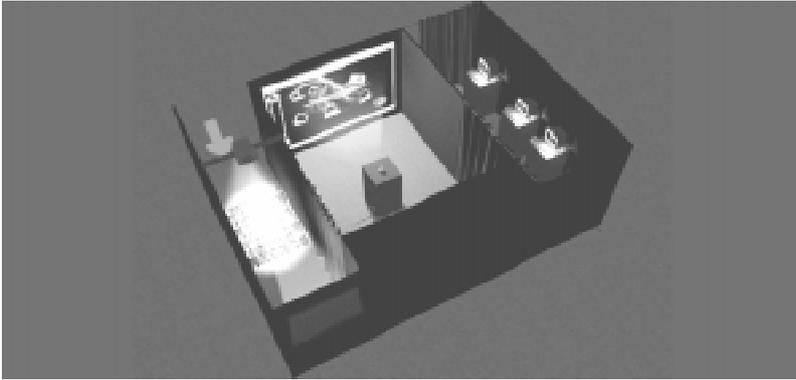


NET-CIDADÃOS, NET- MARGINAIIS E FORASTEIROS



Rejane Spitz

Departamento de Artes & Design
PUC-Rio,
Brasil

Abstract

This work discusses the expanding use of the Internet in developing countries - a phenomenon that has gone hand-in-hand with rising rates of poverty, illiteracy and violence in these countries - and presents the project "Netizens, net-fringers and outsiders", created by the author with the help of the Laboratório/Núcleo de Arte Eletrônica / PUC-Rio. We interviewed 120 people living in Rio de Janeiro regarding the use, applications and future of the Internet, and began to weave a network of identities, and a database of text, images and sounds, which originated an artistic and interactive work. In this article we discuss its aims, development and results.

Introdução

Nos últimos anos a Internet vem sendo direta e frequentemente associada às noções de progresso, de melhoria de qualidade de vida, e de democratização. Fala-se dessa tecnologia como uma potencializadora da comunicação mundial, do entendimento e do intercâmbio trans-cultural. De maneira geral, conforme observa HERTZ [1997], por um curioso reverso de causalidade, a tecnologia tem sido descrita como o motor do progresso social, enquanto as relações de produção que constroem a sociedade tecnológica - as relações de classe, dominação econômica e hegemonia cultural - submergem abaixo do nível da consciência social.

No entanto, o potencial democrático e abrangente da Internet é refutado por muitos teóricos que consideram que o incessante aumento da informação e a abertura do horizonte transnacional de referências - possibilitados pelo advento da Internet - não têm facilitado as

relações transculturais ou ampliado a compreensão do outro.

"A esmagadora maioria das pessoas não entende o conceito de globalização ou mesmo se beneficia dela, ainda que esteja de fato apoiando suas consequências e seja direta ou indiretamente - mas efetivamente - afetada por ela.", afirma QUÉAU [1998]. Os países situados ao sul do planeta estão menos preocupados com o acesso às autoestradas da informação do que com o desenvolvimento de infraestruturas de base, dentre as quais figura aquela que é justamente a chave de acesso à tecnologia da Internet e ao ciberespaço: o telefone. "Quatro quintos do planeta ainda não dispõem de telefone hoje em dia" [BINDÉ, 1998].

Na África do Sul, o país africano com maior número de cidadãos conectados à Internet, muitos hospitais e cerca de 75% das escolas não dispõem de linha telefônica. Até no âmbito das universi-

dades, nos casos em que existe conexão à Internet, um contingente de até 1.000 pessoas costumam depender de um único terminal para se conectarem. "A informação é apenas uma de muitas necessidades", diz o relatório das Nações Unidas: "O e-mail não substitui vacinas, e os satélites não fornecem água potável." [1].

A despeito da crescente propagação na mídia de uma imagem democrática e globalizadora da Internet, de fato hoje somente o topo da pirâmide social de cada comunidade está conectada à Internet hoje - com raríssimas exceções - perfazendo um inexpressivo total de apenas 7% da população de nosso planeta [2].

Se os países industrializados estão buscando alternativas de inclusão de seus cidadãos na rede computacional, através de investimentos e ações políticas, um fosso profundo - e em alguns casos provavelmente intransponível -

parece existir para os que se encontram no lado menos favorecido pela tecnologia, no Terceiro Mundo. A ética, as regras e os interesses que regem o desenvolvimento da Internet hoje deixam entrever um cenário desolador para os países em desenvolvimento: "Nas agendas de pesquisa particular, o dinheiro fala mais alto do que as necessidades.... A pressa e a pressão dos interesses comerciais protegem os lucros, e não as pessoas, a despeito dos riscos trazidos pelas novas tecnologias" [3].

Faz-se necessário, nesse momento, trazer à tona a importância, nesse contexto, da existência de políticas governamentais para o acesso, treinamento e formação para o uso eficiente da Internet.

Nos países do Terceiro Mundo – onde o acesso a linhas telefônicas e computadores pessoais é limitado às classes altas, torna-se necessário encontrar soluções alternativas que permitam o acesso à Internet de pessoas de classes menos favorecidas.

" Sem a devida capilaridade e a implantação criativa de alternativas para o acesso universal, estaremos dinamizando essa "nova sociedade" para os que já têm, contribuindo para perpetuar a desigualdade e violando o direito essencial à comunicação – num contexto já no início do próximo século em que ter acesso eficaz e a custo reduzido à rede será pelo menos tão essencial quanto ter acesso a uma linha telefônica." [AFONSO, 1999].

Não é a tecnologia, em si, mas sua política de implantação, acesso, uso, suas aplicações, a legislação e as normas que a legitimam, a ética pela qual deve ser regida, e os princípios que a mantêm, que devem estar sob julgamento e avaliação constante, para que sua utilização seja adequada e eficiente, segundo os propósitos de cada contexto e de cada comunidade.

Arte eletrônica e compromisso social
Há alguns anos questionamos qual

deveria ser o papel do artista eletrônico num país em desenvolvimento: um profissional que produz arte usando tecnologias caras e sofisticadas, num contexto de extrema miséria e desigualdade social [SPITZ, 1993]. WILSON [1987] sugere que artistas e designers têm cultivado sensibilidades e capacidades expressivas que lhes permite antecipar e interpretar padrões culturais, e servir de guia para um futuro mais humano. De fato, num cenário que aponta para a necessidade dos indivíduos acessarem, conhecerem, dominarem e utilizarem a informação que trafega hoje na Internet - numa escala verdadeiramente global - o artista e o *webdesigner* assumem um papel de destaque, como elementos de intermediação entre o ser humano, sua cultura e sua tecnologia. Esses profissionais devem estar atentos às novas possibilidades de comunicação intercultural que serão propiciadas pelo incessante desenvolvimento tecnológico da Grande Rede, e ter por objetivo utilizá-las de forma eficiente, inovadora, responsável e adequada, permitindo o acesso e a representação dos diferentes grupos sócio-culturais que hoje encontram-se excluídos ou à margem da sociedade informacional.

No Laboratório/Núcleo de Arte Eletrônica (LAE/ NAE) - criado em 1992 no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio - desenvolvemos uma série de pesquisas e desenvolvimentos relacionados, em sua maioria, a questões sociais. Nossos projetos tratam de assuntos tais como a WWW e o analfabetismo, design de interfaces de caixas eletrônicas bancárias para usuários com diferentes níveis de escolaridade, dentre outros assuntos, e são financiados e apoiados por instituições públicas de fomento à pesquisa [4].

Encontra-se em desenvolvimento desde 1999 no LAE/ NAE o projeto "Miséria, analfabetismo, Internet e WWW: mitos e desafios de uma aldeia global" [5]. Na primeira fase da pesquisa (1999-2000), seu objetivo geral foi investigar a

percepção e o entendimento que cidadãos de diversas camadas sociais no Estado do Rio de Janeiro têm a respeito da Internet. Seus objetivos específicos foram a organização de um banco de dados (textos, áudios e imagens) sobre os depoimentos dos entrevistados, que permitisse caracterizar o entendimento que sujeitos pertencentes a diferentes segmentos da sociedade do Rio de Janeiro têm a respeito da Internet; a criação de um site na Internet que apresentasse esse banco de dados de forma a propiciar a discussão do tema em pauta, através da utilização de recursos artísticos e tecnológicos que promovessem a interatividade e a integração entre usuários, suscitando questionamentos e interferências; e a promoção da discussão sobre as questões de acesso à Internet e entendimento da lógica abstrata de navegação, envolvendo aspectos relativos principalmente ao nível de escolaridade, experiência prévia e condições sócio-econômicas dos sujeitos, visando enfatizar o papel do designer como mediador entre o usuário e a informação.

Nessa primeira fase da pesquisa, entrevistamos 120 pessoas que vivem no Rio de Janeiro: alfabetizados e analfabetos, jovens e idosos, pobres e ricos. Professores, vendedores nas ruas, *web designers*, pescadores, porteiros, estudantes, artistas, crianças. Coletamos as impressões e depoimentos de todas essas pessoas a respeito da Internet, e começamos a tecer uma rede de identidades, um banco de dados audio-visual, como parte de nosso site. O Rio de Janeiro caracteriza-se por seus dramáticos contrastes sociais, um estado no qual a maioria das pessoas que vive em luxuosas casa e sofisticados apartamentos compartilham do mesmo espaço público, compram nos mesmos supermercados, andam nos mesmos transportes coletivos e freqüentam as mesmas praias que as pessoas que moram em barracos precariamente construídos, que vivem sem água potável e sem saneamento, na grande

miséria – material e humana - que se estende, cada vez mais, por todas as cidades. O trabalho resultante dessa primeira fase pode ser visto nos endereços <http://nae.art.puc-rio.br> ou <http://www.neteveryone.org>.

A decisão de dar continuidade ao projeto foi tomada a partir do impacto e da repercussão extremamente positivas das apresentações e publicações dos resultados da pesquisa realizadas durante o ano de 2000 [6]. Assim, na segunda parte da pesquisa, exploramos novos métodos e técnicas de interatividade, de maneira a gerar informações para o banco de dados, em tempo real, a partir da forma de navegação e das respostas dadas pelos próprios usuários, ao redor do mundo todo. Para aprofundar e dar maior amplitude à pesquisa, introduzimos novas formas de apresentação dos dados, através da criação e desenvolvimento de uma **instalação interativa multimidiática**, apresentando, de forma imersiva e original, a enorme diversidade de opiniões existentes sobre a Internet, e o entendimento que os .com e os .sem do mundo todo fazem sobre a sociedade conectada. Esse projeto foi apresentado em exposições de arte e tecnologia na Inglaterra (maio-agosto 2001) e nos Estados Unidos (agosto 2001), com o objetivo de incorporar as visões de cidadãos pertencentes a diferentes culturas, e de difundir os resultados e pressupostos deste trabalho. [7]

A principal contribuição deste projeto tem sido aprofundar e ampliar a discussão sobre as questões de acesso à Internet e entendimento da lógica abstrata de navegação, envolvendo aspectos relativos principalmente ao nível de escolaridade, experiência prévia e condições sócio-econômicas dos sujeitos, visando enfocar o papel do designer como mediador entre o usuário e a informação, mas fundamentalmente trazer à pauta discussões sobre o que denominamos de diversidade social da Internet, uma forma de organização so-

cial ainda profundamente injusta e desigual, com seus net-cidadãos, net-marginais e forasteiros.

Referencias

[1] Human Development Report 1999: Globalization with a human face, United Nations, EUA.

[2] de acordo com a NUA Internet Surveys (<http://www.nua.ie/surveys/>)

[3] vide [1]

[4] tais como CNPq, CAPES e FAPERJ.

[5] financiado pela FAPERJ (através da Bolsa Cientistas do Nosso Estado, 1999-2000, e da Bolsa APQ-1 "Net-cidadãos, net-marginais e forasteiros" (2001-2002), e pelo CNPQ (através do Projeto PIBIC, 1999-2001).

[6] O projeto foi apresentado na conferência LASA 2000 – *Latin American Studies Conference*, realizada em Miami (Florida, EUA) em março de 2000; na conferência *American Anthropological Association Conference 2000*, realizada em San Francisco (California, EUA) em novembro de 2000; na palestra proferida pela autora no *KALA Institute* em San Francisco (California, EUA) em novembro de 2000, e na conferência ISEA'2000, realizada em Paris (França), em dezembro de 2000.

[7] O projeto foi apresentado na *Stanley Picker Gallery / Kingston University* (Londres, Inglaterra) – como parte da exibição *Silent Motion*, com curadoria de James Faure Walker, de maio a junho de 2001; na *Colville Place Gallery* (Londres, Inglaterra), de junho a agosto de 2001; e na *seção ART GALLERY N-SPACE* da conferência SIGGRAPH 2001, realizada em Los Angeles (California, EUA), em agosto de 2001.

Bibliografia

AFONSO, Carlos Alberto. Por que é fundamental discutir o acesso universal no Brasil?, Seminário Cidadania na Internet, RITS, Rio de Janeiro, 8 de dezembro de 1999.

BINDÉ, Jérôme. What is the Future of the Media? in Mendes, C. & Larreta, E.R. (eds) *Media and Social Perception*, Rio de Janeiro : UNESCO/ ISSC/ EDCAM, 475-490, 1999.

HERTZ, Paul. Colonial ventures in cyberspace. *The Leonardo Gallery*, LEONARDO, vol.30, n.4, 1997.

QUÉAU, Philippe. The Information Revolution: in search of the common good. in Mendes, C. & Larreta, E.R. (eds) *Media and Social Perception*, Rio de Janeiro : UNESCO/ ISSC/ EDCAM, 131-154, 1999.

SPITZ, Rejane. Qualitative, dialectical and experiential domains of Electronic Art. *The Art Factor*. Fourth International Symposium on Electronic Arts, Minneapolis, Minnesota, USA, novembro 1993, p. 161-166.

WILSON, Stephen. Artists as explorers of the technological frontier. *Academic Computing*, 2, No. 1, 1987

