necessárias? Um moderador deve guiar e reforçar as regras? Precisamos de restrições?
Como eu começo a ler e enviar mensagens	Suporte apropriado tem sido definido e providenciado? (templates, emoticons, FAQs, digests etc.)	Tal suporte é requisitado para novos membros? O sistema pode facilitar o envio privado e em grupo de mensagens?
Eu consigo fazer facilmente o que desejo?	Que capacidades suprirão melhor as necessidades de comunicação (e.g., diferentes formatos para a informação; facilidades de busca com efetiva ajuda em nível apropriado; comunicação privada, etc.)?	Qual o melhor jeito de assegurar que a comunidade é um lugar agradável, onde as pessoas fazem o que querem fazer? Quais as necessidades de comunicação da comunidade?
A comunidade é segura?	Quais os melhores jeitos de proteger a informação pessoal, processamento de transação seguro, suportar discussões privadas e proteger membros de comportamentos agressivos?	A comunidade necessitará de um moderador para assegurar comportamentos adequados? Que nível de confidencialidade e de segurança é necessário?
Eu posso me expressar como desejo?	Os usuários precisam, querem ou esperam por emoticons, ícones para o conteúdo, links para email privado, webpáginas e afins?	Que tipo de capacidade de comunicação faz uma comunidade com esse propósito requerido e como estas podem ser suportadas?
Por que eu deveria retornar?	Com que freqüência e por que método o conteúdo pode ser modificado (e.g.: publicação de notícias, provocações para estimular discussão, etc.)?	O que atrairá as pessoas a retornarem numa rotina regular?

Tabela 9 . Usuário x Usabilidade x Sociabilidade

Estas questões respondidas capacitam os desenvolvedores a compreenderem a qualidade de interação oferecida pela comunidade, podendo fazer um paralelo entre o idealizado e seu resultado efetivo.

3.6 Considerações Finais

As pessoas envolvidas em uma comunidade virtual estão partilhando um propósito, desenvolvendo políticas de relacionamento social e para isso usando um suporte computacional. Muitas tecnologias e ferramentas destacam-se como recursos para o trabalho de partilha de propósito (colaboração). CSCW e Sociabilidade aparecem como marcos teóricos dentro de Comunidades Virtuais. A acessibilidade atual a estas tecnologias e ferramentas de CSCW é relativamente fácil e assim proporcionam o surgimento de *small medias* interativas, as quais potencialmente devem sustentar comunidades virtuais.

Comunidades Virtuais maduras politicamente usam o ciberespaço em prol de suas causas. Identidades Culturais minoritárias aparecem na Internet demarcando seu perfil e assentando seus símbolos e valores através de *small medias interativas*.

O Portal *CulturaGalega.org* encontra-se neste contexto como uma *small media*. Serve a uma causa social. O *sentimento de pertença* mobiliza os galegos num movimento de conservação cultural e afirmação de identidade neste cenário atual de globalização (Capítulo 2). Como resultante deste movimento social e do estado da arte da Internet surgem *websites* culturais galegos, funcionando como *small medias*. Sendo um agente catalisador de uma comunidade pré-existente ao ciberespaço, estes *websites* ambientam a mobilização de comunidades. O *CulturaGalega.org* é classificado assim, como uma *small media* (detalhes Capítulo 4).

4 CULTURAGALEGA.ORG COMO SMALL MEDIA

4.1 Introdução

O *CulturaGalega.org* é um portal de Internet produzido na região da Galícia, por galegos.

A Galícia, no ano de 2000, teve a porcentagem de 6,4% de sua população conectadas à rede. No ano anterior, 4,4%. A Galícia, em 2000, era a penúltima Comunidade Autônoma da Espanha em número de acessos à rede, só ficando atrás da Comunidade de Extremadura. Atualmente, em 2002, já ultrapassou mais três Comunidades, sendo então a quarta Comunidade com menos usuários da Espanha, estando a frente de, além de Extremadura, Navaja, Castilla de la Mancha e Castilla de Leon. (Anexo 1)

O Conselho da Cultura Galega é o promotor do portal *CulturaGalega.org*. Este Conselho é uma organização subsidiada financeiramente pela *Xunta* da Galícia, porém de caráter autônomo que se auto define desta maneira:⁴⁶:

“Trátase dun organismo autónomo, un corpo asesor e consultivo para toda a Comunidade Autónoma, con capacidade de iniciativa, investigación e organización, con personalidade xurídica e composto por membros representativos de entidades dos diversos campos da cultura e tamén por personalidades sobranceiras que contribúen ó desenvolvemento cultural de Galicia.”

Segundo Prof. Dr. Xosé Lopes, membro do Conselho da Cultura Galega e atual decano da Faculdade de Ciências da Comunicação da Universidade de Santiago de Compostela, entrevistado no ano de 2001, os principais objetivos do Conselho são o *reconhecimento, conservação e promoção* da cultura galega na Galícia e no mundo (Seção 3.4 analisa *small media* em maiores detalhes).

O Conselho promove três *websites*:

Institucional (<http://www.consellodacultura.org>): Informações institucionais, Imprensa, Salão de Atos com vídeos de conferências e atos disponíveis *online*, Notícias, Mala Direta, Centro de Idéias para se enviar sugestões de projetos culturais e consultar *experts*, Agenda, Mideoteca e etc.

Museo Castelão (<http://www.museocastelao.org>): Espaço de referência de Castelão no mundo, com catalogação e difusão da vida e a obra de Castelão, para o seu estudo e homenagem.

Cultura Galega (<http://www.CulturaGalega.org>) que é um fomento cultural e uma coleção de informações gerais da cultura galega, organizando notícias, oferecendo uma agenda sobre eventos nas cidades da Galícia, criando matérias especiais sobre nomes e movimentos importantes para a cultura, etc.

⁴⁶ Texto retirado do *website* do Conselho da Cultura Galega. URL: <http://www.consellodacultura.org/>

4.2 O Portal *CulturaGalega.org*

O *CulturaGalega.org* aborda a cultura galega numa linguagem jornalística, oferecendo notícias, agenda, matérias especiais, divulgando festivais, dicas de *websites*, e seções especializadas em cinema, quadrinhos, literatura e música. Abrem espaço para artistas, chamando-os a colaborar divulgando seus trabalhos.

O conteúdo do portal está organizado em sete(07) seções *Contidos*, *Alén da Terra*, *Agenda da Cultura*, *Especiais*, *Certames*, *Zona Cultura* e *SoPortais* (Cinema, Quadrinhos, Literatura e Música).

Para compreensão do objetivo ou função de cada uma dessas seções, é feita a descrição de cada um. Para visualização, veja Anexo 2. *Screenshot* da página inicial (*home*) do portal CG.

Contidos: notícias diárias recolhidas nos principais periódicos da Galícia e Espanha. Separadas pelos temas: Arte, Comunicação, Musica, Espetáculos, Historia, Língua e Literatura, Sociedadade.

Alén da Terra: Informações sobre galegos, normalmente produtores culturais, que estão em destaque ou ação fora da Galícia.

Agenda da Cultura: informações sobre eventos culturais na Galícia. Pode-se acessar essas informações por temas (arte, musica etc.) ou cidade. É aberta à colaboração, possibilitando que o usuário envie informação sobre eventos culturais regionais.

Especiais: é o que se pode chamar de produto cultural do portal, pelo seu formato artístico. É uma seção que trata, de modo especial, algum tema escolhido. São documentos que possuem identidades distintas, sendo preparados cada qual com um desenho diferente. Podem ser considerados “memoriais” sobre a cultura galega, que guardam documentos de temas tradicionais até arte contemporânea. Por exemplo fazem biografias, falam da Propaganda galega, explicam eventos tradicionalistas como o *Entroido*, etc.(Anexo 7, Anexo 8)

Certames: divulgação de concursos e festivais na área cultural.

Zona Cultura: dividida em *navegación* e *observatório*. O *observatório* é um tipo de *bookmark*, com ligação aos *websites* favoritos do portal. O *navegación* é uma página que divulga *websites*, um por vez, selecionados pela equipe do portal. A *navegación* é apresentada de forma destacada na portada principal. O Observatório é a listagem desse *websites* anteriormente divulgados em *navegación*.

SoPortais: metáfora de *miniportais*, ou ramos especializados. Formam quatro grandes áreas do portal: *LG3 (literatura)*, *Rádio CG (som/música)*, *Cinema Galego (cine)* e *Banda Desenhada (quadrinhos)*. Acervos com material antigo e contemporâneo são disponibilizados através destes *miniportais*. Por essas *webpáginas* artistas são chamados a colaborar enviando algum material próprio para que a equipe de produção do CG possa aproveitá-lo e o divulgar.

4.3 A Perspectiva da Small Media

O Conselho da Cultura Galega, segundo o texto oficial de lançamento do portal em outubro de 2000, apresenta o portal *CulturaGalega.org*:

*“... O Consello da Cultura Galega, a través dos diferentes informes estratéxicos sobre a cultura elaborados polas distintas ponencias, considerou a **relevancia da presenza da identidade e do patrimonio cultural galego na nova Sociedade da Información.**[...]”*

*... O portal *CulturaGalega.org* inicia a súa aventura en Internet cun equipo de comunicación especializado, que funcionará como unha factoría de contidos culturais que abranguerá a arte, a música, a lingua, a literatura, a historia, a comunicación, as investigación sociais, a cibercultura, recollendo a actualidade cultural de Galicia, as novas tendencias e tódolos fenómenos culturais que nazan no futuro.*

*Unha institución coma o Consello da Cultura Galega, implicada nos latexos do noso presente, **non pode excluir a tecnoloxía, senón poñela ó servizo da cultura.** O resultado é un portal -se novos datos non completan os estudos previos dos que dispomos - **posiblemente único dentro das culturas minoritarias do continente**”.*

O Conselho da Cultura, por essas palavras, define com clareza a intenção do portal de firmar a existência da identidade e do patrimônio cultural galego. Então, o portal está engajado no movimento de conservação e promoção da cultura e identidade galega. Sendo, por situação e auto-definição uma cultura minoritária é cabível afirmar que o esforço de se fazer existir um portal representativo desta cultura para o mundo o caracteriza uma *small media*.

Possui uma equipe de produção formada principalmente por jornalistas. Ainda, conta com o apoio de uma *rede de colaboradores de especialistas em artes* para a escolha das pautas e desenvolvimento das matérias dos *SoPortais* (4.4.1). Esta rede se criou pela necessidade de consultar bases artísticas e assim foram vinculando estes especialistas à produção. A equipe tem como sede e local de trabalho o prédio do Conselho da Cultura.

A concepção do conteúdo segue, então, procedimentos e linguagem jornalísticos, é baseada nas colaborações dos especialistas e recorre esporadicamente a pesquisas dirigidas aos usuários cadastrados no Boletim Semanal(4.4.1).

O conteúdo do portal é dirigido a pessoas com vínculo pela sensação de pertencimento à cultura galega, sejam radicados ou emigrantes. Normalmente são jovens e adultos, pois nesta idade é mais comum já possuírem interesses culturais e políticos, e também estarem mais acostumados à linguagem jornalística.

O conteúdo está disponibilizado principalmente em hipertextos (textos, fotos, gráficos, *hyperlinks*) audiovisuais e áudios. A atualização das notícias e agenda é diária, e os demais conteúdos semanais. Para o final de semana produzem uma edição mais elaborada em termos de conteúdo, pois é quando o portal atinge seus picos de *hit*.

Assim, com esta sucinta descrição de modelo de produção do portal, pode-se observar o indício de uma *small media* (seu propósito, contexto político, público a que se destina) mas, mesmo sendo um portal de Internet, ainda não se vê no processo de produção uma colaboração comunitária que fosse promovida através da interface do portal. Para comprovar esta situação opta-se por aclarar indícios de organização em comunidade virtual através do reconhecimento de suas ferramentas de interatividade.

4.4 Índícios de organização em Comunidade Virtual

4.4.1 Análise da Interface

Estando em contato com a interface do portal e navegando através dela, pode-se observar como os produtores se apropriaram de algumas tecnologias de interatividade. A aplicação dessas tecnologias formam um conjunto de três ferramentas elaboradas pelo portal: *Participa*, *Colaboración* e *Subscripción*.

Participa: colaboração com a *Agenda da Cultura*. Convidam os usuários a enviarem informações sobre eventos para serem divulgadas na agenda. Utilizam um formulário *online* para recolhimento da informação. O envio é feito através de *email* e recebido pelos produtores para que seja feita a publicação da informação na agenda.(Anexo 4).

Colaboración: serve para se propor um tema, “contar algo” ou enviar material (algum documento). É uma ferramenta genérica, como um canal aberto para que o usuário dê sua contribuição, seja qual for desde que cabível no modelo de formulário *online* dessas colaborações. Este formulário recolhe então textos e arquivos. As chamadas a colaboração distribuídas no *SoPortais* trazem também a este formulário(Anexo 5).

Subscripcións: serve para se assinar o *Boletim Semanal* de notícias publicadas no portal, a ser recebido por *email*. Pode ser personalizado pelos temas (produtos culturais): livros, quadrinhos, imprensa, música, teatro, exposições, dança, televisão, rádio, ou um conjunto destes (Anexo 6).

Sobre o uso das informações recolhidas através dos formulários desses canais ou ferramentas não é apresentada nenhuma *política de privacidade* do portal, apenas informam que os dados ali postados são confidenciais e serão parte da base de dados do portal para futuros contatos entre a equipe do portal e usuário.

Esse conjunto de ferramentas elaborado pelo portal CG não permite que as pessoas não se vejam entre si. Isso não significa que não elas colaborem, mas que não há uma maneira de se relacionarem socialmente. Poderia se classificar essa colaboração como implícita, pois os usuários do portal colaboram a uma fonte comum de informação (conjunto de colaborações recolhidas). Além disso, é possível observar que todas estas ferramentas são baseadas no *email* e que a reciprocidade necessária para a interatividade é representada por um *email* resposta enviado pelos próprios produtores do portal sem automatização. Contudo, a interatividade acontece apenas entre usuário e equipe, que formaria uma estrela de relações, mas não uma rede nem comunidade.

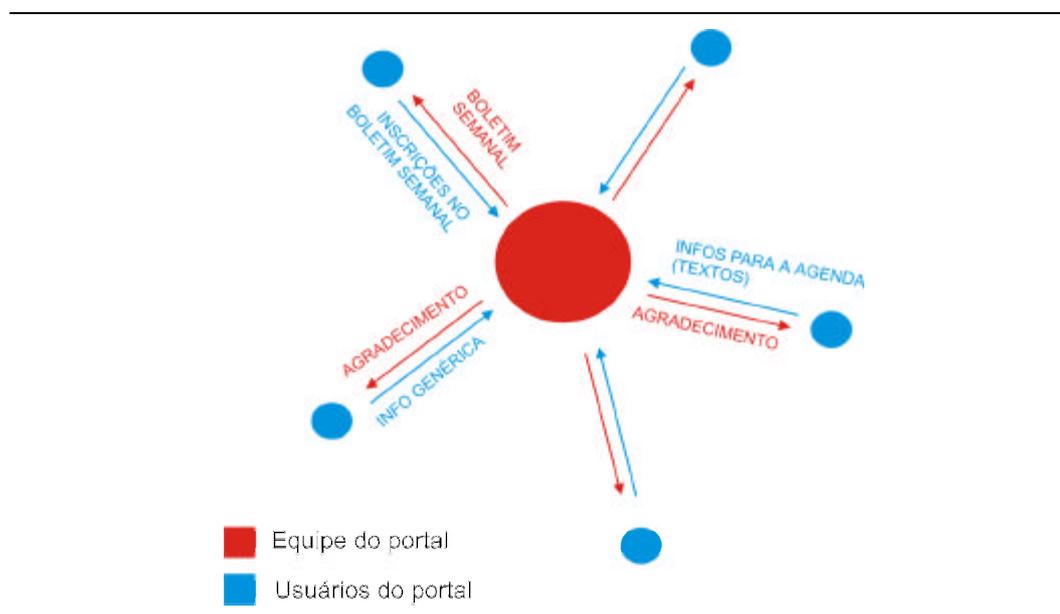


Figura 13 . Gráfico ilustrativo da interatividade do *CulturaGalega.org*

4.4.2 Entrevista com os Idealizadores

Foram realizadas algumas entrevistas com os produtores idealizadores do portal das quais se pôde recolher informações relevantes sobre a interatividade.

Sobre o uso das ferramentas:

Participa: média de dez envios diários de informações para a Agenda da Cultura.

Colaboraci3n: média de duas a três colaboraç3es diárias. O diretor do portal demonstra insatisfaç3o com estes números: “... quixeramos que fora máis usado”.

Subscripci3es: média de quatro assinaturas efetivas diárias no Boletim Semanal.

Toda a participaç3o/colaboraç3o/contato é verificada constantemente, para que o tempo de resposta seja o mínimo possível. O diretor do portal enfatiza: “*Advertimos que a xente valora esa sensaci3n de ‘hai vida noutra beira’, porque moitos correos inclúen o seguinte: ‘gracias pola súa rápida resposta...’. Isso parécenos fundamental para contrarrestar a ‘frialidade do medio’*”.

As colaboraç3es mais comuns s3o:

- Propostas de temas
- Envio de artigos
- Envio de textos de ficç3o longos para o *SoPortal LG3*
- Consultas “camufladas” de artigos que “nos formulan xente que busca cousas concretas” (seria uma estratéjia política de levantar quest3es as quais desejam abordar mas não o desejam fazer diretamente)

- Ilustrações para o *SoPortal Banda Deseñada*.
- Vídeos de autores

4.5 O resgate do problema

O portal *CulturaGalega.org* é uma *small media* simples, resultado de um processo de mobilização do grupo minoritário de galegos (Seção 2.3). Existem indícios que refletem a vontade deste grupo de expandir o alcance de suas idéias, promovendo o fortalecimento de sua identidade cultural (Seção 4.4). Na literatura, estas condições constituem sinais do desenvolvimento de uma comunidade virtual (Capítulo 3, destaque para Seção 3.4.1).

A organização dos galegos enquanto comunidade virtual é uma forma de evolução da manifestação do sentimento de pertença. Paradoxalmente, a própria tecnologia que acentua o sentimento de resistência à globalização é a chave para a consolidação da identidade cultural galega.

Sendo assim, é necessário encontrar um modelo de funcionamento para alcançar maior efetividade na formação desta comunidade virtual. O uso de *small media interativa* pode se tornar a chave para a formação de uma comunidade virtual para os galegos. Então, é necessária a evolução do portal *CulturaGalega.org* de uma simples *small media*, para *small media interativa*. O Capítulo 5 propõe a implementação deste modelo na forma de uma estrutura de interatividade, fundamentada nos conceitos de *small media* (Seção 3.4) e CSCW (Seção 3.5).

5 CULTURAGALEGA.ORG COMO SMALL MEDIA INTERATIVA

5.1 Introdução

Colaboração é o trabalho de concentração de forças de um grupo ou comunidade em torno de um objetivo comum. Interatividade, é a forma como a colaboração ocorre (Capítulo 3). O portal *CulturaGalega.org* restringe o público a interagir apenas através do envio e recebimento de material para o portal, sem ter possibilidade de estar em contato direto entre si (Figura 13, p.56).

O objetivo dos criadores do portal *CulturaGalega.org* é valorizar a cultura galega. Para isso trabalham diariamente na concepção e atualização do portal. A formação da *rede de colaboradores especializados em arte* é um esforço no sentido de incrementar a inteligência coletiva (Lévy, 1998) do portal. As ferramentas de interatividade disponibilizadas atualmente no portal também parece buscar esse incremento. É todo um conjunto de esforços que pretende localizar o portal *CulturaGalega.org* como uma *small media* eficiente no cumprimento seu papel social. E é esse conjunto de esforços, da maneira como é elaborado, que possibilita o entendimento de que os realizadores do portal querem uma comunidade virtual, fundamentada em colaboração na produção dessa *small media*.

Ao produzir uma *small media* eles deixam um legado para gerações futuras, e também documentam/preservam o presente, a cultura galega contemporânea. Seu papel social se cumpre nessa atividade. Facilitar a colaboração da comunidade galega nesse processo, além de dinamizar o processo de produção, ainda garante maior legitimidade ao resgate histórico e à identidade galega representada pelo conteúdo do portal. Assim, o modelo mais adequado de organização para alcançarem a maior efetividade na formação desta comunidades virtual precisa ser construído na perspectiva de colaboração, interatividade e sociabilidade (Seções 5.2 e 5.5). É importante também a escolha de tecnologias que forneçam suporte a esta construção (Seção 5.3).

O modelo proposto constitui então em uma estrutura de interatividade fundamentado em tecnologias para suportar a existência de colaboração, interatividade e sociabilidade (CSCW) para construção do ambiente de comunidade virtual galega (Seção 5.4).

Esta proposta é concebida para o contexto atual do *website CulturaGalega.org*, e necessitará constante revisão e aprimoramento acompanhando a evolução da comunidade virtual galega (Seção 5.5).

5.2 Colaboração e Interatividade

Aponta-se a importância de abrir espaços de comunicação entre usuários do portal como uma necessidade sócio-cultural de conversar sobre os produtos culturais galegos colaborando com a compreensão e valoração desses produtos enquanto formadores da identidade cultural galega e divulgadores desta identidade no contexto de globalização. A formação de uma rede de conversação para os frequentadores do portal potencializaria a *colaboração implícita* (Seção 3.5) e assim incrementaria o portal enquanto uma fonte de informação comum dos galegos.

Outra possibilidade é a participação de galegos na construção de produtos de comunicação que guardem em si uma variedade de pontos de vista e abordagens relativa a um tema de valor da cultura galega. Este tipo de *colaboração cercana* (Seção 3.5) vem a contribuir para a construção mais democrática do conteúdo do portal, e assim conseguir não perder a característica de *small media*, que o faz peça importante para o movimento de conservação cultural da Galícia.

Se o portal conseguir ampliar nestas duas dimensões (colaboração implícita e cercana) a sua capacidade de interatividade, estará conseguindo a importante instância de *small media interativa*. Importante pois potencializa sua capacidade de fazer comunicação e sua eficiência enquanto *small media*. O portal já tem uma comunidade pré-existente como seu público, tem espaço delimitado na Internet e tem *know-how* de produção de *website*. Se não recorrer a tecnologias de interatividade atualizadas e que privilegiem o seu público e objetivo, poderá dentro de pouco perder a característica de um portal que fortalece a cultura galega e se transformar numa simples revista cultural *online*. Seria um desperdício de potencial se isso ocorresse pois, como dito, já estão na Internet, o público já é uma comunidade e o interesse de manter viva e valorizada sua cultura é comum ao público e portal. Só falta a melhoria da qualidade de interatividade para que se transformem em não apenas uma referência da cultura galega na Internet mas a própria cultura, resultado do trabalho conjunto de galegos.

5.3 Tecnologias Escolhidas

O que caracteriza uma *small media interativa* é o uso das tecnologias de colaboração postas a favor do fenômeno público. E o que fará esta *small media interativa* a ser proposta estar adequada ao movimento galego é a escolha de um conjunto ordenado de ferramentas de colaboração e harmonia entre este conjunto e a arquitetura de informação do portal. Assim, se faz uma seleção criteriosa das tecnologias com base nas necessidades de interação, que são reforçadas pela análise da comunidade virtual no prisma da sociabilidade(Seção5.5.).

Com base na análise da interatividade do portal (4.4.1), levantamento das tecnologias e ferramentas de colaboração existentes para *web*(Seção 3.5.1), na *observação participativa* (Seção 1.5) e consciência do trabalho colaborativo em comunidades virtuais (Seção 3), é proposta esta lista de tecnologias e posteriormente a sua ação em conjunto na formação da estrutura de interatividade.

Esta lista é formada por:

- *Posts*
- *Comments*
- *Blogs*
- Conferência
- *Polls*
- *Email*

5.4 Estrutura de Interatividade

Uma estrutura de interatividade é um conjunto de ferramentas que implementa os serviços de tecnologias para que ocorra a interação. O enfoque desta proposta de interatividade é a capacitação de uma comunidade virtual preocupada com sua cultura na produção de *small media interativa*.

A estrutura de interatividade proposta envolve três ferramentas, distintas em propósito, no que se refere à colaboração implícita e cercana: *Especial Coletivo*, *Conta-contos* e *Soci*.

5.4.1 Especial Coletivo

Descrição

O Especial Coletivo usa o Especial que já existe (Anexo 7, Anexo 8) e nele aplica capacidade de interação.

O Especial como já dito (Seção 4.2) aborda temas específicos da cultura galega. A proposta desta ferramenta é que esse tema seja uma escolha comunitária e que o material utilizado na elaboração destes Especiais seja fornecido pelos galegos que usam o portal.

Justificativa

Fazendo uma observação sobre uso insuficiente da atual ferramenta do portal *Colaboración*, não satisfazendo às expectativas de uso, como manifestado pelo diretor do portal em entrevista (Seção 4.4.2), pode-se sugerir como causa maior do problema a generalidade temática proposta, ou seja a mesma ferramenta serve para colaborar com desde uma sugestão de tema específico até com artigos, quadrinhos etc. A pouca objetividade da ferramenta não estimula devidamente à colaboração. Se o usuário fosse estimulado a colaborar a uma causa ou tema específico, por exemplo um *Especial*, identificaria mais rapidamente.

Este *insight* direciona a atenção para a necessidade de oferecer mais objetivamente possibilidades do usuário colaborar com o portal. Assim, com base na descrição e entendimento do conteúdo do portal, identifica-se a seção *Especial* como ideal para colaboração implícita.

O *Especial* pode ser considerado um produto cultural, qualidade atribuída pelo seu formato artístico e unitário. Cada Especial é único, tem linguagem visual própria, aprofunda-se em um tema específico e se utiliza de multimídia. Contudo, é construído com uma visão não tão ampla da realidade como poderia ser se o material de base da produção fosse uma coletânea de colaborações espontâneas em vez de uma pesquisa jornalística. A proposta de mobilizar a comunidade galega a colaborar na elaboração de um Especial Coletivo pode alcançar o sucesso porque focaliza um tema (que pode ser escolhido publicamente) e sobre este tema caem os esforços do grupo. Um trabalho de co-autoria. Apenas não se pode classificar a colaboração como cercana porque dificultaria a produção se o processo fosse por tomada de decisão coletiva com auto-delegação de tarefas e autogestão (principalmente pelo quadro apresentado do pouco tempo de uso do ciberespaço pelos galegos (Anexo 1). Assim, a matéria prima é coletiva, mas a produção das *webpáginas* fica por conta da equipe de produção que já tem o *know-how*. As funcionalidades desta ferramenta, além de

democratizarem o processo, promovendo a criação de um conjunto de visões múltiplas sobre o tema, ainda ajuda a produção diminuindo o tempo necessário para cumprimento da etapa de pesquisa e no direcionamento do trabalho.

Funcionamento

A colaboração promovida por essa ferramenta acontece da seguinte ordem:

Definição do tema, Campanha de Coleta de Material, Produção e Publicação.

Etapa A

Definição do tema. Para isso são escolhidas pela equipe do portal 3 sugestões de tema e com elas se faz uma enquete. Essas sugestões são da própria equipe ou baseadas em sugestões de temas enviadas pela ferramenta *Colaboraci3n* ou por *Polls* antigos. A enquete deve ser realizada durante uma semana. O tema definido ser3 usado para o pr3ximo Especial Coletivo.

TEMATIZE O ESPECIAL

Escolha o tema do próximo Especial Coletivo

Catedral de Santiago

Entroido

Cine dos anos 80

Outro:

Figura 14 . Tematizaç3o do Especial - enquete

Etapa B

Definido o tema, inicia-se *uma campanha de coleta de material digital* (textos, imagens, 3udio) sobre o tema escolhido, formando um conjunto de informaç3o no qual a equipe do portal se basear3 para construir o Especial Coletivo.



Optando por colaborar, a pessoa tem três maneiras de fazê-lo: enviando material pela Internet (através de formulário), enviando material por correio ou indicando alguém que possa ter material.

Os campos do *formulário* para oferta de material ao Especial são:

- Texto
- Fotos/gráficos
- *Hiperlink*
- Contato

Além desses dados, devem ser recolhidos como dados pessoais o nome, *email* e telefone. E também deixar aberto um campo para observações gerais.

Uma estratégia de estímulo à colaboração poderia ser o sorteio de algum livro ou cd da cultura gaiega entre os colaboradores.

ETAPA C

Produção do Especial Coletivo. Com base no material coletado, estruturar o Especial com o *know-how* que já se tem. Uma observação é para a construção de uma galeria para disponibilizar a totalidade do material coletado. Isso porque da estruturação do Especial muita coisa pode ficar de fora da narrativa, por redundância ou menor pertinência ao tema. Assim, para que todo o material seja aproveitado e disponibilizado, uma *galeria virtual* cumpriria essa função.

ETAPA D

Publicação. Após o Especial pronto, este será publicado e então conhecido pelo público e reconhecido pelos colaboradores. Neste momento começa uma segunda etapa da interatividade, quando as pessoas deixam seus comentários junto ao Especial Coletivo publicado. Colocam a sua voz individual junto à voz coletiva organizada pela equipe do portal. Além disso, é importante que se divulgue o nome dos colaboradores (daqueles que no formulário de colaboração deram a permissão). Também, deve-se deixar sempre a possibilidade de colaborar no futuro com aquele tema, disponibilizando um *hiperlink* para o *email* do CG. Mesmo que uma publicação não esteja mais em evidência, como o Especial Coletivo da vez, esta sempre poderá ser acessada a partir da lista de todos os Especiais tidos. Assim, a colaboração pode continuar.

Figura 15 . Comment do Especial Coletivo

Tecnologias componentes

- *Poll*
- *Formulário(email)*
- *Comment*

5.4.2 Conta-Contos

Descrição

Conta-contos: um espaço para publicação comunitária de contos. A intenção é que cada conto possa ser recontado, para que surjam várias versões de um mesmo, o que lhe agregaria uma característica lúdica e enriqueceria a narrativa coletiva (Anexo 10).

Justificativa

Como já dito (Seção 2.3.3), é comum para os galegos reunirem-se para ouvir e contar contos da sua História e Cultura, com abordagem realística ou ficcional. Entre os contadores estão atores e pessoas comuns. A faixa etária dos contadores e ouvintes depende da natureza dos contos, mas é certo que todas as idades estão em contato e valorizando eles. Os locais para se contar o conto entre jovens e adultos podem ser *pubs*, bares ou a casa de amigos. O diretor do portal CG encheu-se de entusiasmo contando a um grupo de estrangeiros, entre eles o presente pesquisador, um antigo conto contado pelo pai de seu avô

ao seu avô, que contou para seu pai que lhe contou. Isso demonstra o valor que a oralidade na cultura galega.

Aliando o costume de contar contos com a facilidade de se publicar textos na *web*, pode-se acreditar que um *Conta-Contos* poderia ser uma atividade comunitária que teria como resultado uma coletânea de contos para serem acessados tanto por galegos radicados como, principalmente, por emigrantes, que distantes de sua terra natal não têm a possibilidade de frequentar eventos de *conta-contos*. E ainda, que quem lesse o conto tivesse a possibilidade de recontá-lo se baseando na versão que lhe foi contada, seja este conto famoso ou familiar. Por exemplo, para uma família galega que pelos tempos modernos não tem mais tanto contato frequente, este *Conta-Contos* poderia servir como uma maneira de resgatar a história da família e unir seus membros em torno de uma atividade lúdica, fortalecendo sua relação de parentesco.

Pode parecer um paradoxo propor uma ferramenta baseada em texto para efetivação de uma atividade oral. Contudo, o acesso atual a tecnologias de gravação e formatação de áudio para a *web* não é popular. E, sendo a atividade de contar contos uma atividade popular, seria pouco válido propor o *Conta-Contos* num modelo unicamente sonoro. Também, a abordagem lingüística coloquial é o que pode caracterizar um conto quando publicado em texto.

Outra questão é a característica de evento síncrono do *conta-contos* tradicional versus o evento assíncrono do *Conta-Contos* aqui proposto. Mas com a mudança da relação temporal criada pela Internet, acostumando pessoas a conversarem assincronamente mas com dinamismo (Seção 3.5) esse problema em potencial talvez não se efetive como real.

Funcionamento

ETAPA A

Publicação de um conto numa webpágina (post). Por intermédio de um formulário de *post* é inserido um texto e relativas imagens a uma *webpágina*. Não é necessário o *login*, mas sugerido ao contador que crie um *blog* para que possa, além de criar um perfil, usá-lo futuramente como a interface de publicação do conto.

ETAPA B

Existindo contos *online* estes poderão ser *acessados e recontados* em outras versões, usando o recurso de *comments* para isso.

OBSERVAÇÕES

Os contos podem ficar ordenados na página por linha de tempo, do último publicado ao primeiro, por quantidade de acessos (*hit*) ou por quantidade de novas versões.

Junto à página principal do *Conta-Contos* podem estar sendo divulgados eventos de *conta-contos* semanalmente. Para isso usa-se o formulário da Agenda Cultural já existente no CG.

É importante que se escreva uma política de participação, pois a publicação é automática e sem *login*. E mesmo assim, a equipe do portal deve acompanhar as publicações para manter a qualidade do conteúdo.

Tecnologias

- *Post*
- *Comment*
- *Blog*

5.4.3 Mano-a-Mano

Descrição

O *Mano-a-Mano* é um mini-fórum baseado canais de interesse que ficará flutuando nas páginas das seções que possuam canais referentes no *Mano-a-Mano*, dando a oportunidade a cada usuário de deixar um *log* ou uma questão acerca do tema de um canal específico. Isso gera uma conversação assíncrona porém temática mas com a simplicidade de um *chat*.

Utiliza a ferramenta *Soci*, desenvolvida na MTI (<http://www.infomti.com.br>) e idealizada por Nicholas Frota (2002):

“O soci é tecnicamente um fórum, mas se comporta como um chat. Ou seja, tem a estrutura de um fórum, com:

- *armazenamento em banco de dados;*
- *ramificação (apenas uma, para simplificar);*
- *personalidade fixa (exige login e senha para acesso), o que aumenta a confiança na formação de comunidades;*
- *busca (resgate de conhecimento).*

Mas se apresenta como um chat:

- *navegação simples;*
- *curva de aprendizado curta e pontuada;*
- *possibilidade de conversa em real time (como icq);*
- *ausência de ferramentas que obstruem a conversação;*
- *interface elegante, lúdica e consistente”.*

O *Soci* ainda está em desenvolvimento e, segundo seu idealizador, será um *opensource*.

Trabalha com a metáfora de canais (Anexo 11), canais estes criados pela comunidade (Anexo 14), numa interface *minimal* e que lembra o ICQ, e funcionando na lógica *post-comment* (Anexo 13). Pede por *login* (Anexo 12).

Justificativa

O valor do *Soci* está na soma das melhores qualidades da tecnologias de conferência (fórum) e de *chat*. Segundo Frota (2002):

“O melhor do fórum é o histórico das mensagens, o que permite a conversa assíncrona (dois ou mais usuários conversando sobre o mesmo assunto mas não exatamente no mesmo momento) e histórico eficiente.

O maior problema dos fóruns é a interface poluída, que paralisa as conversações a medida que a conversa se adensa.

O melhor dos chats é a facilidade da conversa, a tecnologia não restringe a fluidez do papo. Pelo contrário, automatiza e reduz ao máximo as ferramentas que poderiam obstruir a espontaneidade.

O maior problema dos chats é a sensação de "escrever na areia", nada é muito fixo (nem a personalidade nem as discussões), além de só funcionarem real-time, negando a possíveis debatedores não conectados no momento a chance de se expressar.”

O Soci é uma ferramenta que busca então gerar conversas dinamicamente, como um *chat*, porém não efêmeras, como um permite um fórum.

Para o CG serve como o principal recurso de fazer os usuários se verem entre si.

Funcionamento

Quando da instalação do *Soci* para o CG, devem ser abertos canais para *Contidos* e *SoPortais*. Depois, a criação de canais fica por responsabilidade da comunidade do portal.

ETAPA A

Login

ETAPA B

Escolha de canal ou sugestão de novo (somente canais dinâmicos perpetuam)

ETAPA C

Postagem de mensagem ou resposta à postagem e assim por diante.

Tecnologia

Conferência: *Soci*

5.5 Potencial de Sociabilidade

Para explicitar o potencial de sociabilidade da estrutura de interatividade proposta (Seção 5.4), responde-se às questões levantadas por Preece (2000) (Seção 3.5.2) ideais para observar se os usuários podem encontrar o que querem, fazer o que querem, quando querem e se suas interações são confortáveis. As questões são formuladas na pessoa do usuário, e para respondê-las usa-se uma segunda pergunta: *“onde, na estrutura, o usuário encontrará a resposta para a sua questão?”*.

1. Por que eu devo participar dessa comunidade?

Os temas que permeiam todo o portal em si já têm potencial comunitário porque atendem a uma comunidade pré-existente e à sua causa maior (identidade de resistência). Canais

abertos para conversação (*Mano-a-Mano*) permeando este conteúdo permite que o usuário faça ser ouvida a sua voz sobre temas gerais (*Contidos*) e específicos da arte galega (*SoPortais*). Também é motivo de participação o prazer de estender à Rede suas tradições podendo contar contos como se faz em casa, só que com um número muito maior de ouvintes e com registro. Para os mais interessados em memoriais e que querem fazer uso de memórias que guardam a tanto tempo, podem participar da elaboração do Especial Coletivo e lá deixarem essas memórias em segurança e acessíveis a todos os galegos.

2. Como eu entro ou saio da comunidade?

Primeiro, os usuários provavelmente já são parte desta comunidade que existe anteriormente ao ciberespaço. Segundo, da instância virtual da comunidade, a estrutura de interatividade propõe ferramentas muito integradas com o conteúdo, não existem portas de entrada oficiais para a comunidade como um todo. É o conjunto do uso dessas ferramentas que possibilita a integração dos membros da comunidade e a sustenta. Para participação no *Mano-a-Mano* se faz necessário o uso do *login* e para criar uma identidade pessoal no *Conta-Contos*, representativa de um contador da comunidade, existe o *Blog*.

3. Quais as regras da comunidade?

Ainda não foram criadas, devem ser feitas pela equipe do portal, principalmente para o *Conta-Contos* que dispensa *login*.

4. Como eu começo a ler e enviar mensagens?

Os canais de interatividade estão abertos a todo momento. Apenas a participação no Especial Coletivo pede por um ritmo determinado de participação.

5. Eu consigo fazer facilmente o que desejo?

Nenhuma das ferramentas obriga a inscrição verídica, o que significa que não existem formulários complexos ou com solicitação de dados detalhados. Além disso, são todas baseadas em *web*, não necessitando de nenhum software adicional para a interatividade.

6. A comunidade é segura?

Nenhuma das ferramentas propostas coloca em risco a integridade ou segurança pessoal de qualquer usuário.

7. Eu posso me expressar como desejo?

Cada ferramenta, mesmo delimitando um claro objetivo para a colaboração- em contraste com a ferramenta atual *Colaboración* (Seção 4.4.1) que é genérica e então mais livre- não veta a manifestação de nenhum membro. Pode-se encontrar algum tipo de restrição na ferramenta *Especial Coletivo*, que faz uso do conjunto de material coletado e o edita, escolhendo entre uma ou outra colaboração acontecida; porém com a estratégia das Galerias disponibiliza todo o material doado, evitando o veto. O que acontece é que a acessibilidade ao conteúdo é hierarquizada pela equipe do CG, e isso pode causar algum problema do tipo “o meu era melhor que aquele”. As demais ferramentas organizam o conteúdo resultante da colaboração entre a comunidade baseadas em linha de tempo ou *hit*.

8. Por que eu deveria retornar?

O *Mano-a-Mano* está relacionado com o conteúdo jornalístico (*Contidos*) que é constantemente atualizado e isso estimula o retorno à comunidade quando da leitura freqüente desse material. O *Conta-Contos* pelo seu caráter lúdico e de “reunião familiar” instiga os contadores a quererem saber se alguém contou diferente ou melhor que ele, ou se lhe faltaram detalhes que um outro membro da família possa possuir e vir a acrescentar, voltando assim à sua publicação para ler a continuidade. Esse jogo também acontece entre os participantes do *Mano-a-Mano*. O retorno ao Especial Coletivo pode se prever por dois principais motivos, a satisfação de estar ajudando a guardar um pedaço da história galega (assim partilhando a responsabilidade de manter algum material histórico *vivo*) e o acompanhamento dos *feedbacks* deixados em forma de comentários em meio ao material doado.

Concluindo: o que se observa após esta atividade de responder às perguntas de Preece(2000) é que as ferramentas de interatividade são as definidoras da colaboração como prática social e que a resultante desta prática é o Legado à cultura galega, que é a própria *small media interativa*, e que também é a própria comunidade virtual.

5.6 Futuro da Comunidade Virtual

As ferramentas selecionadas foram escolhidas à luz do estado da arte das tecnologias de CSCW (Seção 3.5.1), buscando alcançar um consenso entre o realizável e o ideal.

O *Conta-Contos* seria ideal que fosse sonoro ou ambientando em audiovisual (para caracterização do evento) e em tempo real, mas a tecnologia necessária para se elaborar este processo com qualidade ainda não é acessível (videoconferência) e o processo de produção não é popular (formatação de áudios).

O Especial seria interessante que pudesse receber como colaboração materiais audiovisuais já digitalizados, mas a formatação do vídeo digital para *web* ainda é caro e a largura de banda da Internet não colabora para a agilidade do processo. Por isso a colaboração desse tipo de material para com o Especial Coletivo fica dependente da necessidade de enviar fitas de vídeo analogicamente com o uso do correio tradicional.

O futuro da tecnologia reserva aos usuários galegos a promessa de maior interatividade e possibilidades de colaboração, quando do barateamento e popularização de tecnologias como videoconferência etc. que possibilitariam a produção de *small media interativas* mais complexas. Este trabalho é um passo inicial na quebra do pensamento de produção da *small media* simples, para *small media interativa*. Contudo, é importante que o *CulturaGalega.org* evolua continuamente, acompanhando os avanços da ciência.

6 CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

6.1 Resumo

O Capítulo 2 estabelece o contexto do movimento de resistência como efeito de reação ao processo de globalização. Neste cenário, a cultura galega torna-se objeto do estudo, cuja problemática é analisada na perspectiva de organização de uma comunidade virtual (Capítulo 3). Os conceitos de *small media interativa* e CSCW são detalhados como elementos formadores de comunidade virtual, com o objetivo de traçar uma proposta de potencialização do comunidades virtuais (Seções 3.4 e 3.5).

No Capítulo 4, um portal já existente, o *CulturaGalega.org* é escolhido para estudo de seus construtores, colaboradores e público, confirmando a existência de uma comunidade virtual galega em potencial e produção de *small media*.

Finalmente, o Capítulo 5 apresenta a proposta de potencialização da comunidade virtual galega na forma de uma estrutura de interatividade, na perspectiva da colaboração e sociabilidade para produção de *small media interativa*.

6.2 Conclusão

É importante a formação de uma comunidade virtual para preservação da cultura galega em tempos de globalização, assim como de outras culturas minoritárias. O modelo mais adequado para construção desta comunidade é através de *small media interativa*.

O modelo de estrutura de interatividade proposto, baseado em *small media interativa*, é adequado para a formação de uma comunidade virtual galega. Ele possui ferramentas fáceis e pertinentes à cultura, trabalhando com símbolos e valores galegos, sendo realista e adequado para o momento, que é o início da transição de *small media* simples para *small media interativa*.

A *small media interativa*, além de fortalecer e promover uma identidade cultural ameaçada, pode servir na elaboração de um acervo cultural complexo, por se basear em colaboração, preservando o presente para as gerações futuras e assim fortalecer o sentimento de pertença, dando vazão à sua manifestação como uma prática social.

6.3 Recomendações

Este trabalho recomenda a implantação da estrutura de interatividade proposta para trazer à cultura galega os benefícios comumente associados às comunidades virtuais e a elaboração de uma política de participação.

Sugere-se o início de um trabalho para mapear as próximas tecnologias que deverão ser utilizadas quando a comunidade virtual estiver constituída e dinâmica

Aponta-se como necessária a análise dos dados de interação/ proposta de uma maneira de analisar o grau de interatividade e formação da comunidade virtual (estatísticas), bem como o potencial de sociabilidade da estrutura que se forma.

Finalmente, recomenda-se o reaproveitamento do material produzido com as ferramentas *Conta-Contos* e *Soci* (informação não-estruturada) para escrever um documento que integre

a informação, eliminando os ruídos que tradicionalmente aparecem decorrentes da pouca padronização e organização do processo de comunicação.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMANN, Gerd. **El enigma multicultural**: Un replanteamiento de las identidades nacionales, étnicas y religiosas. Barcelona: Paidós, 2001.

BETTETINI, G; COLOMBO, F. “**Tecnología y Comunicación**”, in Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación. 1996

CANÃS e WEARNS, José J. e Yvonne. **Ergonomia Cognitiva: aspectos psicológicos de la interacción de las personas com la tecnologia de la información**. Madrid: Ed. Médica Panamericana, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura-Volume2: O Poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COPANI, Maria, **Los weblogs, herramientas de comunicación al alcance de todos: Los ciudadanos de la Red crean sus medios informativos**. Online em http://www.ciudad.com.ar/ar/portales/noticias/nota_cobranded/0,1498,38456,00.html (19/05/2001)

COSER, Adriano. **Utilização de Agentes Inteligentes no Trabalho Colaborativo via Internet**. Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Florianópolis, 1999.

DECEMBER, John. **Characteristics of Oral Culture in Discourse on the Net**. Paper presented at the twelfth annual Penn State Conference on Rhetoric and Composition, University Park, Pennsylvania, July 8, 1993. Online em <http://www.december.com/john/papers/psrc93.txt> (02/12/2002)

DECEMBER, John. **What is Interactivity?** Artigo online <http://www.december.com/present/interact.html>(02/12/2002)

DOWBOR, Ladislau. **Desafios da Globalização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

FROTA, Nicholas. Proposta Soci. Online em <http://www.nonlinear.art.br> (18/01/2003)

GARRET, Jesse James. **The Elements of User Experience**(2000). Online em <http://www.jjg.net/ia/elements.pdf> (05/01/2003)

GEERTZ, Clifford . **Nova luz sobre a antropologia** / Clifford Geertz ; tradução de Vera Ribeiro Publicação Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2001.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro : Zahar, 1978.

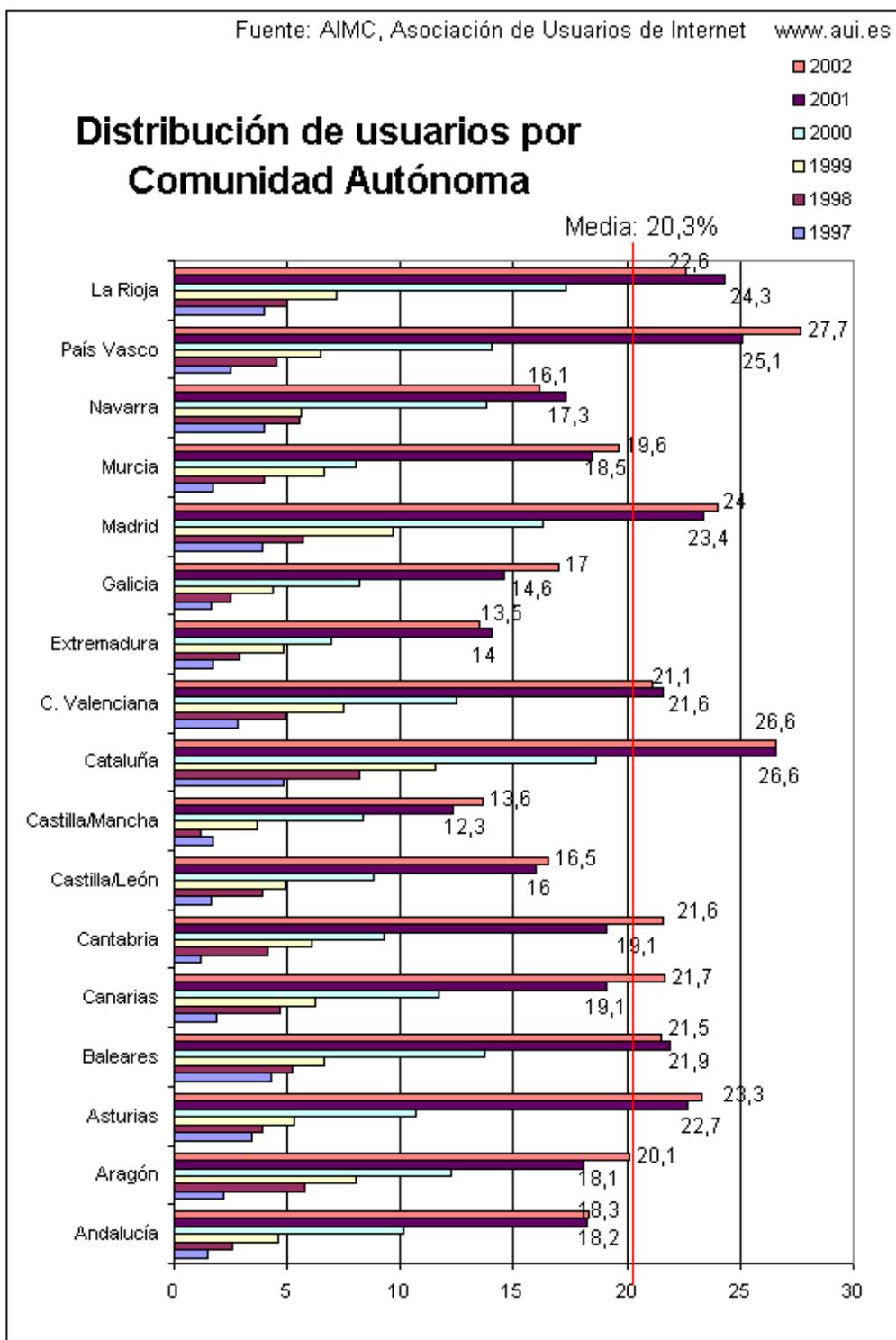
GIDDENS, Anthony . **As conseqüências da modernidade** / Anthony Giddens ; tradução Raul Fiker, São Paulo : CINUSP, 1991.

GIDDENS, Anthony . **Mundo em descontrole** / Antony Giddens ; tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro : Record, 2000.

- HAMMAN, Robin, **Computer networks linking network communities: effects of AOL use upon pre-existing communities**. Presented at the Photographer's Gallery, London (May '99) and the Exploring Cybersociety Conference (July '99).
- HESSE, Barnor (ed.),. **Un/Settled Multiculturalisms: Diasporas, Entanglements, "Transruptions"**. London (New York): Zed Books, 2000
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador modifica a maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. , 2000.
- LABUTIL, Universidade Federal de Santa Catarina. **Apostila Engenharia Ergonômica de Usabilidade de Interfaces Humano-Computador. Online** em http://www.labiutil.inf.ufsc.br/Apostila_nvVersao.pdf. (03/12/2002)
- LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. tradução Carlos Irineu da Costa São Paulo: 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. tradução Carlos Irineu da Costa São Paulo: 34, 1997.
- LÉVY, Pierre. **Inteligência Coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- MATTELART, Armand . **Mundialização da comunicação**. Lisboa : Instituto Piaget, 1996.
- MATTELART, Armand. **Comunicação-mundo : histórias das idéias e das estratégias / Armand Mattelart ; tradução Guilherme João de Freitas Teixeira 3. ed. Petrópolis : Vozes, 1999.**
- MC LUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**, S. Paulo: Cultrix, 1979.
- OLIVÉ, León. **Multiculturalismo y pluralismo**. Barcelona: Paidós, 1999.
- PALACIOS, Marcos. **Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para Discussão**. Online em <<http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html> > (19/11/1998)
- PIEREZAN, Alexandre. **O príncipe e os estados do reino. Um estudo sobre a idéia de príncipe e sua infiltração social**. Online em <<http://www.historia.uff.br/cantareira/oprincipeeosestadosdoreino.pdf>> (12/12/2002)
- PRIMO, Alex F. T. **A Emergência das Comunidades Virtuais**. Texto apresentado no Gt de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom. Santos/SP, 27 de agosto a 07 de setembro de 1997. Online em <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo> > (10/08/2001)
- PRIMO, Alex F. T. **Explorando o Conceito de Interatividade. Definições e Taxionomias**. Artigo publicado na revista "Informática na Educação", do PGIE/UFRGS. Online em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>> (01/08/2001)
- PRIMO, Alex F. T. **Interação Mútua e Interação Reativa**. Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação do XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998. Online em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>>(12/08/2001)

- ROMERO, Daniel, et al. **Da periferia à Rede**. Galícia: Edicións Xerais de Galícia, 2001.
- RHEINGOLD, Howard. **La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras**. Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona, 1994.
- ROSS, Murray e LAPPIN, B. W. **Community Organization. Theory, principles and practice**. Second Edition. Tokyo. Harper International Edition: 1967
- SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e Meio Técnico-Científico Informacional**. São Paulo: Hucitec, 1996.
- SARTORI, Giovanni. **La sociedad multiétnica: pluralismo, multiculturalismo y extranjeros**. Madrid, Taurus, 2001.
- SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muskat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração da Dissertação**. Florianópolis: Laboratório de Ensino à Distância da UFSC, 2001, 121p.
- SOARES E PEREIRA, Holgonsi e Maria Arleth. **O Sentido da Autonomia no Processo da Globalização**. Revista EDUCAÇÃO - Centro de Educação-Universidade Federal de Santa Maria-RS - V.22 - N.º 02 - 1998. Online em <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/index.autonomia1.html> (02/01/2003)
- SREBERNY-MOHAMMADI, Annabelle; MOHAMMADI, Ali. Small media and revolutionary change: a new model. In: **Media in global context. London: A Reader**. Edited by Annabelle Sreberny-Mohammadi, Dwayne Winseck, Jim McKeena & Oliver Boyd-Barrett. Great Britain: Arnold, 1997. p.220-235.
- TUYAMA, Laura. **Ateliê da Aurora- criança, mídia e imaginação: uma proposta de metodologia para construção de uma publicação na Internet**. Universidade Federal de Santa Catarina Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Florianópolis: 2000.
- VIRILIO, Paul. **A Bomba Informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

ANEXOS



Anexo 1 . Distribuição de usuários de Internet por Comunidade Autónoma Espanhola - 2002.



Principais Canais de Interatividade:

PARTICIPA
 "Podemos dar copnta dos actos que organizas para que sexan incluídos na nosa axenda"

COLABORACIÓN
 "Queres dar una voz diferente para a cultura galega?"

SUBSCRIBIÓN
 para assinar o newsletter

Anexo 3 . Página principal do CG com destaque para ferramentas de interatividade

PARTICIPA

Colaboração com a agenda:

CULTURA GALEGA.org **cinema galego**

CONSELLA DA CULTURA GALEGA

PARTICIPA

Se organizas algún evento aquí tes o teu sitio, culturagalega.org dálle difusión a tódolos actos que se organicen sobre o noso país. Para aparecer na nosa axenda só tes que preencher o seguinte formulario.

• Escolle a área na que se adscribe o teu evento:

Inicio: Día Mes Ano

Remate: Día Mes Ano

• Pen o título:

• Explicación de que vai:

• Horario:

• Lugar (indica o endereço completo máis número):

• Localidade:

• Nome da persoa de contacto:

• Web:

• Correo electrónico:

• Teléfono:

• Fax:

*Esta información vai formar parte da nosa base de datos para futuros contactos. Gracias

Cultura Galega.org
 Espellos / Arte / Comunicación / Música / Espectáculos / Historia / Lingua e Literatura / Sociedade /
 Certames / Arquivos / Participa / Xaneiro / Alén da Terra / Zona Cultura / Colaboracións
 Correo / Axenda de Cultura Galega.org

Cultura Galega.org é unha iniciativa do Consello de Cultura Galega
 ©Consello de Cultura Galega, 2000

Se organizas algún evento aquí tes o teu sitio, culturagalega.org dálle difusión a tódolos actos que se organicen sobre o noso país. Para aparecer na nosa axenda só tes que preencher o seguinte formulario.

Criação de um mailing list

Anexo 4 . Interface de Interação da ferramenta PARTICIPA

COLABORACIÓN

Colaboracións: tema ou material

CULTURA GALEGA.org en culturagalega.org

CONSELLO DA CULTURA GALEGA

COLABORACIONES

En culturagalega.org queremos que ti sexas parte do noso equipo. Nesta páxina podes propornos temas que pensas que son de interese para que os tratemos en profundidade ou ben podes aportar ti unha colaboración (artigo, fotografías, etc...).

Lembra que se o que queres é darnos un aviso dun acto podes facelo dende a sección **Participa**.

-Para calquer outro contacto connosco, envíanos un correo a redaccion@culturagalega.org.

• ¿Como te chamas?

• ¿Quieres propor un tema ou colaborar co teu material?

• ¿Onde te podemos localizar?

• Teléfono:

• Correo electrónico:

• ¿Que nos queres contar?

• ¿Quieres enviarnos algún documento anexo (fotos, etc...)?

Esta información val formar parte da nosa base de datos para futuros contactos. Grazas

Cultura Galega.org
 Espelidos / Arte / Comunicación / Música / Espectáculos / Historia / Lingua e Literatura / Sociedade / Certames / Arquivos / Participa / Xénese / Alén da Terra / Zona Cultura / Colaboracións
 Correo / Agenda de Cultura Galega.org

Cultura Galega.org é unha iniciativa do Consello da Cultura Galega
 ©Consello da Cultura Galega, 2000

En culturagalega.org queremos que ti sexas parte do noso equipo. Nesta páxina podes propornos temas que pensas que son de interese para que os tratemos en profundidade ou ben podes aportar ti unha colaboración (artigo, fotografías, etc...).

Lembra que se o que queres é

Anexagem de arquivo

Anexo 5 . Interface de Interação da ferramenta COLABORACIÓN

SUBSCRIPCIÓN

Inscrição para recebimento da Newsletter

CULTURA GALEGA.org en culturagalega.org

CONSELLO DA CULTURA GALEGA

SUBSCRIPCIÓN

Se queres recibir diariamente no teu correo electrónico as noticias e a axenda cultural de Galicia, subscribete a Culturagalega.org. Só tes que encher os seguintes datos, que servirán para mellorar Culturagalega.org axeitándoo ós teus gustos.

FICHA DE SUBSCRIPCIÓN,

- ¿Como te chamas?
- ¿Cal é o teu enderezo?
- ¿Cal é o teu correo electrónico?
- ¿Cal é a túa idade?
- ¿Dónde onde te conectas?
- ¿Que produtos culturais consumes? (para seleccionar varios, mantén pulsado Ctrl e marca co rato)
 - libros
 - banda deseñada
 - prensa
 - cine
 - música
 - teatro
 - exposicións
 - danza
 - televisión
 - radio

Esta información formará parte da nosa base de datos para poder coñecer mellor ós nosos usuarios e mellorar o noso traballo. É totalmente confidencial. Gracias.

CONTIDOS
Arte
Comunicación
Música
Espectáculos
Historia
Lingua e Literatura
Sociedade
Especiais

AXENDA DA CULTURA
Temática
Localidade

CERTAMES
Se escribas, creas ou investigas, de seguro que hai algún premio agardando por ti.

ARQUIVOS
Recupera informacións anteriores de Cultura Galega.org

PARTICIPA
Podemos dar conta dos actos que organizas para que sexan incluídos na nosa axenda.

XÉNESE
CG é unha iniciativa do Consello da Cultura Galega

NO SO-PORTAL
Literatura galega
lg3
Radio C6
Cinema galego

ALÉN DA TERRA
Actualidade cultural nas terras da emigración.

ZONA CULTURA
Atopa recursos culturais nos buscadores galegos.

COLABORACIÓNS
¿Queres dar unha voz diferente para a cultura galega?

Cultura Galega.org
Especiais / Arte / Comunicación / Música / Espectáculos / Historia / Lingua e Literatura / Sociedade /
Certames / Arquivos / Participa / Xénese / Alén da Terra / Zona Cultura / Colaboracións
Correo / Axenda da Cultura Galega.org

Cultura Galega.org é unha iniciativa do Consello da Cultura Galega
©Consello da Cultura Galega, 2000

Se queres recibir diariamente no teu correo electrónico as noticias e a axenda cultural de Galicia, subscribete a Culturagalega.org. Só tes que encher os seguintes datos, que servirán para mellorar Culturagalega.org axeitándoo ós teus gustos.

Anexo 6 . Interface de Interação da Ferramenta SUBSCRIPCIÓN

The image shows a screenshot of a website titled "le LIBROS con só click" under the "CULTURA GALEGA.org" banner. The main section is titled "ESPECIAIS" and features a vertical list of 20 items, each with a small image and a title. The items are: REPORTAJE, FOTOGRAFIA, POESÍA, FOTOGRAFIA, and FOTOGRAFIA. Each item has a short descriptive text below it. The website has a blue header and a white background with a vertical orange bar on the right side.

Anexo 7 . Páxina com a lista dos ESPECIAIS

ESPECIAL SOBRE A PUBLICIDADE GALEGA



Cultura
Galega.org



www.museocastelao.org



IMAXinarium
facendo visible e invisible

IMAXINARIUM

01



://Como nos vemos
Espello ou fiestra. As imaxes falan de cómo vivimos, de cómo pensamos... de como somos

02



://Como nos ven
De aquí cara fóra. Somos creadores da realidade que de nós reproducimos ó exterior

://Documentos
Datos, tendencias e unha radiografía do sector publicitario no ano 2000. Ponencia de Comunicación do Consello da Cultura Galega [descarga aquí](#)

:// Entramos no mundo das percepcións, no mundo das ideas, en resumidas contas no mundo da imaxe de Galicia a través da publicidade. Ven e verás

://Galería de anuncios

-// [Biona](#)
-// [Donuts](#)
-// [Duros](#)
-// [Navidad en Gadic](#)
-// [Lider](#)
-// [Oportunidad](#)
-// [Saber Flexir](#)
-// [San Luis](#)
-// [Sanote](#)
-// [Tenores](#)
-// [Yento](#)

://Olladas

-// [Tópicos e non tópicos](#)
-// [Gastronomía](#)
-// [Xentes](#)
-// [Estampas](#)

LIGAZÓN'S



[estrella galicia](#)



[B.A.P Conde](#)



[Imaxe](#)



[Continental](#)

[+máis](#)

facendo visible e invisible

Cultura Galega.org

[Inicio](#) / [Especiais](#) / [Arte](#) / [Comunicación](#) / [Música](#) / [Espectáculos](#) / [Historia](#) / [Lingua e Literatura](#) / [Sociedade](#) / [Cartaxes](#) / [Arquivos](#) / [Partidas](#) / [Xénese](#) / [Alén da Terra](#) / [Zona Cultura](#) / [Colaboracións](#) / [Correo](#) / [Acerca de Cultura Galega.org](#)

Cultura Galega.org é unha iniciativa do Consello da Cultura Galega
©Consello da Cultura Galega, 2000

Anexo 8 . Exemplo de um ESPECIAL

Cultura Galega.org

Museo Castelao

ENQUETE
Vote no próximo tema do Especial

Finestren
 Botafumeiro
 Nossos traxes.

votar



MARIA CASARES
En 1989 acada o premio Molière á mellor actriz de teatro e é nominada ós César.
Recibe do **¿Tienes opinión?**

Colaboradores
Jose Lopes
Martín Barreiro
Lucía Bustabad
Rosa Puentes
María Pose
Manuel Rabel
Xavier Gago

Continue a colaborar com este Especial. Nos procure:
redaco@culturagalega.org

¿Tienes opinión?

nome

email

comentario

postar

12/12/2001 **Xose Lopes**

A mi me parece ke cuando Casares pasó el tiempo en Paris, su personalidad no tendría la vivacidad de antes cuando en Galicia.

Anexo 9. Layout simplificado da home do Especial Coletivo

CULTURA GALEGA.org **O Consello ten nova web**
www.consellodacultura.org

Conta Contos

Mini e Mero contam aventuras no Medusa Bar

Leia Ouça Assista

Caste lán Unha *Ler*

Voces da idade AS *Ler*

Avós Ven a noite, *Ler*

Links Sopotai

Links Sopotai

Links Sopotai

Conte um conto

Libro dos locos

Imsonia de Sonia

Nome

Email

Título

Conte:

Publicar

Anexo 10 . Layout simplificado da home do Conta-Contos

soci na CG	0
cross media, plus pop	0
canal topps	0
Lnk na área	1
Cade vc nicholas?	3
ta de inversão	5
angustia de trabalho	0
primeirao	0
das respostas ao coder	2
programador reclamação	9
lagartixa nao cresce	3
crocodilo	3
cadastro	0
EU consigo me cadastrar...	0
soci o-fi-ci-al	2
e o Gil heim? Quem diria...	3
Panela de barro enferruja?	1
testando essa bagaça	9

Atualizar
Novo Assunto
Entrar
Novo Usuário?

Anexo 11 . Interface de Interação do Soci – CANAIS

Login:

Senha:

Senha (novamente):

E-mail:

Site:

Descrição:

profissão:

Cidade:

Estado:

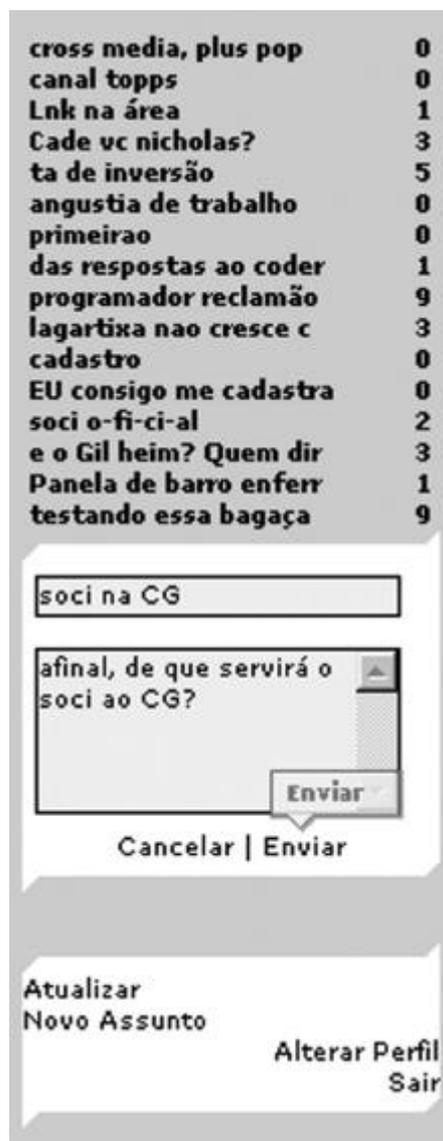
Ícone: 

Cadastrar
Cancelar

Anexo 12 . Interface de Interação do Soci – LOGIN

soci na CG	1
cross media, plus pop	0
canal topps	0
Lnk na área	1
Cade vc nicholas?	3
ta de inversão	5
▪ nicholas	
 por opiumseed às 12:14:04	
pô cara, se vc tiver como selecionar quais os elementos que vão inverter ou não até pode ter utilidade...	
	Responder Novo Assunto
▪ nicholas ▪ opiumseed ▪ nicholas	
angustia de trabalho	0
primeirao	0
das respostas ao coder	2
programador reclamão	9
lagartixa nao cresce	3
crocodilo	
cadastro	0
EU consigo me cadastrar...	0
soci o-fi-ci-al	2
e o Gil heim? Quem diria...	3
Panela de barro enferruja?	1
testando essa bagaça	9
Atualizar Novo Assunto	Entrar Novo Usuário?

Anexo 13 . Interface de Interação do Soci – CANAL EM USO



Anexo 14 . Interface de Interação do Soci – CRIAÇÃO DE NOVO CANAL

GLOSSÁRIO

avatar corpo virtual que serve para representar o corpo humano em um ambiente cibernético

bookmark lista de websites favoritos de alguém

broadcast transmissão de informação de um único ponto a vários, resultando numa comunicação massificada

browser navegador da web

cluster grupo social sem limites definidos, fractal, que só pode ser medido em aproximado, não em específico. Sujeito a flutuações de conexões.

devices termo genérico para incluir a maioria dos novos aparelhos, híbridos, que não participam do conceito tradicional de computadores/telefonias.

emoticon ícone desenhado com caracteres de teclado representativos de uma emoção humana

hit pontos de acesso

nick apelido para usar no ciberespaço

opensource código aberto, gratuito e que pode ser usado e re-usado de acordo com a necessidade do sistema a se criar.

peer to peer comunicação ponto a ponto, pc a pc

política de privacidade regras sobre o uso das informações pessoais disponibilizadas através de websites

rede de afinidade onde as conexões podem existir e deixar de existir

telememória espaço virtual que armazena informações para ser acessado a distância

upload transferência de dados de um PC para um servidor

weblog (ou log) registro na web