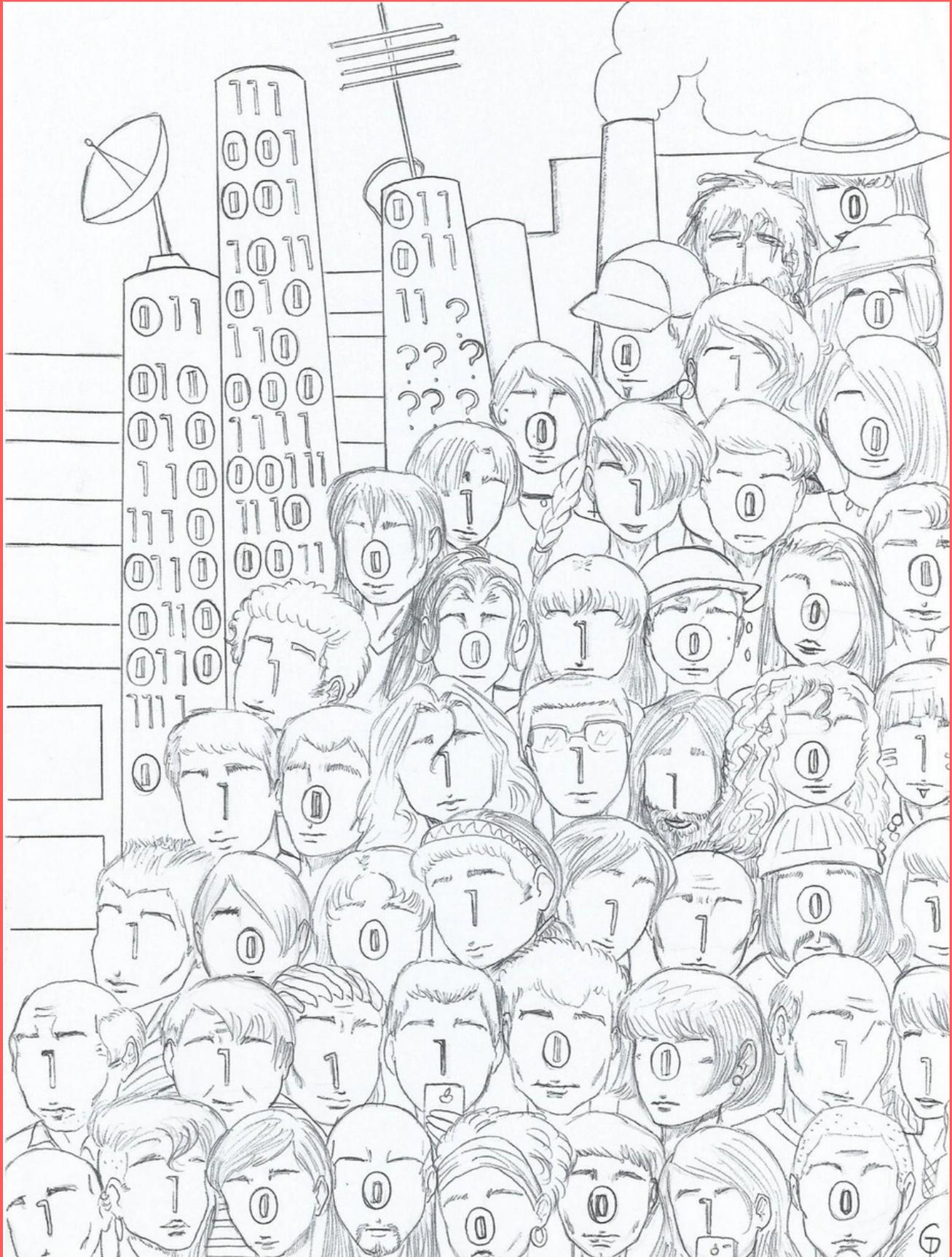
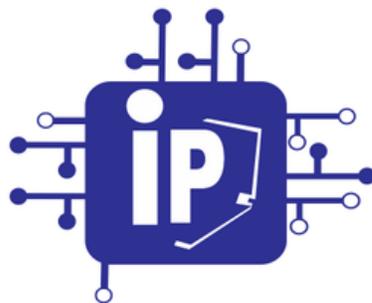




INFORMAÇÃO EM PAUTA



Arte: Isa GarantiSado



INFORMAÇÃO EM PAUTA

IP

Ficha Catalográfica

Informação em Pauta : IP / Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciências da Informação, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. - v. 1, n. 2 (jul./dez. 2016)-- Fortaleza : UFC, 2016 - .

v. : il. ; 27 cm.

Semestral.

Descrição baseada em: v. 1, n. 2 (jul./dez. 2016).

Disponível no Portal de Periódicos da UFC em:
<<http://www.periodicos.ufc.br/index.php/informacaoempauta/index>>



EXPEDIENTE - VOLUME 1, NÚMERO 2, JUL./DEZ. 2016

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Reitor

Henry de Holanda Campos

Vice-Reitor

Custódio Luís Silva de Almeida

Editora

Profa. Dra. Maria Giovanna Guedes Farias (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Comissão científica (PPGCI-UFC)

Dra. Gabriela Belmont Farias (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dra. Lidia Eugenia Cavalcante (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dr. Luiz Tadeu Feitosa (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dra. Virginia Bentes Pinto (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Conselho Consultivo

Dra. Aida Varela Varela (Universidade Federal da Bahia, Brasil)

Dra. Dunia Llanes Padrón (Universidad de La Habana, Cuba)

Dr. Francisco C. Souza (Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil)

Dr. Heliomar Cavati Sobrinho (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dr. Henry Poncio Cruz de Oliveira (Universidade Federal da Paraíba, Brasil)

Dr. Isidoro Gil Leiva (Universidad de Murcia, Espanha)

Dr. Jefferson Veras Nunes (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dr. Jonathas Luiz Carvalho Silva (Universidade Federal do Cariri, Brasil)

Dr. Marco Antonio de Almeida (Universidade de São Paulo, Brasil)

Dra. Maria Cleide Rodrigues Bernardino (Universidade Federal do Cariri, Brasil)

Dra. Maria de Fátima Oliveira Costa (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dr. Miquel Termens Graells (Universitat de Barcelona, Espanha)

Dr. Osvaldo de Souza (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Dr. Peter Ingwersen (University of Copenhagen, Dinamarca)

Dr. Rafael Capurro (Universidade de Stuttgart, Alemanha)

Dra. Sueli Maria de Araújo Cavalcante (Universidade Federal do Ceará, Brasil)
Dra. Vera Dodebei (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil)

Normalização

Ma. Odete Mayra Mesquita Sales (Universidade Federal do Ceará, Brasil)
Ma. Maria Aurea Montenegro Albuquerque Guerra (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Secretaria Editorial

Juliana Soares Lima (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Revisão e Edição de texto

Esp. Francisco Edvander Pires Santos (Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Suporte técnico

Me. Arnoldo Nunes da Silva (Universidade Federal do Ceará, Brasil)
Lucas Lima de Carvalho (Bolsista discente do curso de Biblioteconomia - Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Capa

Conceito e criação: Isa GarantiSado (Discente do curso de Biblioteconomia - Universidade Federal do Ceará, Brasil)

Copyright

© 2016 Informação em Pauta

ISSN 2525-3468

Universidade Federal do Ceará

Informação em Pauta

Informação em Pauta (IP) é uma revista multidisciplinar da área de Ciências Sociais Aplicadas, tendo como campos prioritários a Ciência da Informação, Biblioteconomia, Arquivologia e áreas afins. É uma publicação de acesso aberto, e sua periodicidade é semestral. A revista é ligada ao Departamento de Ciências da Informação e ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará (DECINF/PPGCI/UFC), em formato exclusivamente eletrônico. A revista publica pesquisas originais com elevado mérito científico, contribuições inéditas em português, inglês e espanhol, visando contribuir para o desenvolvimento de novos conhecimentos entre pesquisadores, docentes, discentes e profissionais em Ciência da Informação, Biblioteconomia, Arquivologia e áreas afins, desde que aprovados em revisão cega por pares (*Double Blind Peer Review*) e pelo Comitê Editorial. A Informação em Pauta exige originalidade dos artigos submetidos e que pelo menos um dos autores tenha titulação de Mestre ou de Doutor.

Editora

Maria Giovanna Guedes Farias

Doutora em Ciência da Informação

Professora do Departamento de Ciências da Informação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará.

Telefone: (85) 3366-7700

E-mail: giovannaguedes@ufc.br / informacaoempauta@gmail.com

Correspondência

Departamento de Ciências da Informação/UFC

Av. da Universidade, 2762, Benfica

CEP:60020-181 - Fortaleza-CE

Tel.: (85) 3366-7700

Copyright e Fotocópia

Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida desde que citada a fonte.

Acesso online

<http://www.periodicos.ufc.br/index.php/informacaoempauta/index>

Indexação e Diretórios



SUMÁRIO

	Editorial	7
Artigos	Redes sociotécnicas, convergências e práticas de consumo cultural Marco Antônio de Almeida	9
	Ontologias como ferramenta de organização e representação do conhecimento: um olhar sobre os laudos médico-legais Karla Meneses Farias; Fábio Assis Pinho	41
	Fomento da Fundação Ford a projetos direcionados ao acesso à informação e meios de comunicação Ednéia Silva Santos Rocha	66
	Information settings for the empowerment of communities: international comparison between networks of solidarity economy in Brazil and Italy Carmela Guarascio	94
	Relações teórico-conceituais entre identidade e memória na perspectiva da Ciência da Informação Edilson Targino Melo Filho	116
	O currículo de Salzburg para bibliotecários numa era de cultura da participação Jorge Moisés Kroll do Prado	131
	A arquivologia e os videogames: primeiras aproximações Roberto Lopes dos Santos Júnior; Vanderson Monteiro Nunes	148
Relatos de Experiência	Relato de experiência na Itália: alternativas para o fortalecimento do sistema educacional Giorgio Marcello	169
Resenha	Tópicos em Biblioteconomia e Ciência da Informação: epistemologia, política e educação. Dimensões de um campo em construção: intensificando a crítica Leilah Santiago Bufrem	193
	Normas de Publicação	201

Prezados leitores,

É com prazer que apresentamos o segundo número do volume 1 de 2016 da Revista Informação em Pauta (IP). Nesta edição anunciamos que a revista foi indexada recentemente no Diretório de Políticas Editoriais das Revistas Científicas Brasileiras (Diadorim), no Sumários.org, no índice de revistas do Public Knowledge Project (PKP) e na lista de revistas do Sistema eletrônico de Editoração de Revistas (SEER), no Directory of Research Journals Indexing (DRJI), no Academic Resource Index (Research Bib) e na Comissão Nacional de Energia Nuclear (CNEN), além disso, é um periódico presente no repositório Figshare e na iniciativa internacional Internet Archive.

Este segundo número traz sete artigos, um relato de experiência e uma resenha de pesquisadores de diversas universidades brasileiras e estrangeiras, abrangendo temáticas ligadas à Ciência da Informação, Biblioteconomia, Arquivologia e áreas afins.

O artigo **Redes sociotécnicas, convergências e práticas de consumo cultural**, de autoria de Marco Antônio de Almeida, da Universidade de São Paulo (USP), discute as conexões entre os processos que caracterizam o que se convencionou denominar “cultura da convergência” e os processos de apropriação cultural.

Ontologias como ferramenta de organização e representação do conhecimento: um olhar sobre os laudos médico-legais, de autoria de Karla Meneses Farias e Fábio Assis Pinho, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), trata da ontologia, que traz em sua semântica o estudo de coisas, objetos e seres do mundo, abordando o domínio da Medicina Legal, especificamente o laudo médico-legal.

O artigo **Fomento da Fundação Ford a projetos direcionados ao acesso à informação e meios de comunicação**, de Ednéia Silva Santos Rocha, da Universidade de São Paulo (USP), trata das contribuições da Fundação Ford às instituições brasileiras, ressaltando o fomento destinado a projetos temáticos sobre acesso à informação e aos meios de comunicação, incluindo o Marco Civil da Internet.

Carmela Guarascio, da Universidade da Calábria (Unical, Itália), escreveu o artigo intitulado **Communication settings for the empowerment of the community: international comparison between networks of solidarity economy in Brazil and Italy**, o qual compara duas comunidades, no Brasil e na Itália, que hospedam uma organização de solidariedade, com vistas a promover o desenvolvimento sustentável e local, empoderando seus moradores.

Relações teórico-conceituais entre identidade e memória na perspectiva da Ciência da Informação é o título do artigo de Edilson Targino Melo Filho, da Universidade Federal do Rio de Janeiro/Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (UFJR/IBICT), que utiliza conceitos de identidade e memória para relacionar o processo de construção da identidade na perspectiva da Ciência da Informação.

Jorge Moisés Kroll do Prado, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), escreveu o artigo intitulado **O currículo de Salzburg para bibliotecários numa era de cultura da participação**, que apresenta a construção do referido currículo para bibliotecários, e está dividido em seis competências: engajamento social transformador; tecnologia; gestão para a participação; gestão de ativos; habilidades culturais e conhecimento; aprendizagem e inovação.

Roberto Lopes dos Santos Júnior e Vanderson Monteiro Nunes, da Universidade Federal do Pará (UFPA), assinam o artigo **A Arquivologia e os videogames: primeiras aproximações**, o qual analisa as principais temáticas localizadas na literatura arquivística sobre os videogames, separadas, respectivamente, nas pretensas características documentais dessas mídias, nos aspectos teóricos ligados à preservação dos videogames e às estratégias de emulação, encapsulamento e utilização de repositórios e museus tecnológicos para o armazenamento desses suportes.

Finalizamos com um relato de experiência e uma resenha. O primeiro é de autoria de Giorgio Marcello, da Universidade da Calábria, denominado **Relato de experiência na Itália: alternativas para o fortalecimento do sistema educacional**. Essa experiência baseia-se na construção de relações intencionais, apresentando um trabalho educativo com crianças da liberdade formal para a liberdade substancial de educar.

Já a resenha de autoria de Leilah Santiago Bufrem, da Universidade Federal de Pernambuco e da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/Marília), intitulada **Dimensões de um campo em construção: intensificando a crítica**, trata da obra de Jonathas Carvalho - "Tópicos em Biblioteconomia e Ciência da Informação: epistemologia, política e educação", editada pela Agência Biblioo.

Desejamos a todos uma ótima leitura.

Maria Giovanna Guedes Farias
Editora
Informação em Pauta
Dezembro/2016

REDES SOCIOTÉCNICAS, CONVERGÊNCIAS E PRÁTICAS DE CONSUMO CULTURAL

SOCIOTECHNIC NETWORKS, CONVERGENCES AND CULTURAL CONSUMER PRACTICES

Marco Antônio de Almeida
USP

RESUMO

O artigo analisa alguns aspectos que caracterizam as práticas culturais contemporâneas mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação (TICs). O objetivo é discutir as conexões entre os processos que caracterizam o que se convencionou denominar “cultura da convergência” e os processos de apropriação cultural, considerando-se aqui a dimensão do poder. Essa dimensão implica em diferentes assimetrias sociais na distribuição dos poderes político, econômico e simbólico, nem sempre consideradas pela bibliografia. O método empregado foi o da revisão da literatura, além de estudos de caso acerca do universo das Histórias em Quadrinhos e de estratégias de financiamento coletivo da produção cultural proporcionadas pela plataforma Catarse. Como resultado, foi possível estabelecer algumas reflexões sobre as práticas culturais e do consumo cultural no Brasil, mediadas pelas TICs. Concluímos que a presença dessas tecnologias, mesmo que problemática, enriquece e disponibiliza novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais.

Palavras-chave: Práticas Culturais. Tecnologias de Informação e Comunicação. Redes sociotécnicas. Cultura da Convergência. Indústria Cultural.

ABSTRACT

The article analyzes some aspects that characterize contemporary cultural practices mediated by information and communication technologies (ICTs). The objective is to discuss the connections between the processes that characterize what is known as the "culture of convergence" and the processes of cultural appropriation, considering here the power dimension. This dimension implies different social asymmetries in the distribution of political, economic and symbolic powers, not always considered by the bibliography. The method used was the literature review, as well as case studies about the universe of Comic Books and strategies of collective financing of cultural production provided by the Catarse platform. As a result, it was possible to establish some reflections on cultural practices and cultural consumption in Brazil, mediated by ICTs. We conclude that the presence of these technologies, even if problematic, enriches and provides new means and resources for cultural creation and for the dynamization of social relations.

Keywords: Cultural Practices. Information and Communication Technologies. Socio-technical networks. Convergence Culture. Cultural Industry.

1 INTRODUÇÃO

A proposição de uma “sociedade em rede” e suas implicações – sociais, econômicas e culturais – tem sido uma das ideias basilares das reflexões acerca da sociedade contemporânea. Em larga medida, essa arquitetura de redes é o desenvolvimento de possibilidades já anunciadas nos primórdios da informática. Naquele momento, virada dos anos 40 para os anos 50 do século XX, duas visões se contrapunham. De um lado, a perspectiva de John Von Neumann, que considerava o computador fundamentalmente uma máquina para tratar a informação; de outro lado, a perspectiva de Norbert Wiener, que encarava o computador como uma máquina de comunicar. Nos anos iniciais de desenvolvimento da informática, prevaleceu a primeira visão, e toda inovação tendia a reforçar os desempenhos internos da máquina, suas capacidades de armazenamento de dados e de autonomia em relação ao ambiente (BRETON; PROULX, 2002). A Internet desenvolve-se a partir da interação entre pesquisa científica fundamental, programas militares e contracultura radical libertária – posteriormente, o empreendedorismo empresarial fará, segundo Manuel Castells (2003), o gancho da Internet com a sociedade.

As redes P2P (*peer to peer*, ponto a ponto) são uma das principais características da Internet. Tratam-se, basicamente, de uma arquitetura de redes de computadores na qual cada um dos pontos (ou nós) da rede desempenha funções tanto de “cliente” quanto de “servidor”, possibilitando compartilhamentos de serviços e de dados sem a necessidade de um servidor central. Com a possibilidade de serem configuradas em diversos lugares – em casa, nas empresas e, principalmente, na Internet – as redes P2P logo se tornaram imensamente populares e presentes no cotidiano das sociedades. Na Internet, estas redes podem ser utilizadas para compartilhar músicas, vídeos, imagens, dados, enfim, qualquer conteúdo em formato digital. Em razão do grau de capilaridade alcançado com estas redes e o advento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), a digitalização e difusão dos conteúdos artístico-culturais, bem como a expansão das práticas de consumo e as experiências de fruição cultural, dentro e fora do ambiente doméstico, vêm atraindo as atenções de pesquisadores no Brasil e no mundo.

O alto grau de capilaridade proporcionado pelo advento das TICs, a digitalização e difusão dos conteúdos artístico-culturais e a expansão das práticas de consumo e de fruição cultural, nos espaços domésticos e fora deles, sinalizam o papel cada vez mais central que a cultura ocupa no cotidiano das pessoas. Seria extremamente pretensioso, e

quase inviável, querer traçar um panorama das principais teorias e ideias que se constituíram a respeito nas duas ou três últimas décadas. Desse modo, elegemos alguns pontos que emergem das relações entre cultura e TICs para propor algumas questões e problematizar o debate em torno das práticas culturais e do consumo cultural no Brasil contemporâneo. Interessam-nos, particularmente, as conexões entre os processos que caracterizam o que se convencionou denominar “cultura da convergência” (JENKINS, 2009) e os processos de apropriação cultural, considerando-se aqui a dimensão do poder. Essa dimensão implica em diferentes assimetrias sociais – na distribuição do poder político, do poder econômico e do poder simbólico – nem sempre consideradas pelos autores que trabalharam com estas questões. Procuraremos desdobrar a discussão para incluirmos considerações acerca de como as diferenças contextuais – históricas, sociais e culturais – introduzem importantes nuances às perspectivas implícitas na ideia de uma cultura da convergência e nas formas pelas quais ela se relaciona aos processos de apropriação cultural. Nas duas próximas seções, faremos uma breve revisão da literatura a respeito, além de nos determos sobre dois estudos de caso: um relativo ao cenário das histórias em quadrinhos no Brasil, e sua relação com a Internet, e outro acerca do funcionamento de uma plataforma de financiamento público de projetos culturais, a Catarse.

2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA, CIRCULAÇÃO E APROPRIAÇÃO CULTURAL

A concepção de uma cultura da convergência repousa na constatação, para Jenkins (2009), de que vivemos um momento de colisão entre novas e velhas mídias, entre produtores e receptores. Ele estabelece este diagnóstico a partir da relação entre três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. A convergência dos meios de comunicação não é um fato exclusivamente tecnológico, que ocorreria apenas por meio de aparatos cada vez mais sofisticados – na verdade, a “convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros.” (JENKINS, 2009, p. 30). Indivíduos e grupos constroem seus imaginários próprios, costurando e conectando pedaços e fragmentos de informações extraídas do fluxo midiático, transformando-os em recursos para a compreensão da vida cotidiana. Aqui, o autor recorre ao conceito de

“inteligência coletiva” de Pierre Lévy (1998): na medida em que existem mais informações sobre determinado assunto do que um único indivíduo ou grupo possa efetivamente se apropriar, há um incentivo extra para que conversem entre si sobre a mídia que consomem.

Jenkins (2009) procura reforçar a concepção de que esse processo não se restringe à mudança exclusivamente técnica, mas que possui aspectos socioculturais. O foco maior de seu interesse é nas mudanças de “protocolos” – práticas culturais socialmente reconhecidas que se estabeleceram ao redor dessas tecnologias –, mais que nas mudanças de tecnologia em si.

Aqui é possível estabelecer alguns paralelos com Neal Postman (1994), que aponta que o impacto das mudanças tecnológicas modifica e redimensiona nossa visão de mundo, gerando uma redistribuição do poder simbólico e de novas fontes de legitimidade. Nesse sentido, Jenkins (2009) afirmará que a convergência permite aos “usuários” novas formas de controlar seu acesso às mídias e a seus conteúdos, bem como produzir e distribuir conteúdos produzidos por eles – com resultados criativos ou catastróficos. Não se trata, como se pode perceber, de um processo linear e cumulativo, mas de um processo de desenvolvimento desigual, que envolve produtores e consumidores e as diferentes clivagens – internas e externas – existentes entre eles e os recursos que possuem. Desse modo, “num futuro próximo, a convergência será uma espécie de gambiarra – uma amarração improvisada entre as diferentes tecnologias midiáticas – em vez de um sistema completamente integrado.” (JENKINS, 2009, p. 45).

As mudanças na infraestrutura tecnológica decorrem não apenas das batalhas jurídicas e das fusões empresariais que estão alimentando a convergência midiática, mas também das transformações culturais em curso. A convergência é um processo ambivalente, partindo tanto das corporações (de cima para baixo) quanto dos consumidores (de baixo para cima). Entretanto, Jenkins reconhece que nem todos os consumidores possuem as habilidades e os recursos necessários para que sejam participantes plenos das práticas culturais que descreve. Para muitas das atividades às quais ele faz referência, mais que o acesso às tecnologias, torna-se necessária uma maior familiaridade com os novos tipos de interação social que elas permitem e um domínio mais pleno das habilidades conceituais relacionadas à convergência das mídias. Jenkins traça sua cartografia exploratória dessas novas práticas culturais interativas proporcionadas pela tecnologia digital a partir, principalmente, da reelaboração dos

conteúdos de mídia, proporcionados pelas práticas colaborativas de determinados grupos – em particular, comunidades de fãs (JENKINS, 2009).

Embora se concentre no cenário norte-americano, na medida em que as redes informacionais vão recobrando cada vez mais o planeta, assim como a metalinguagem digital vai absorvendo a produção imaterial dos diversos grupos sociais, essas práticas de recombinação e de hibridização vão se tornando cada vez mais frequentes. Para ilustrar melhor as ideias e os processos presentes nessa concepção de “cultura da convergência”, tomaremos, como exemplo, algumas dinâmicas que têm caracterizado o campo das histórias em quadrinhos (HQs) no Brasil. Trata-se de um objeto estratégico do ponto de vista heurístico, na medida em que possibilita a problematização de relações como cultura local X cultura global, cultura *mainstream* X cultura de nicho, etc. Refletir acerca desse cenário permite desdobrar a discussão para incluirmos considerações acerca de como as diferenças contextuais – históricas, sociais e culturais – introduzem importantes nuances às perspectivas implícitas na ideia de uma cultura da convergência e nas formas pelas quais ela se relaciona aos processos de apropriação cultural. Seguiremos, em linhas gerais, a exposição de Santos (2014). Esta incursão pode tornar mais evidente como os circuitos *mainstream* e alternativo se cruzam por meio das práticas culturais ativas dos “consumidores” (ou “*prosumers*”, os produtores-consumidores, como os denomina Jenkins). Além disso, as HQs são um excelente ponto de partida para compreender a maneira pela qual conteúdos culturais circulam/dialogam entre diferentes formas e suportes – o processo de constituição de narrativas transmidiáticas, apontado por Jenkins (2009) e desenvolvido por Scolari (2015).

2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CULTURA DA CONVERGÊNCIA E INTERNET

A Panini, através da Panini Comics e Panini Books, é atualmente, no Brasil, a responsável pela distribuição das publicações dos dois gigantes dos quadrinhos estadunidenses: DC Comics e Marvel Comics. Por meio de uma parceria com a Salvat, a Panini Comics vem distribuindo quinzenalmente nas bancas de todo o Brasil a “Coleção Oficial de *Graphic Novels* da Marvel”, composta por 60 álbuns com uma boa relação custo-benefício, considerando o trabalho gráfico: capa dura, folhas resistentes e bem impressas. Rapidamente, a página brasileira da Salvat no Facebook (Salvat Marvel

Graphic Novels) foi tomada por aficionados em quadrinhos. A ideia original era disponibilizar as histórias somente nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Paraíba, mas a demanda e as reclamações foram tão grandes que tornaram a distribuição nacional. O apelo dos usuários-leitores demonstrou, nesse caso, que um agrupamento coletivo desterritorializado pode propor, apelar ou ainda sugerir modificações no modelo comercial adotado previamente pela Salvat. O impacto persistiu, e o número de álbuns foi elevado para 80, além da criação de uma segunda linha de publicações com os “Grandes Heróis Marvel”.

Entretanto, há que se considerar que existe um repertório acumulado, uma base bibliográfica relacionada ao universo de heróis e histórias da Marvel, com mais de 50 anos de publicações, contemplando inúmeros personagens, heróis e vilões relacionados entre si em diversos arcos de histórias que constituem esse universo. Para um amante dos quadrinhos (e, muito provavelmente, um ávido colecionador), isso talvez não seja um problema. Mas e para os leitores “leigos”, ou recém-iniciados a esse universo, o que fazer? Algumas iniciativas resgatam o passado das HQs, como a “Biblioteca Histórica da Marvel” (ou, para o caso do universo da DC Comics, o “Arquivo de Casos Inexplicáveis” do Batman, compilação organizada pelo roteirista Grant Morrison, com histórias produzidas entre 1951 e 1964). Voltando ao universo Marvel, a coleção da Salvat não irá cobrir toda essa informação acumulada. Assim, dada a impossibilidade de recorrer à coleção da Salvat, e a provável indisponibilidade de estoque nas bancas, livrarias e lojas especializadas, o leitor novato muito provavelmente recorre à Internet, mais precisamente aos sites de compartilhamento onde uma comunidade viva de leitores disponibiliza, compartilha e dissemina as histórias em quadrinhos de forma rápida, prática e com um grande atrativo: gratuitamente (SANTOS, 2014).

Sites, como o HQ Online, disponibilizam em tela histórias não apenas da Marvel e da DC, mas também de editoras como a Dark Horse (Conan, o Bárbaro, 300, Hellboy), Vertigo (Sandman, Vampiro Americano, Hellblazer), Image (The Walking Dead e Spawn) e Wildstorm (Resident Evil e Wildcats). Os efeitos da reverberação cultural do site podem ser mensurados pela quantidade de usuários presentes na página do HQ Online no Facebook. São mais de 11 mil usuários que a cada nova edição disponibilizada demandam por mais, ansiosos por novas descobertas, releituras e interpretações. Mas o ponto a ser analisado não se refere a um site específico, mas sim à organização

fragmentada de entusiastas que disponibilizam todo o acervo histórico de Marvel e DC Comics.

Podemos relacionar este processo a um dos papéis centrais da Internet na exposição ou até mesmo na criação dos nichos culturais que desafiam o estabelecimento legal da indústria cultural que determina o que deve ou não estar em evidência. Trata-se de uma constatação de que o fenômeno nostálgico dessa juvenilização simboliza a importância, a relevância e a condição histórica da cultura pop industrializada que, ao que parece, vem se tornando um bem cada vez mais efêmero. Trata-se ainda da relação estabelecida principalmente a partir da dinâmica de associações de fãs em torno dessas manifestações culturais. Existe aqui o mesmo princípio de desintermediação por meio do qual Lévy (2000) compreende os usuários como agentes fundamentais de transformação no meio digital. Em sentido semelhante, podemos tratar da vinculação à atividade crítica como componente de mediação entre usuários e os produtos culturais – o que, com o advento da Internet, das comunidades virtuais, redes sociais e até mesmo da pirataria, configuram novos sentidos a este movimento crítico, inserindo os usuários como participantes ativos nos processos de troca e reconhecimento: “Se, no passado, coube à crítica fazer a mediação destas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa.” (ALMEIDA, 2009, p. 193).

A apropriação não ocorre apenas a partir dos produtos, das histórias em quadrinhos em si. É, também, uma construção coletiva em torno deste vasto universo, que reúne usuários-leitores em torno de mecanismos de disseminação a partir das páginas wiki. Tanto Marvel quanto DC Comics¹ possuem páginas desenvolvidas primordialmente pela união dos usuários; um importante componente aditivo tanto na busca pelas cópias digitalizadas, como também pelos produtos lançados semanalmente, disponíveis em bancas, livrarias e até mesmo em sebos (SANTOS, 2014).

Não fosse o bastante, ainda existe um componente intertextual que fortalece essa relação, o diálogo com as formas já estabelecidas de produção artístico-cultural que configuram um horizonte de expectativas para essa mesma produção (ALMEIDA, 2009).

¹ A Marvel Database, página colaborativa que reúne artigos do universo Marvel, possui mais de 125 mil artigos (escritos em inglês). A DC Comics Database, por sua vez, abrange um número relativamente menor se comparada com sua “arquirrival” editorial. São 82.515 artigos que, assim como na Marvel Database, podem ser editados pelos usuários. Este apelo, inclusive, ajuda a manter as páginas sempre atualizadas, seja em conteúdo ou ainda na diagramação dos textos, que podem ser corrigidos, ampliados, recortados, sempre visando à qualidade, fidedignidade e facilidade em sua leitura.

São produções cinematográficas que tomaram conta das telas de cinema, (re)introduzindo um subgênero dentro dos filmes de ação. O ápice desta relação ocorreu com o ambicioso projeto liderado pela Marvel Studios na recriação do multiverso sequencial dos quadrinhos para o universo cinematográfico. Outro mecanismo intertextual dos mais interessantes ocorre hoje com os videogames, que apresentam referências que inclusive vão além dos quadrinhos.² Trata-se de uma verdadeira epopeia referencial, que traz elementos vistos na TV, pelas séries e desenhos clássicos, nos filmes e até mesmo nos demais personagens do universo DC (SANTOS, 2014).

Essas referências, graças às redes sociais e comunidades virtuais, são passíveis de ser decifradas e tornam possíveis as discussões acerca dos significados expressos nas mensagens, dos universos do qual fazem parte e até mesmo tornam possíveis interações entre os usuários, incluindo um elemento lúdico de provocações sobre quem achou o maior número de referências. Esta última questão, inclusive, revela um componente investigativo nos jogadores, que, por seu turno, torna-se uma estratégica ferramenta cooperativa que culmina com os “detonados”:³ os jogadores não precisam mais recorrer às publicações especializadas para desvendar seus jogos, encontrar referências (e o universo dos videogames talvez seja o mais rico neste sentido) e passar obstáculos. Uma vez que se apropriam dos meios de produção, eles podem prover a comunidade de jogadores com vídeos, *podcasts* e artigos igualmente ricos em detalhes e em qualidade, se comparados ao universo editorial especializado. Este, por sua vez, ganha novos subsídios para produzir novos e incrementados conteúdos.

Finalmente, outro ponto interessante é que a distribuição dos quadrinhos pela Internet não se dá apenas pela apropriação dos usuários-leitores das suas histórias favoritas. Existe uma crescente comunidade de roteiristas e desenhistas independentes que querem somente disponibilizar o seu trabalho de forma simples e acessível.

² Mais precisamente pela série de jogos produzidos pela Rocksteady e Warner Games: os episódios Arkham, de Batman, tanto Batman: Arkham Asylum (2009), Batman: Arkham City (2011) e Batman: Arkham Origins (2013). Os jogadores são bombardeados com referências a todo o momento, como, por exemplo, as insinuações de Coringa em relação à sua origem em Batman: Arkham Origins. Alguns dos mistérios escondidos em Gotham City são apresentados neste vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=0pcZTqHik1o&list=TL57rZwa65a1e6ltuHC3t4FVe5ooKNaDBu>. O mais interessante é que se trata de uma publicação original da DC/Warner.

³ Detonados são guias explicativos detalhados que oferecem aos jogadores mapas, explicações, localizações de itens e lugares secretos, tornando mais fácil a exploração pelos jogos. Geralmente atribuídos às publicações especializadas impressas, os detonados ganharam novas configurações graças ao YouTube. Os vídeos permitem uma observação mais atenta e detalhada do que fazer para vencer determinada fase do jogo, encontrar determinados itens ou ainda explorar todas as possibilidades dos mapas, com cada vez mais detalhes e referências.

Utilizam, para isso, as licenças *Creative Commons*, não impondo barreiras legais à sua utilização por parte dos usuários, desde que, evidentemente, sejam respeitados os princípios de autoria.

Neste cenário efervescente de novidades, fora do *mainstream* dos universos Marvel e DC, destacam-se as histórias do Hacktoon, blog desenvolvido por Karlisson M. Bezerra. O projeto inicial era publicar as tirinhas da série “Nerdson Não Vai à Escola”, mas o projeto cresceu, ganhou outros componentes e histórias.⁴ Outro blog, o Petisco,⁵ reúne uma série de quadrinhos online, também conhecidos como *Web comics*, nos mesmos moldes do Hacktoon. Cada série da Petisco é atualizada semanalmente, em dias diferentes, o que acaba configurando uma atualização diária das histórias.

Anterior a todas estas obras, a historinha dos Combo Rangers⁶ pode ser considerada como a precursora deste movimento da *Web comic* na Internet brasileira. Criada em 1998 por Fábio Yabu, a obra tinha como referência as séries conhecidas como Super Sentai. Geralmente produzidas no Japão, estas obras tratam da formação de um grupo de super-heróis que, ao receberem poderes especiais, passam a combater o crime e ameaças intergalácticas. Power Rangers, Troopers, Winspector, Kamen Raider e Changeman fazem parte deste universo. Combo Rangers misturava um estranho e escatológico senso de humor com leves toques de romance, drama e mistério; gerou tanto sucesso que motivou a migração da Internet para as publicações impressas, dando início a uma nova fase da série. Como se vê, até mesmo nos períodos iniciais da Internet brasileira já existiam usuários-produtores ansiosos por desenvolver os potenciais da grande rede em torno do seu aspecto comunicativo. Os modelos de disponibilização, graças ao incremento das atividades da pirataria, deixaram visível a existência de um público consumidor. Mais: relacionam estes públicos a outras formas, objetos e produtos culturais graças à intertextualidade; ao deixar em segundo plano o componente “profissional” do crítico e valorizar a perspectiva dos usuários, disseminando não apenas os produtos, mas derivações coletivas, empreitadas de interesses compartilhados que buscam colaborar para o acesso, disseminação e promoção cultural dos quadrinhos (ALMEIDA, 2009).

⁴ Link da página: <http://hacktoon.com>. Entre as novas tirinhas, constam “Barrabin Barrabish”, “Self-Aware Telecon” e “Libman & APIboy”.

⁵ Link da página: <http://petisco.org>. Entre as séries da Petisco, encontramos títulos como “Beladona”, “Calundu e Cacoré”, “Demetrus Dante”, “Valkiria”, “Samsara Vortex”, “Homem Grilo & Sideralman”, “Terapia”, “Nanquim Descartável”, “Pocket Comics” e “Nova Hélade”.

⁶ Link atual da página, com as histórias das fases disponibilizadas entre os anos de 1998 e 2001: <http://comborangers.com.br>.

As práticas dos consumidores-usuários permitiram, hoje, o acesso e a leitura de obras de acervos raros, e não apenas dos acervos da DC Comics e Marvel. Os usuários-leitores, ao tornarem públicas estas histórias, à revelia das grandes editoras, não executam esse tipo de ação esperando muito mais ganhos simbólicos do que materiais, retomando ideais mais próximos de uma “economia da dádiva”. Ao tornar este acervo público, estão ampliando a cena cultural, ao valorizar e encorajar novos leitores, produtores, novos compradores e até mesmo estudiosos. Ao exercitarem o papel de “críticos” na Internet, colaboram com que as HQs configurem-se como formas cada vez mais valorizadas de manifestação cultural, em certa medida representando e traduzindo contextos sociais de épocas, personagens e lugares.

As transformações ocasionadas pela Internet e pelo reconhecimento dos seus usuários como protagonistas no cenário cultural e social da rede não são apenas movimentos cíclicos, orientados para os “párias” culturais, que à margem dos produtos protegidos pelo *copyright*, se apropriariam destes para celebrar o “mundo livre”. Isso sinaliza antes o reconhecimento de parte das funções sociais da cultura livre, um aceno à valorização do outro lado desta batalha, que vê benefícios (inclusive comerciais, evidentemente) na publicidade cultural. Tanto Marvel⁷ quanto DC Comics,⁸ por exemplo, já disponibilizam alguns exemplares de forma gratuita para seus usuários. Aos olhos dos leitores, que provavelmente gostariam de ter a seu dispor todas as histórias, pode parecer pouco, mas se trata de uma brecha na lógica empresarial que sinaliza um interesse de valorização da publicização por parte dos proprietários dos direitos autorais.

2.2 TECNOLOGIA, CULTURA E PODER

A hipertextualidade, um dos paradigmas da cultura pós-moderna, a ligação das diversas informações e referências, tende a se fortalecer cada vez mais com a libertação dos conteúdos e dos formatos de seus suportes materiais, proporcionada pelas tecnologias digitais. Por outro lado, como observa Silveira (2008, p. 86), “ao reconduzir as práticas recombinantes ao status de importância cultural global, a internet coloca em risco as atividades especializadas e de intermediação da Indústria Cultural e torna-se

⁷ As histórias disponíveis estão na seguinte página: <http://marvel.com/comics>.

⁸ As histórias disponíveis estão na seguinte página: <http://www.readddcenterentertainment.com/free-comics>.

alvo de diversas tentativas de controle.” Esta é a primeira questão, relativa ao poder e ao controle dos meios e das redes, que deve ser problematizada em relação às perspectivas abertas por Jenkins (2009), construídas principalmente num âmbito estadunidense, buscando situar suas observações num âmbito mais globalizado.

Vale esclarecer que, quando pensamos em poder, estamos considerando as três clássicas variedades mapeadas por Steven Lukes (1980): a capacidade de obrigar as pessoas a fazerem o que não querem fazer; a capacidade de fazer as pessoas pararem de fazer o que querem fazer e, não menos importante, o poder de formar a maneira pela qual elas pensam. Este último tipo de poder, cada vez mais disseminado pelo mundo contemporâneo, é aquele exercido pelos meios de comunicação – tradicionais ou emergentes. E isso remete, de diversas maneiras, à forma pela qual um conceito como “apropriação cultural” emerge. Resumidamente, poderíamos defini-lo como a adoção de alguns elementos específicos de uma cultura por um grupo cultural diferente. Essa definição descreve historicamente os processos de aculturação ou de assimilação, mas pode, contemporaneamente, implicar numa visão negativa em relação à aculturação de uma cultura minoritária por uma cultura dominante. Ou seja, é uma decorrência e, ao mesmo tempo, um sintoma de disputas pelo poder simbólico. Não nos alongaremos na discussão conceitual e teórica da questão, preferindo seguir a abordagem proposta por Yúdice (2006), que entende, em linhas gerais, a cultura como um recurso e a apropriação cultural como uma forma de performatividade dos sujeitos a partir desse recurso em conexão com os contextos em que se inserem.

A soberania do Estado-Nação deu lugar ao poder compartilhado do Estado em Rede. Hardt e Negri (2005), por exemplo, desenham o cenário de um mundo em guerra global permanente, porém com um caráter diferente do que a ideia de guerra possuía até o século XX. Para os autores, não se trata mais de conflitos entre Estados-Nação circunscritos a territórios específicos, nem restritos a combater grupos políticos ou indivíduos. No século XXI, a guerra se estende ao combate de conceitos e se apresenta como um conjunto de práticas que demandam uma ação permanente e desterritorializada. Trata-se, portanto, de uma disputa pela hegemonia do controle dos “aparelhos ideológicos” do ciberespaço. Simultaneamente aos procedimentos mais incisivos por parte do Império (o permanente estado de guerra total – às drogas, à pirataria, ao terrorismo), as grandes corporações também buscam controlar os

incessantes fluxos infocomunicacionais, procurando situar-se estrategicamente como seus principais mediadores.

O ciberespaço passou a ser utilizado como um importante mediador de um amplo leque de atividades – como financiamento coletivo, resolução de problemas de maneira coletiva, troca de informações, ideias, conhecimentos e interesses socioculturais –, ampliando o capital social dos indivíduos e das comunidades formadores da rede da qual fazem parte. Nessa atual conjuntura, e com recursos das TICs, temos uma forma inédita e emergente de organização e produção cultural, assim como um novo espaço de desenvolvimento das políticas culturais, que merece ser melhor analisado e problematizado, trazendo alguns subsídios para refletir sobre as incidências locais desse processo global. Após a utilização dessas tecnologias, vemos surgir formas inéditas de produção, execução, circulação e recepção de produtos simbólicos, que contribuem de maneira decisiva para tornar a cena cultural contemporânea mais complexa (ALMEIDA, 2010).

O que nos leva de volta a Jenkins (2009) e à discussão acerca do poder dos consumidores – dos interagentes dos conteúdos e dos formatos disponíveis na Internet. Aqui, duas estratégias se fazem sentir por parte das grandes corporações: a primeira, uma ação mais direta e incisiva, que se apoia nos pressupostos legais relacionados aos direitos autorais, focada no aparato jurídico-policial (que contemplariam as duas primeiras definições de poder de Lukes). A segunda, um conjunto de ações indiretas, mas não menos eficientes, de controle do fluxo de informações pelo uso de filtros tecnológicos que funcionam, no limite, como mediações ideológicas e culturais (o que incide na terceira definição de Lukes, o poder ideológico propriamente dito).

Em relação aos direitos autorais, Jenkins (2009) cita diversos exemplos de como as grandes corporações midiáticas lidam com as comunidades de fãs e suas recriações dos universos ficcionais por elas administrados. Essas relações tanto podem ser amigáveis, no sentido de uma permissividade negociada, e até estimulada pelas corporações a partir do estabelecimento de certas regras e fronteiras mutuamente estabelecidas, de forma explícita ou tácita. Um dos exemplos fornecidos por Jenkins (2009) é o caso de George Lucas e o universo de *Star Wars* (Guerra nas Estrelas). Em 2000, a Lucasfilm ofereceu espaço gratuito na Web para os fãs da saga e acesso a conteúdo exclusivo para seus sites, com a condição de que tudo o que fosse por eles criado se tornaria propriedade intelectual do estúdio. Por outro lado, os escritórios de

advocacia são prontamente acionados quando determinadas fronteiras são ultrapassadas – o que oferece interessantes disputas relativas ao entendimento do que é considerado pirataria/apropriação indébita do que é considerado paródia ou documentário, formatos que desfrutam de maior proteção sob a atual jurisprudência. Mais recentemente, este tipo de atitude voltou à baila com o universo ficcional de *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). Os estúdios Paramount e CBS, que detêm os direitos da franquia, estão exigindo, através de seus advogados, uma liminar por violação de direitos autorais e propriedade intelectual porque uma *fan-fiction* – no caso, um filme amador produzido por fãs – demonstra ter “alta qualidade profissional”. Os produtores do filme, intitulado de “Axanar”, conseguiram arrecadar mais de US\$ 1 milhão em sites de financiamento coletivo e pretendem levar a briga adiante na justiça, alegando que este tipo de filme já vem sendo produzido há mais de trinta anos, e que diversas produções do gênero também já levantaram muito dinheiro (UOL, 2015).

Por outro lado, é difícil negar que as redes sociotécnicas colaborativas mostraram-se importantes para o fortalecimento de determinadas manifestações culturais. Esse processo de comunicação, suportado pela rede, cria uma identificação entre os participantes dos grupos, que, aos poucos, constituem uma comunidade de participação coletiva. Como aponta Shirky (2012), estamos vivendo um momento onde nossas vidas sofrem fortes interferências das tecnologias, através das quais transferimos atividades cotidianas de nossas vidas para o ambiente Web. Com o advento das TICs, principalmente a Internet, vemos surgir um novo modelo de ajuda ao setor cultural, que difere do mecenato. Nessa perspectiva, as plataformas de participação coletiva configuram-se como redes que se fortalecem através das trocas informacionais, importantes para o cenário cultural. A partir dessa comunicação, a comunidade inserida nessa rede passa a ser não só espectadora, mas também agente ativa no processo de produção e financiamento de projetos, funcionando também como uma plataforma de socialização. Nesses casos, as pessoas passam a ajudar os projetos tanto financeiramente quanto na produção e construção do mesmo, a partir do uso de novas práticas colaborativas, como o *crowdsourcing* e *crowdfunding*.

O *crowdsourcing*, termo cunhado por Jeff Howe e Mark Robinson, refere-se à prática de empresas que buscam soluções de seus problemas internos no conhecimento coletivo produzido fora de suas dependências, numa espécie de terceirização de soluções. O termo *crowdsourcing* não possui uma tradução literal para o português, mas

pode ser visto, de forma geral, como um modelo de criação ou produção baseado em redes de conhecimento coletivo para solucionar problemas, criar conteúdos ou inventar novos produtos de forma colaborativa (HOWE, 2009).⁹

Já o conceito de *crowdfunding* pode ser visto como parte de um conceito mais amplo de *crowdsourcing*, que usa o conceito de “multidão” para obter ideias, opinião e soluções a fim de desenvolver atividades colaborativas. Essa prática usa as potencialidades das redes sociotécnicas para arrecadar recursos financeiros para organizar ou produzir determinados projetos. A lógica de funcionamento do *crowdfunding* acontece a partir de uma junção de pequenos investimentos através de um grande número de investidores. No Brasil, é comum a tradução dessa prática pelo emprego do termo “financiamento coletivo”.¹⁰ O *crowdfunding* basicamente tornou viável a criação e realização de produtos culturais que estariam fora da zona de interesse da grande indústria (*shows*, filmes, peças de teatro, livros, HQs), com o apoio do público interessado por meio das redes estabelecidas pela Internet. As TICs permitem que os consumidores abandonem uma postura supostamente passiva, organizando-se em grupos que unem esforços e/ou destinam fundos a projetos de seu interesse, eliminando a intermediação burocrática presente na indústria cultural (VALIATI, 2013).

No Brasil, uma plataforma que se consolidou a partir desta prática, voltada para projetos culturais, foi o Catarse, que se apresenta como uma ferramenta que possibilita o financiamento de projetos criativos, incorporando artistas, *designers*, *gamers*, empreendedores, ativistas. O objetivo é viabilizar financeiramente seus projetos. Essas

⁹ Dada a dificuldade de encontrar uma definição consensual para o termo *crowdsourcing*, Estellés-Arolas e González-Ladrón-de-Guevara (2012) realizaram um estudo comparativo de várias definições do que é *crowdsourcing* para chegar a uma definição global. Com base nesse estudo, eles propõem a seguinte definição: “*crowdsourcing* é um tipo de atividade online participativa em que um indivíduo, uma instituição, uma organização sem fins lucrativos, ou a empresa propõe a um grupo de indivíduos de diferentes conhecimentos, heterogeneidade e número, através de uma chamada flexível e aberta, o compromisso voluntário de uma tarefa. O compromisso da tarefa, de complexidade e modularidade variável, e em que a multidão deve participar trazendo o seu trabalho, dinheiro, conhecimento e / ou experiência, sempre implica benefício mútuo. O usuário receberá a satisfação de um determinado tipo de precisão, seja econômico, reconhecimento social, autoestima, ou o desenvolvimento de habilidades individuais, enquanto o *crowdsourcer* irá obter e utilizar a vantagem sobre o que usuário tenha trazido para o empreendimento, cuja forma dependerá do tipo de atividade desenvolvida.” (ESTELLÉS-AROLAS; GONZÁLEZ-LADRÓN-DE-GUEVARA, 2012, p. 9-10, tradução nossa).

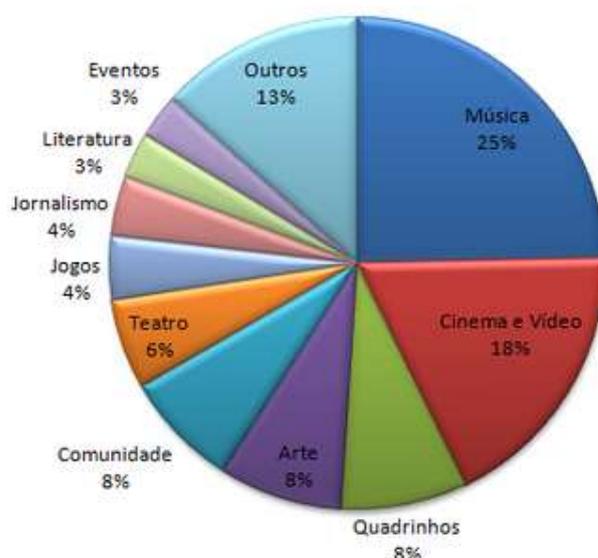
¹⁰ Não existe um consenso sobre a criação do termo, mas seu uso inicial é atribuído majoritariamente ao empresário americano Michael Sullivan como o cunhador do termo *crowdfunding*, por volta de 2006, com o lançamento do fundavlog, uma tentativa frustrada de criação de uma incubadora de projetos e eventos relacionados com o videoblog, incluindo ferramentas informáticas de financiamento com funcionalidade simples. Embora o termo seja recente, é sabido que práticas como essa já acontecem há muito tempo, e tinham como real significado serem utilizadas para a arrecadação de fundos para filantropia.

iniciativas inovadoras e criativas podem se tornar realidade a partir da colaboração direta de pessoas que se identificam com elas.¹¹

O sistema usado pelo Catarse de “tudo ou nada” estabelece como regra que um projeto somente é considerado bem-sucedido se o valor da arrecadação mínimo for atingido ou superado. Caso isso aconteça, o realizador tem direito a retirar toda a quantia arrecadada. Se dentro do prazo estipulado o projeto não conseguir atingir os valores necessários, é considerado um projeto “malsucedido”, e a plataforma tem como política devolver as arrecadações para todos os apoiadores, e o realizador do projeto não tem acesso a nenhum valor arrecadado. Em 29 de abril de 2014, o Catarse após três anos e três meses no ar, chegou à marca de 1.000 projetos financiados, o que equivalia a 56% de todas as iniciativas que passaram pela plataforma.

Figura 1 – Divisão do dinheiro arrecadado por área.

Divisão dos R\$ 13,78 milhões arrecadados



Fonte: (CARUSO, 2014).

Ao analisarmos os dados, é perceptível que as arrecadações ligadas às práticas culturais são o foco do Catarse. Se considerarmos os setores de Música, Cinema e Vídeo, Quadrinhos, Arte, Teatro e Literatura, constataremos que 69% das arrecadações da plataforma foram direcionadas ao setor cultural. Outros dados importantes relacionam-

¹¹ Para mais informações, acesse: <http://suporte.catarse.me/hc/pt-br/articles/201982466-0-que-%C3%A9-e-como-funciona-o-Catarse>.

se com os canais em que seus colaboradores buscam informação. Analisando os números apresentados, podemos observar que as TICs são indispensáveis para o sucesso dessa prática, configurando-se como recurso para as pessoas que optam por buscar diretamente as informações, não desempenhando mais o papel de usuários passivos, inclusive sinalizando, em alguns casos, que anseiam não só obter conteúdo, mas também participar. Percebe-se, assim, que o setor cultural passa por um processo de transformação, que implica não só no acesso aos conteúdos, mas também em ações que visam estabelecer vínculos identitários e de pertencimento a determinados grupos culturais. Com isso, o setor pode se fortalecer e se organizar através de redes que criem uma nova forma de produção/relação cultural. Os meios tradicionais de comunicação veem cada vez mais seu público buscar não só por informação através das redes sociotécnicas, mas também por identidade (ALVES, 2014).

Figura 2 – Canais onde colaboradores do Catarse buscam informações.



Fonte: (CATARSE/CHORUS, 2014).

A pesquisa efetuada pela plataforma Catarse ajuda-nos a compreender melhor os processos de financiamento coletivo (FC), apresentando dados que reforçam a ideia de um alargamento do setor cultural com a prática do FC. A figura a seguir mostra que 52% das pessoas que contribuem com o financiamento coletivo têm interesse em financiar projetos ligados às atividades culturais. Trata-se de um valor significativo, já que a prática de financiamento coletivo ainda é muito recente no país, principalmente quando se trata de financiamento cultural.

Figura 3 – Projetos que mais despertam interesse na plataforma.

Fonte: (CATARSE/CHORUS, 2014).

Um ponto importante dentro das características de interesse dos colaboradores foi a busca por projetos ligados à área de educação, porém é o setor que apresenta menor quantidade de projetos relevantes. A educação e a cultura são, hipoteticamente, setores que se retroalimentam, e esses dados alertam que o fortalecimento do setor cultural pode ser ainda maior, na medida em que a educação for explorando essas novas potencialidades – e que passe a investir em formas de construção da educação baseada na participação coletiva.

A plataforma também pode ser vista como um espaço social e informacional, que não só dá condições para os proponentes tentarem financiar seus projetos, como também permite fazer contatos e trocar experiência com outros proponentes.¹² Ou seja, a plataforma cria formas para os participantes darem *feedbacks* a respeito de seus trabalhos e ajudarem dando dicas e mostrando suas experiências aos proponentes de novos projetos. O espaço não se restringe aos projetos bem-sucedidos. Os projetos malsucedidos também receberam *feedbacks*, buscando entender qual o motivo de não terem alcançado suas metas. A partir da contraposição de estratégias bem e malsucedidas, foi possível construir um conhecimento, uma “*expertise*” voltada à

¹² Um exemplo é o espaço cedido no blog Catarse para a fala de Caio Tendolini, onde ele afirma que o *crowdfunding* é mais “*Crowd*” do que “*Funding*”, e diz como o filme “Belo Monte” conseguiu muito mais do que R\$ 140 mil via campanha no Catarse.

capacitação dos sujeitos, permitindo-lhes construir projetos com maiores chances de obterem resultados positivos.

Assim, além de se constituir como uma rede de interesse econômico-cultural, a rede Catarse também se apresenta como um espaço de trocas sociais e informacionais. A rede constituída é uma forma de fortalecimento das atividades culturais, pois alcança um grande público, possibilitando trocas informacionais que vão configurando um conhecimento compartilhável, constituído a partir da práxis dos atores envolvidos. A manutenção da rede passa a ser um dos elementos para alcançar êxito: é necessário avaliar o que fazer para melhorar, como se organizar para manter os apoiadores informados e se sentindo parte do projeto, pois quem apoia o faz por se identificar com a causa, ou por motivações que o faz se sentir de alguma forma integrante daquele projeto (SHIRKY, 2012).

A plataforma trabalha para incentivar essa participação com esquema de apoio baseado em recompensas, mas, ao observarmos as participações e como o próprio Catarse as menciona em seu site, não são essas o principal elemento de motivação. Quando se trata de atividades culturais, as pessoas que financiam os projetos os fazem para fortalecer aquela determinada atividade cultural, ou para satisfazerem seu desejo social de se sentir participando. As doações têm grande impacto nas formas de organizar e produzir atividades culturais, pois podem ser vistas como uma alternativa para os produtores culturais encontrarem formas de desburocratizar sua atividade, podendo desenvolvê-la de forma mais independente, sem ter que produzir determinadas atividades baseadas na imposição de uma instituição financiadora. Essa relação apoiador/realizador encontrada no Catarse pode sinalizar também para outro tipo de dinâmica social. Ao considerarmos que o apoiador não conhece o realizador, e que no processo de resolver financiá-lo possa manifestar a vontade de conhecer o projeto pessoalmente, pode-se antever uma relação que sai da esfera “virtual” e caminha para um possível encontro presencial. Esse é outro potencial estratégico das redes sociotécnicas colaborativas, o de possibilitar que as relações que acontecem inicialmente no ambiente online possam ser transferir para o ambiente off-line – no limite, eliminando essa distinção e considerando essas atividades como um *continuum* (ALMEIDA, 2010).

Por outro lado, Primo (2015) aponta algumas das formas pelas quais a indústria da Web 2.0 apropria-se do trabalho dos consumidores sem que eles tenham

conhecimento de, muitas vezes, estar participando da construção de *commodities* digitais. O consumo online possui um preço, que é pago com trabalho cognitivo por parte dos usuários (por exemplo, fornecendo dados próprios, respondendo pesquisas, resolvendo *captchas* e outros códigos). Muitas dessas informações serão utilizadas para o encaminhamento de publicidade ou oferta de vendas. Numa “economia da atenção”, nossa percepção em relação a estes estímulos é um bem muito valioso (PRIMO, 2015). Em relação às *fanfics* (*fan fictions*), Primo (2015) observa que são uma modalidade de trabalho gratuito, que privilegia a grande indústria. Entretanto, grande parte dos fãs sabe disso, mas se contenta com a satisfação pessoal de participar do processo, embora reconhecendo os riscos de sofrer processos legais por parte dos detentores dos direitos autorais. Assim, os fãs “tampouco sentem estarem colaborando com a indústria, conferindo valor afetivo adicional às mercadorias culturais que seus nichos consomem. Em vez disso pensam estar afrontando as imposições das indústrias culturais.” (PRIMO, 2015, p. 82).

Embora parte da crítica de Primo (2015) seja aplicável aos mecanismos de financiamento coletivo descritos anteriormente, por outro lado é necessário reconhecer que, de fato, eles se configuraram como alternativas de viabilização de projetos culturais por meio do associativismo, que conseguiram ultrapassar os limites impostos pela grande indústria cultural e construir seus nichos. O desenvolvimento de projetos individuais e coletivos nas sociedades contemporâneas encontra na Internet a possibilidade de uma extensão dos limites físicos do cotidiano, gerando canais de comunicação, comunidades e redes de afinidades. Castells (2003) já observava que o êxito das comunidades virtuais geralmente se relaciona ao fato delas estarem voltadas para a execução de tarefas ou perseguir interesses comuns. Outro ponto importante é estarmos lidando com os processos do mundo globalizado, levando informações culturais para dentro de uma plataforma que pode ser acessada pelo mundo todo e que, independente do lugar onde essas pessoas estejam, elas podem contribuir com o projeto.

Já em relação às mediações ideológicas e tecnoculturais, para Alberto Melucci (2001, p. 39), “nos sistemas complexos, a capacidade de intervenção sobre a ordem simbólica não só se generaliza em toda a sociedade, mas se move também em direção ao indivíduo.” No passado, o pertencimento era pensado em termos de uma comunidade ou de um grupo; agora o indivíduo é o ponto terminal dos processos de regulação. O mundo contemporâneo coloca à disposição dos indivíduos uma gama inédita de recursos

simbólicos que estendem seu potencial de individuação (autonomia/autorrealização). Dessa forma, para garantir a própria integração, a sociedade não pode ficar restrita à regulação da apropriação e distribuição de recursos, *devendo estender seu controle sobre os níveis simbólicos das ações* – as esferas que constituem o sentido e a motivação do agir. Desse modo, Melucci (2001) considera o conhecimento como um recurso fundamental para os “atores conflituais”: permite revelar a natureza real das relações sociais por trás das aparências que os aparatos dominantes tendem a impor à vida coletiva. Nas sociedades cada vez mais complexas, a cultura torna-se, por excelência, o terreno estratégico dos conflitos.

Um dos campos privilegiados desse conflito apontado por Melucci (2001) é a Internet. Um dos paradoxos da Internet é que milhares de cidadãos – cada vez mais configurados em consumidores e/ou usuários – se utilizam desse espaço público das plataformas digitais, desfrutando de um serviço “público” propiciado por corporações particulares. Pesquisas em diversas partes do mundo mostram que o acesso à Internet tem como atrativos principais o lazer e a busca de informação, mas que isso é mediado fortemente pelas redes sociais, em particular o Facebook e o YouTube (por exemplo, vide os dados da OEI, 2014 e da SECOM, 2014). A utilização dessas redes, bem como do buscador Google e dos grandes portais como o Yahoo! e o UOL, representa, para a maioria dos usuários na maioria do tempo, a experiência por excelência de navegação na Internet. Uma realidade prática que depõe contra a propalada diversidade da Internet, reduzindo as potencialidades de navegação quase ao velho modelo comunicacional do *broadcasting*,¹³ diminuindo para os usuários as possibilidades dialógicas e de acesso a produções culturais fora do *mainstream*. O Facebook age para trazer inúmeros serviços e conteúdos hoje disponíveis na Web para dentro de sua plataforma. Essa concentração possibilita mais acesso à sua rede, o que trará ainda mais poder econômico para a corporação de Zuckerberg.

¹³ O *broadcasting* seria a transmissão massiva de um mesmo conteúdo para vários receptores, que caracterizaria os meios de comunicação de massa tradicionais, em oposição às possibilidades dialógicas da transmissão *peer-to-peer* possibilitadas pela Internet, capazes de quebrar esse monopólio da transmissão da informação.

3 CONVERGÊNCIA, APROPRIAÇÕES CULTURAIS E FLUXOS INFOCOMUNICACIONAIS¹⁴

Para Jenkins (2009, p. 193), “cultura popular é o que acontece quando a cultura de massa é empurrada de volta à cultura tradicional.” Ele entende esta última como uma economia cultural alternativa à indústria cultural – que nunca a levou seriamente em conta até a emergência da cultura da convergência. Na sua perspectiva, portanto, a cultura popular seria a resultante das batalhas entre produtores e receptores pela apropriação dos conteúdos da mídia (convergência corporativa ↔ convergência alternativa). Jenkins vê na Web, e nas suas possibilidades de colaboração e compartilhamento, um estímulo para a criatividade e a expressão dos indivíduos comuns: “uma vez que se tem um sistema de distribuição confiável, a produção da cultura tradicional começa a florescer novamente, da noite para o dia.” (JENKINS, 2009, p. 193).

Quando Jenkins aborda a ideia de uma cultura “popular”, na verdade está empregando o termo num sentido diferente do que ele é habitualmente utilizado no Brasil e em grande parte da América Latina. Do ponto de vista da especificidade da cultura americana, o trabalho de Neil Gabler (1999) situa historicamente as referências sobre as quais as concepções de Jenkins se estruturam. Ao analisar as diferenças entre a Europa e os EUA, Gabler (1999) aponta como o entretenimento praticamente não se propagou na primeira e fez da segunda seu reino. No caso europeu, pesaram a censura religiosa e a instituição cultural secular (as barreiras entre alta e baixa cultura estabelecidas pelas classes dominantes). No caso dos EUA, esses fatores pesaram menos e possibilitaram a construção de uma indústria do entretenimento que se tornou a base do que Jenkins compreende como cultura popular. Já para o caso brasileiro, Renato Ortiz (1988) argumenta que, durante muito tempo, não houve uma nítida diferença entre um polo de produção *restrita* e um de produção *ampliada*, devido à fragilidade do capitalismo existente, no qual a dimensão dos bens simbólicos não conseguia expressar-se completamente. Decorreu daí a fraca especialização dos setores da produção cultural. Até hoje, algumas das consequências de tal tipo de confusão – o imbricamento dos campos culturais – ainda podem ser sentidas na produção cultural brasileira

¹⁴ Nesta seção, retomo em linhas gerais o argumento desenvolvido em: ALMEIDA, Marco Antônio de. Processos culturais & convergências tecnossociais. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**, n. 2, jun./2016.

contemporânea. Além disso, para a análise de determinados setores dessa produção cultural, concorrem outros fatores específicos, que vão do papel do Estado à influência de determinadas correntes estéticas pós-modernas, passando também pelos influxos da globalização.

Há certa generalidade nessas observações, mas que decorrem da intenção de demonstrar as especificidades da constituição das concepções em torno do campo cultural no Brasil, que pode ser estendida em larga medida ao restante da América Latina, particularmente no que concerne ao trânsito entre as esferas do erudito, do tradicional e do “popular de massa”, na expressão de Jesús Martín-Barbero (1997). Para ele, numa perspectiva próxima à de Ortiz, o período de industrialização e modernização da América Latina dos anos 30 a 50 do século XX, e a correlata expansão urbana que desencadeou, foi marcado por uma dupla *interpelação*. Segundo Martín-Barbero, esta dupla interpelação caracterizaria, ao mesmo tempo, a ambiguidade e a eficácia do apelo às tradições na construção de uma cultura nacional e, principalmente, “o papel peculiar de certos meios massivos que, como o cinema e o rádio, constroem seu discurso com base na continuidade do imaginário de massa com a memória narrativa, cênica e iconográfica popular, na proposta de um imaginário e uma sensibilidade nacionais.” (MARTÍN-BARBERO, 1997, p. 228).

Néstor Garcia Canclini (1997) observa que um dos principais efeitos desse processo para a dinâmica contemporânea do campo da produção cultural, particularmente na América Latina, é que a interação crescente entre o culto, o popular e o massivo acaba por abrandar as fronteiras entre seus praticantes e seus estilos. Desse modo, compreende que a reorganização atual da cultura não é um processo linear, que “a necessidade de expansão dos mercados culturais populariza os bens de elite e introduz as mensagens massivas na esfera ilustrada” (CANCLINI, 1997, p. 360), o que não significa que a defesa dos capitais simbólicos específicos e a marcação de fronteiras de distinção na luta pelo controle dos processos culturais tenham cessado. Por outro lado, introduz nuances diferentes em relação aos processos de apropriação cultural que uma cultura da convergência, nos termos propostos por Jenkins (2009), poderia proporcionar.

Desse modo, a Internet reconfigura os papéis no jogo de disputa hegemônica pelo poder entre grandes corporações, Estados-Nação e comunidades culturais. George Yúdice (2015) aponta alguns dos paradoxos que envolvem as novas tecnologias digitais

em sua relação com os Estados-Nação e com a cultura. De uma perspectiva ideal, as esferas públicas que se consolidam na Modernidade europeia, a partir do final do século XVIII, eram principalmente físicas: as pessoas iam a teatros, praças, cafés, constituindo um conjunto de cidadãos. Hoje, esse espaço público se trasladou para as plataformas digitais, e o que antes pensávamos ser um cidadão, tornou-se, cada vez mais, um usuário, sobretudo entre os jovens. São esses usuários que configuram uma situação *sui generis*, na medida em que desfrutam de um serviço público proporcionado por entidades privadas que o fazem melhor que qualquer Estado do mundo – Yúdice (2015) refere-se, nesse caso, aos provedores de Internet como Google, Facebook e outros. Para Yúdice (2015), as plataformas digitais em mãos de setores privados estão disputando o poder com os Estados-Nação, gerando uma nova forma de soberania, baseada em negócios de bilhões de dólares, quantias que os Estados não podem investir nesses processos que já fazem parte de nossa cultura.

Para Canclini (1997), essa nova dinâmica do conflito dentro do campo cultural seria uma das causas da obsolescência frequente dos bens culturais. As referências de legitimidade se sucedem velozmente, muitas vezes se sobrepondo, fazendo com que os produtores culturais tenham cada vez menos paradigmas consagrados para guiar suas ações. Para ele, o popular deixa de ser sinônimo de “local”, não se constituindo mais, exclusivamente, em relação a um território ou espaço determinado, mas a partir do que é mais acessível ou que mobiliza a afetividade dos indivíduos e comunidades: “Pop, popular, popularidade: as identificações étnicas e nacionais, sem desaparecerem por completo, transbordam suas localizações em linguagens e espetáculos transnacionalizados.” (CANCLINI, 2008, p. 94). Em meio ao desmantelamento de projetos nacionais, à desindustrialização ou ao abandono de muitas regiões, uma questão que se torna central no que tange às políticas e às ações culturais é o acesso às informações e conteúdos: “se trata de construir opções mais democráticas distribuídas equitativamente, para que todos possamos ter acesso ao local e ao global e combiná-lo ao nosso gosto.” (CANCLINI, 2008, p. 97).

Como mencionado anteriormente, o acesso à Internet é movido, principalmente, pela busca de lazer e informação, processo fortemente ancorado pelas redes sociais, como o Facebook e o YouTube (OEI, 2014; SECOM, 2014). A utilização massiva dessas redes estende-se, inclusive, a alguns serviços públicos, como é o caso das políticas culturais. O risco vinculado ao potencial monopólio do Facebook pela sua utilização

quase exclusiva em políticas culturais que preveem o acesso às redes sociais estaria na dependência gerada, tornando essas políticas e seus governos reféns de mudanças motivadas por interesses comerciais da empresa. Corporações como o Facebook e o Google representam a nêmesis dos impulsos e das experiências libertárias e de diversidade culturais possibilitados pela rede, em boa medida ilustrados pela teoria da “cauda longa”, de Chris Anderson (2006), que ilustra a emergência de efetivas culturas de “nicho”.

E se radicalizarmos o argumento de Anderson, no sentido de compreender a Internet como sendo, na verdade, um conjunto de culturas paralelas? As observações de Frédéric Martel (2015) apontam nessa direção. Para ele, a Internet promove uma “reterritorialização”, na medida em que a Web seria muito mais local, regional, eventualmente nacional ou transnacional do que propriamente “global”. Ele lembra que a expressão “comunidade” (*community*) em inglês não está necessariamente vinculada a um território específico, podendo remeter, ao mesmo tempo, a um grupo étnico, uma minoria sexual, uma religião ou a um bairro: “às vezes, esse ‘território’ assume uma forma linguística ou cultural; reflete então uma comunidade unida por interesses, afinidades ou gostos.” (MARTEL, 2015, p. 417). Desse modo, as conversas e conexões propiciadas pela Internet tendem a ser muito mais delimitadas por estas “comunidades”, raramente se revelando globais. Embora o tráfego de informações seja potencialmente global, possibilitado por ferramentas e aplicativos predominantemente de origem estadunidense, as conexões seriam majoritariamente locais. Entre os fatores que concorrem para isso está a produção de conteúdos nas línguas locais e nacionais, assim como o surgimento de aplicativos e serviços voltados para as especificidades culturais de cada comunidade.

Martel descreve o papel dos Estados na configuração de diferentes tipos e formas de utilização da Internet, examinando situações, entre outras, na China, no Irã, no México, na Índia, no Japão e no Brasil. O painel diversificado que emerge de sua análise proporciona diversos subsídios para se refletir acerca do papel dos governos e sua relação com os cidadãos, com todas as contradições daí decorrentes. O desafio dos Estados no cenário das redes digitais tornou-se bastante ambíguo: não podem ignorá-las, mas, ao mesmo tempo, não podem se deixar capturar por elas.

O retrato da Internet que se desenha a partir das pesquisas de Martel é de uma rede federalizada, com uma infraestrutura global e desterritorializada, e com conteúdos

principalmente desconectados e territorializados. Ele observa, entretanto, que no caso do cinema e dos videogames (dos entretenimentos de massa em geral), essa tendência de territorialização não se confirma totalmente. Nesse segmento específico, a Internet e o *mainstream* se complementam, participando de um mesmo movimento de eliminação de fronteiras e globalização de conteúdos, visando a um público “global” – tendência que não possui uma força correspondente nos setores da televisão, da música, dos livros. Para Martel, não se trata, portanto, de negar a existência de uma Internet *mainstream* global, de conteúdos e fluxos padronizados culturalmente; o que ele procura mostrar é “que esses conteúdos muitas vezes são superficiais e quantitativamente limitados. Além dos fluxos americanizados, existem numerosos outros *streams*.” (MARTEL, 2015, p. 431).

Retornando a Jenkins, a partir da perspectiva de Martel, o que esse cenário proporciona, entre outras coisas, é a reprodução de alguns fenômenos descritos pelo primeiro, no âmbito estadunidense, agora em contextos culturais distintos. Observam-se, assim, manifestações culturais híbridas, que vão da tentativa de reprodução mais próxima possível do original, com apenas a tradução para o idioma local, até apropriações mais livres ou transgressivas, incorporando traços culturais distintos. Nessa circulação acelerada de formas e processos culturais, as apropriações e hibridizações envolvem tanto conteúdos como formatos. Assim, comunidades de fãs de Harry Potter ou de *Star Wars* são encontradas em diversas partes do mundo, trocando impressões em sites, realizando convenções, produzindo *fan fiction* escrita e/ou audiovisual a respeito dessas produções hollywoodianas. Da mesma forma, TVs locais e regionais adaptam os formatos estadunidenses a seus contextos culturais, produzindo versões locais de programas como *American Idol* (música), *Survivor* (reality shows) ou se apropriando de gêneros audiovisuais conhecidos – *sitcoms*, dramas históricos, seriados policiais e até narrativas de ficção científica.

Uma contrapartida desse fenômeno é a ampliação do grau de dificuldade para a veiculação de conteúdos com menor visibilidade, embora isso não seja impossível. No caso brasileiro, por exemplo, conteúdos relacionados às culturas indígenas encontram diferentes formas de expressão, apropriando-se dos mais diversos formatos. Próximo à Dourados (MS), o grupo Brô MC's, formado por adolescentes indígenas, canta *raps* na língua guarani, tematizando a vida na aldeia e sua relação com a sociedade mais ampla – e já prepararam o segundo disco. No Acre, uma parceria entre indígenas e não indígenas, em uma equipe que reuniu programadores, artistas e antropólogos e pessoas da

comunidade Huni Kuin, criou um videogame com a história desse grupo. O projeto se chama “Huni Kuin: os caminhos da jiboia”, consistindo em um jogo de plataforma de cinco fases, onde cada fase conta uma antiga história desse povo.¹⁵ No Pará, a TV Cultura local, por meio de um concurso de audiovisual, viabilizou a produção de curtos episódios de animação protagonizados por quatro indígenas superpoderosas, uma mistura de desenho de heroínas com a cultura do Norte do país, baseando-se na lenda das icamiabas, Amazonas que viviam em uma comunidade sem homens.¹⁶ O projeto agrega situações cotidianas, contemporâneas, bem como sotaques e termos típicos regionais. Também em outros países latinos encontramos exemplos semelhantes. Na Colômbia, há Zambo Dendê, guerreiro que luta para libertar os escravos dos conquistadores portugueses e espanhóis na América Latina da época da colonização.¹⁷ O personagem, que começou nas histórias em quadrinhos, vai virar animação e série de TV, inclusive fazendo o caminho inverso ao usual: seus direitos estão sendo negociados para distribuição nos EUA.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que procuramos explorar até agora foram as conexões entre os processos que caracterizariam uma cultura da convergência, nos termos apresentados por Jenkins (2009), e os processos de apropriação cultural, com especial ênfase para as dimensões do poder e das diferenciações socioculturais. Essas dimensões, como se pode perceber, envolvem diferenciadas assimetrias sociais no que tange aos poderes político, econômico e simbólico. Embora as conceituações de cultura tradicional e/ou cultura popular não sejam o foco principal das considerações de Jenkins acerca da cultura da convergência, tendo um papel marginal em suas discussões, elas ganham um peso diferente quando pensadas em relação a contextos distintos do âmbito estadunidense; em particular, nos casos do Brasil e da América Latina.

Ao tecer suas considerações sobre a cultura popular, Jenkins (2009) está concebendo-a principalmente como o produto da indústria cultural do entretenimento,

¹⁵ Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2016/01/tribo-indigena-no-acre-cria-game-sobre-sua-propria-historia-para-nao-deixar-morrer-sua-cultura>>. Acesso em: 19 nov. 2016.

¹⁶ Disponível em: <<http://papodehomem.com.br/icamiabas-amazonia-pedra-desenho-animado-paraense-curupira>>. Acesso em: 19 nov. 2016.

¹⁷ Disponível em: <http://judao.com.br/zambo-dende-um-heroi-tipicamente-latino-americano/?utm_source=dlyr.it&utm_medium=facebook#.WDC48Lkuu-Y>. Acesso em: 19 nov. 2016.

veiculada e consumida massivamente por meio da mídia. Sua atenção volta-se, basicamente, sobre os efeitos da Internet e das redes colaborativas na reconfiguração dos meios de comunicação anteriores. Considera, portanto, a cultura popular como sendo aquela na qual os materiais culturais da mídia foram apropriados e integrados à vida cotidiana de seus consumidores, diferenciando-a da cultura tradicional – aquela na qual os processos de criação e apropriação ocorrem num nível alternativo e não comercial, no qual a troca de bens caracteriza-se muito mais por uma economia da dádiva e onde seus criadores extraem seus materiais de imagens e tradições compartilhadas. Como pudemos perceber, a partir das observações de Canclini (1997), Martín-Barbero (1997) e Ortiz (1988), em conexão com algumas de suas ideias, no caso latino-americano entram em jogo outras dinâmicas históricas e conceituais, sendo particularmente importante nesse contexto o papel ainda forte das culturas tradicionais e aquele historicamente desempenhado pelo Estado.

Assim, embora a ideia de uma cultura da convergência seja pertinente como descrição de um processo cultural global, envolvendo a apropriação cultural mediada pelas tecnologias, características e condições decorrentes das especificidades locais influenciam essa dinâmica. Os breves exemplos de apropriações e hibridizações mencionados anteriormente mostram que se trata de um processo bastante diferenciado, que envolve diversas possibilidades e estratégias. No caso do Brasil (que, acreditamos, pode ser correlacionado aos demais países da América Latina), o exemplo talvez mais evidente dessas “mixagens” culturais seja a música: a incorporação do *rap* ao cotidiano das periferias paulistanas, a presença dos ritmos caribenhos na guitarrada paraense, os elementos percussivos do maracatu somados às guitarras roqueiras do manguebit. A diversidade de conteúdos e formatos disponíveis nas redes infocomunicacionais, somada às facilidades proporcionadas pelo formato digital para sua manipulação e reconfiguração, possibilita a hibridização e a recriação cultural por parte dos indivíduos e grupos, gerando distintas possibilidades de apropriação cultural no âmbito de uma cultura da convergência.

Enxergamos as plataformas colaborativas de financiamento coletivo, no nosso caso mais especificamente a de *crowdfunding*, como um ambiente que se tornou possível pelo uso das TICs, principalmente a Internet. Sua formulação partiu da constatação de que vivemos nos tempos de valorização da participação, onde os processos de trocas informacionais são de extrema importância para o fortalecimento da rede.

Necessariamente, essas plataformas dependem de informações e capital social, nesse caso vemos o Catarse como uma plataforma que reúne as duas coisas. Por um lado, ele funciona como um catálogo de projetos culturais; por outro, funciona como uma rede sociotécnica na qual o capital social de um realizador pode entrar em sinergia com outros produtores e também com os públicos. Na busca de entendermos como as TICs podem influenciar as estratégias e táticas de produção, circulação e consumo cultural, vemos as plataformas como o Catarse surgirem como uma alternativa viável. Essas iniciativas de práticas colaborativas têm se mostrado uma promissora ferramenta para a produção e organização cultural.

Por outro lado, se é possível perceber a ampliação da circulação de conteúdos diversificados, culturalmente enraizados, criando circuitos paralelos ou culturas de nicho, a indústria cultural ainda mantém – e luta para manter – a sua hegemonia. Como mostram as observações de Martel (2015), esta constatação é particularmente verdadeira para alguns campos, como os das indústrias do audiovisual e dos videogames.

Nesse sentido, acreditamos que o papel do Estado, particularmente em países latino-americanos e no Brasil – e aqui concordamos com Yúdice (2015) –, não é o de se “intrrometer” demais nesses processos culturais, no sentido de um dirigismo estatal, mas simultaneamente facilitar que aquelas expressões culturais, que não possuem o “valor de mercado”, consigam se viabilizar e se tornar visíveis, capacitando-as, no limite, até serem eventualmente assumidas pelas marcas comerciais e obterem seu apoio. Ou seja, proporcionar que elas possuam o mesmo tipo de chance ou compartilhem um mesmo horizonte de possibilidades, e no qual prosperem as expressões locais. No cenário, contemporâneo, trata-se de um desafio múltiplo, que envolve conciliar os impulsos locais, nacionais e globais, fomentando a produção, a qualidade, a distribuição, a circulação e a apropriação dessas expressões. Nesse domínio da diversidade, os processos colaborativos de mediação cultural e da informação, característicos da cultura da convergência, seriam ainda mais importantes no sentido de estabelecer estratégias para viabilizar, facilitar e/ou proporcionar o acesso a essas produções. A consideração dessas dinâmicas no desenho e na proposição de ações e políticas culturais torna-se um fator estratégico para sua apropriação por parte dos sujeitos.

O conjunto de considerações e questionamentos relativos às tecnologias digitais e às redes colaborativas aqui desenvolvido aponta que sua presença, mesmo que

problemática, enriquece e disponibiliza novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais. O grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. Desse modo, discutir o impacto gerado pelas tecnologias digitais e, em particular, pelas redes sociais colaborativas, nas possibilidades de acesso, circulação e expressão cultural, implica em repensar as modalidades de comunicação e de mediação tradicionais presentes nas ações e políticas culturais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco Antônio de. Processos culturais & convergências tecnossociais. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**, São Paulo, n. 2, p. 142-158, maio 2016.

_____. Mediações tecnossociais e mudanças culturais na Sociedade da Informação. **Revista Em Questão**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 113-130, jan./jun. 2010.

_____. **Informação, tecnologia e mediações culturais**. Revista Perspectivas em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v. 14, n. especial, p. 184-200, 2009.

ALVES, Uéilton dos Santos. **Redes sociotécnicas e novas formas de comunicação, organização e produção cultural**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2014.

ANDERSON, Chris. **Cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BRETON, P.; PROULX, S. **Sociologia da Comunicação**. São Paulo: Loyola, 2002.

CANCLINI, Néstor Garcia: **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 1997.

_____. **Latino-americanos à procura de um lugar neste século**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CARUSO, Felipe. A marca de 1.000 projetos financiados e o aprendizado de quem não chegou lá. 29/04/2014. **Blog Catarse**. Disponível em: <<http://blog.catarse.me/a-marca-de-1-000-projetos-financiados-e-o-aprendizado-de-quem-nao-chegou-la/#more-23554580834>>. Acesso em: 29 maio 2016.

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Denis de (Org.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 255-288.

CATARSE E CHORUS. Retrato do financiamento coletivo no Brasil 2013/2014, 2014. Disponível em: <<http://pesquisa.catarse.me/#/01>>. Acesso em: 29 maio 2016.

ESTELLÉS-AROLAS, Enrique; GONZÁLEZ-LADRÓN-DE-GUEVARA, Fernando. Towards an integrated crowdsourcing definition. **Journal of Information Science**, p. 1-14, 2012. Disponível em: <<http://www.crowdsourcing-blog.org/wp-content/uploads/2012/02/Towards-an-integrated-crowdsourcing-definition-Estell%C3%A9s-Gonz%C3%A1lez.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

GABLER, Neal. **Vida, o filme**: Como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Multidão – Guerra e Democracia na Era do Império**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

HOWE, J. **O poder das Multidões**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. da (Org.) **Para navegar no século XXI**: tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2000. p. 195-216.

LUKES, Steve. **O Poder**: uma visão radical. Brasília: Cadernos UNB/Ed. UNB, 1980.

MARTEL, Frédéric. **Smart**: o que você não sabe sobre a internet. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações - comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

MELUCCI, Alberto. **A invenção do presente**: movimentos sociais nas sociedades complexas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

OEI – Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Encuesta Latinoamericana de Hábitos e Prácticas Culturales 2013**. Madrid, 2014.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

POSTMAN, Neil. **Tecnopólio – A rendição da Cultura à Tecnologia**. São Paulo: Nobel, 1994.

PRIMO, Alex. A grande controvérsia: trabalho gratuito na Web 2.0. In: RIBEIRO, J. C.; BRAG, V.; SOUSA, P. V. (Org.) **Performances interacionais e mediações sociotécnicas**. Salvador: EDUFBA, 2015. p. 57-85.

SANTOS, Andre Pequeno dos. **Piratas, anarquistas ou publicizadores?** Práticas socioinformacionais, cultura livre e domínio público. 2014. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

SCOLARI, Carlos. Narrativas Transmídias: Consumidores implícitos, mundos narrativos e *branding* na produção da mídia contemporânea. **Revista PARÁGRAFO**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 7-19, jan./jun. 2015.

SECOM – Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. **Pesquisa Brasileira de Mídia 2015 - Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira**. Brasília, 2014. Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>>. Acesso em: 1º jun. 2015.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo**: o poder de organizar sem organizações. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Cibercultura, commons e feudalismo informacional. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, p. 85-90, dez. 2008.

UOL. Estúdio quer proibir fan-film de "Star Trek" por ser muito profissional. **UOL Entretenimento**. São Paulo, 30 dez. 2015. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/30/estudio-quer-proibir-fan-film-de-star-trek-por-ser-muito-profissional.htm>>. Acesso em: 2 jan. 2016.

VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. **Crowdfunding no cinema brasileiro**: um estudo sobre o uso do financiamento coletivo em obras audiovisuais brasileiras de baixo orçamento. 2013. Dissertação (Mestrado) – Curso de Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social / Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura**: usos da cultura na era global. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

_____. Internet en manos de sectores privados hoy está disputando el poder a los Estados. Entrevista a Karina Wroblewski. **La Nación**, Argentina, 17 maio 2015. Disponível em: <<http://www.lanacion.com.ar/1792906-internet-hoy-esta-disputando-el-poder-a-los-estados>>. Acesso em: 01/06/2015. Acesso em: 19 nov. 2016.

AGRADECIMENTOS

O autor agradece a Uéilton dos Santos Alves e a André Pequeno dos Santos, cujas pesquisas contribuíram decisivamente para as discussões desenvolvidas neste artigo acerca de financiamento coletivo, formatos colaborativos e HQs.

SOBRE O AUTOR

Marco Antônio de Almeida

Doutor em Ciências Sociais pela Unicamp e Livre-Docente em Ciências da Informação (USP, 2015). Professor do Curso de Biblioteconomia e Ciência da Informação (FFCLRP-USP) e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (ECA-USP).
E-mail: marcoaa@ffclrp.usp.br

Recebido em: 14/06/2016; **Aceito em:** 17/11/2016.

Como citar este artigo

ALMEIDA, Marco Antônio de. Redes sociotécnicas, convergências e práticas de consumo cultural. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 09-40, jul./dez. 2016.

ONTOLOGIAS COMO FERRAMENTA DE ORGANIZAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO: um olhar sobre os laudos médico-legais

ONTOLOGIES AS TOOLS TO ORGANIZE AND REPRESENT KNOWLEDGE: a study based on medical-legal reports

Karla Meneses Farias

UFPE

Fábio Assis Pinho

UFPE

RESUMO

A organização e representação do conhecimento é uma atividade nuclear da área de Ciência da Informação, visto a função de mediação entre o processo de produção, organização até o acesso à informação. Nesse sentido, destaca-se a ontologia, que traz em sua semântica o estudo das coisas, objetos e seres do mundo. Aborda-se o domínio da Medicina Legal, especificamente o laudo médico-legal, que é um relato técnico-científico acerca de um fato litigioso, duvidoso, efetuado por especialistas. Destacam-se os laudos cadavéricos, sexológicos, traumatológicos e odonto-legais. Objetiva-se apresentar a ontologia como uma ferramenta capaz de contribuir para atender às necessidades informacionais dos usuários da Coordenadoria de Medicina Legal, tendo em vista a organização, o acesso e a recuperação das informações. Utilizou-se a *methontology* para a modelagem da ontologia no *software Protégé*, e aplicaram-se questionário e análise documental. Constatou-se que existe uma percepção por parte dos usuários da pertinência do tratamento informacional, já que a prática viabilizaria os fluxos e processos, proporcionando maior agilidade na entrega das respostas, bem como a ontomédico legal possibilita a descrição formal e explícita do domínio e da documentação produzida por essa área, viabilizando os fluxos e processos.

Palavras-chave: Organização e Representação do Conhecimento. Ontologia. Medicina Legal. Laudo médico-legal.

ABSTRACT

The organization and the representation of knowledge are both a very important activity in the Information Science, from the function of mediation between the production process and its organization, until the access to information. In this context, this study points out the ontology that brings in its semantics the study of things, objects and beings of the world. It also approaches the scope of Legal Medicine, specifically the medical-legal report, which is a technical-scientific report about a litigious fact, questionable, carried out by specialists. The reports are characterized as cadaveric, sexological, traumatological and legal odonto. In this respect, this study aims to understand how the ontology can contribute to deal with the informational needs of users, who have been seen by the Legal Medicine Coordination, by considering the organization, access and information retrieval. As scientific method, it was used the *methontology* to carry the ontology out through the software called *Protégé*, and it was applied a questionnaire and also a documental analysis was done. It was verified that there is a perception by some of users about the relevance in managing information and, in their opinion, that practice would enable the workflow and its processes, by providing greater agility in answering replies; as well as the 'ontomédico legal' allows the formal and explicit description of the domain and the documentation produced by this area, making the workflows and its processes very possible.

Keywords: Organization and Representation of Knowledge. Ontology. Legal Medicine. Medical-legal report.

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios, os indivíduos buscam formas de se integrar e estabelecer elos com o seu ambiente, criando, assim, estratégias de comunicação, sistematização e organização dos conhecimentos produzidos. Tal preocupação com as informações e o seu processamento ganharam maior impulso a partir de meados da década de 1940, quando do fenômeno da grande produção de informação anunciada por Vannevar Bush. Todavia, a expressão “explosão da informação” só aparece no *New York Times*, na edição de 30 de abril de 1961, e atribuída supostamente a Frank Fremont-Smith (FARIAS, 2010).

A partir desse fenômeno, a informação passou a ser percebida como o insumo para a geração de conhecimentos e também passou a contribuir com o aprimoramento do desenvolvimento científico, tecnológico e social. Quer dizer, cada vez mais a informação passa a desempenhar papel de destaque, independentemente de campos de saberes, de formas e de suportes nos quais ela foi registrada. As fontes de informação podem variar de importância, deixando claro que não apenas o livro é a estrela de “primeira grandeza” para o registro do conhecimento. Muito pelo contrário, outras fontes também se destacam nesse aspecto, a exemplo das patentes e das normas; dos prontuários e dos laudos, somente para exemplificar algumas delas. O laudo médico-legal, documento-chave deste estudo, é constituído pelo relato técnico-científico a respeito das impressões de um fato litigioso, duvidoso, incerto, efetuado por especialistas (FARIAS, 2010).

Desse modo, em razão do crescimento acelerado de fontes documentais, sejam estas analógicas ou digitais, verifica-se cada vez mais a necessidade de haver um tratamento informacional dessas fontes, de modo a favorecer a gestão, o acesso, a recuperação e o uso de informação. É nessa perspectiva que surgem alternativas, como a classificação, a categorização, a representação (indexação e catalogação), e ferramentas de representação, como as ontologias, proporcionando assim, espaços para reflexões acerca da criação de formas de organização das informações registradas e socializadas.

Dentre as ferramentas de Organização e Representação do Conhecimento (ORC), salientam-se as ontologias, que trazem, em sua semântica, o estudo das coisas, objetos e seres do mundo, abordando suas relações e restrições em um domínio específico, buscando descrevê-lo por intermédio de suas representações (BENTES PINTO *et al.*, 2010). Destarte, “organizar e representar não são uma necessidade atual, mas sim, uma

preocupação que surge com a própria evolução da sociedade, que anseia pelo compartilhamento, decifração e uso do conhecimento registrado.” (PINHO, 2006, p. 07).

Partindo das questões aqui apresentadas, e da ideia de que os processos que agregam valor à informação sejam: a organização da informação, análise, decisão e julgamento (ARAÚJO JUNIOR, 2007), e de que a Ciência da Informação busca, entre outras coisas, estudar o fenômeno informação, independente do suporte e da forma como ela se insere, “levando em consideração o comportamento e a propriedade da informação, as maneiras de tratá-la, armazená-la, utilizá-la e gerenciá-la” (BENTES PINTO; FERREIRA, 2010, p. 44), tem-se como questão apresentar a ontologia, tendo em vista a sua contribuição para atender às necessidades informacionais dos usuários da Coordenadoria de Medicina Legal do Ceará (COMEL), de forma a proporcionar a melhor organização, a recuperação e o acesso às informações inerentes aos laudos médico-legais.

A partir da premissa de que os laudos médico-legais e demais informações que são produzidas no âmbito da Perícia Forense do Estado do Ceará (PEFOCE), mais especificamente na COMEL, são pertinentes para a sociedade, tendo em vista a função destes documentos para o desenvolvimento das práticas e atividades cotidianas dessa instituição, postula-se que esses documentos precisam ser organizados de forma a possibilitar a sua posterior recuperação e uso, visto o seu caráter social, pois os laudos médico-legais são documentos que servem para esclarecer a justiça sobre situações, fatos de natureza duradora ou permanente. Objetiva-se, com este estudo, propor a utilização de ontologias como ferramenta de ORC, de modo a atender às necessidades informacionais dos usuários da COMEL.

Para a efetivação desta pesquisa, foi empreendida uma pesquisa exploratória, uma vez que visa investigar a contribuição da ontologia, através da categorização de conteúdos semânticos e identificação das microestruturas dos laudos médico-legais, visando ao atendimento das necessidades dos usuários da COMEL, caracterizando-se como sendo um estudo de caso.

A análise foi composta pela categorização dos elementos que compõem o documento, e, por fim, foi feito o tratamento das informações contidas nesses laudos (inferência e interpretação), o que resultou na representação dos documentos, tendo em vista a modelagem da ontologia e visando à posterior recuperação das informações.

A partir dessa premissa, delinearão-se a análise dos dados e a discussão dos resultados, que foi embasada nos seguintes passos:

- 1) No primeiro momento, deu-se o recorte dos conteúdos, visando agrupar os elementos em função de sua significação, onde “os elementos assim recortados vão constituir as unidades de classificação ou de registro.” (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 216);
- 2) No segundo momento, foram definidas as categorias analíticas. Destaca-se que o modo de definição das categorias a ser utilizado foi do tipo misto, que se situa entre o aberto e o fechado, “servindo-se dos dois modelos precedentes: categorias são selecionadas no início, mas o pesquisador se permite modificá-las em função do que a análise aportará.” (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 219);
- 3) No terceiro momento, foi feita a categorização final das unidades de análise;
- 4) No quarto momento, fizeram-se a análise e interpretação, onde esta foi embasada em uma abordagem quantitativa e qualitativa;
- 5) No quinto momento, realizou-se a validação dos termos extraídos durante o processo de categorização dos laudos médico-legais, que foram validados pelos peritos e demais profissionais da COMEL, por meio da apresentação da ontologia que foi desenvolvida de acordo com a *methotology* e seguida da aplicação de um questionário do tipo misto, objetivando extrair as percepções e demais aspectos relacionados à aplicabilidade dessa ferramenta, tendo como foco os objetivos propostos.

2 ORGANIZAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO

Tratamos as informações a partir da perspectiva de Le Coadic (1996, p. 05), que as considera como “um conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual”, sendo ainda, conceituada pelo referido autor como “um significado transmitido a um ser consciente por meio de uma mensagem inscrita em um suporte espacial-temporal: impresso, sinal elétrico, onda sonora, etc.” As informações podem ser vistas como estruturas possuidoras de sentidos, que carecem de um suporte para a sua transmissão/comunicação aos indivíduos que delas necessitem.

Desse modo, a escolha por tal conceito consiste no fato de que o objeto de pesquisa aqui estudado, os laudos médico-legais, são documentos constituídos e

possuidores das características descritas na definição postulada por Le Coadic (1996), ou seja, uma informação registrada, materializada, uma vez que as informações possuem significados que independem do tipo de suporte e da forma de registro.

Dentre as concepções de informação, destacam-se aquelas que têm seu enfoque no aspecto funcional, em que tal função trabalha sobre a possibilidade de mudança do estado cognitivo dos indivíduos, ou seja, agregando significados e sentidos sobre as coisas. A informação deve ser vislumbrada como “um objeto de estudo de uma ciência, de uma tecnologia, e de uma ‘indústria de ponta’.” (LE COADIC, 1996, p. 01).

Nos últimos anos, há uma crescente preocupação com a informação, visto que ela sintoniza as relações existentes no mundo, possibilitando a geração de novos conhecimentos. No entanto, a informação, para cada área do conhecimento, ganha uma nova significação, sendo a ela atribuída função e sentido. Portanto, nessa abordagem, salienta-se também o conceito de informação proposto por Wersig (1993, p. 233), que assevera que a “informação é conhecimento para ação [...] como algo que serve de apoio a uma ação específica em uma situação específica”, na premissa de que toda conduta humana precisa de um tipo de conhecimento. Desse modo, por conhecimento entende-se que seja “a certeza subjetiva e objetivamente conclusiva da existência de um fato ou estado de um caso. Conhecimento não é transferível. Ele pode somente ser adquirido por alguém através de sua própria reflexão.” (DAHLBERG, 1995, p. 10).

2.1 DA INFORMAÇÃO À CATEGORIZAÇÃO

A categorização remonta às reflexões de Platão e de Aristóteles. Já no contexto da sociedade atual, a categorização ganha uma nova significação. Destarte, para Bentes Pinto *et al.*, (2010), nessa nova perspectiva, a categorização vai além de um

Processo cognitivo individual [passando] a um processo cultural e social de construção da realidade, que organiza conceitos, parcialmente baseado na psicologia do pensamento, sendo destaque no campo das Ciências Cognitivas, mais claramente no âmbito da Psicologia Cognitiva, da Inteligência Artificial, da Computação, da Linguística, da Filosofia e da Ciência da Informação, contribuindo para que o ser humano, enquanto sujeito dinâmico seja produtor e consumidor de informações que estão a sua volta. (BENTES PINTO *et al.*, 2010, p. 02).

É através desse processo de construção, que é inerente aos homens, que eles constroem o seu repertório pessoal e coletivo de informações e conhecimentos. A cada momento, os indivíduos estão criando categorias, classes, em um contínuo processo de

classificação e entendimento do mundo. Essas informações vão sendo armazenadas em suas cognições e, em determinadas circunstâncias, são acessadas, para construir e sistematizar pensamentos que originam as comunicações e os fluxos informacionais.

Bentes Pinto *et al.* (2010) argumentam que essa representação das informações e do conhecimento não deve ser compreendida apenas como junção de dados, e sim, deve ser percebida como uma “linguagem estruturada em modelo lógico simbólicos que contempla dois aspectos: o conhecimento implícito, o que a coisa é, e o conhecimento prático utilitário, para que a coisa serve e que outras utilidades não-convencionais podem ter.” (BENTES PINTO *et al.*, 2010, p. 02).

Categorizar é agrupar entidades (objetos, ideias, ações, etc.) por equivalência (LIMA, 2007). Classificar, para Piedade (1983, p. 16), “é dividir em grupos ou classes, segundo as diferenças e semelhanças. É dispor os conceitos, segundo suas semelhanças e diferenças, em certo grupo de grupos metodicamente distribuídos.” Categorizar e classificar são atividades que, embora próximas, constituem-se como sendo atividades distintas.

A categorização, como processo cognitivo, é uma possibilidade de se estruturarem as informações e o conhecimento de modo a refletirem a representação e a organização das estruturas informacionais de um determinado indivíduo, assunto ou domínio. Ainda de acordo com a perspectiva de Lima (2007), as estruturas do conhecimento

São representações da organização das ideias na nossa memória semântica. Cada estrutura de conhecimento existe como objeto, ideia ou evento e, também, como um grupo de atributos, o qual é ligado à outra estrutura do conhecimento. À medida que aprendemos, apreendemos novas estruturas e ligações, adicionando informações às estruturas existentes, ou alterando essas estruturas através do processo de reestruturação. (LIMA, 2007, p. 110).

Paulatinamente, são estruturadas formas de perceber e se apropriar das informações e dos conhecimentos produzidos e, cada vez mais, faz-se necessário o uso de ferramentas tecnológicas para esta atividade de apropriação cognitiva. O processo de ORC não se configura como sendo algo inédito ou novo já que

O ser humano inicia as tentativas de organizar e representar o conhecimento desde os primórdios da sua própria existência, transformando as formas de sociabilidade e as relações. Portanto, organizar e representar não são uma necessidade atual, mas, sim, uma preocupação que surge com a própria

evolução da sociedade, que anseia pelo compartilhamento, decifração e uso do conhecimento registrado. (PINHO, 2006, p. 07).

Desde os primórdios das civilizações, a busca por conhecer e, por conseguinte, reproduzir e compartilhar as informações produzidas tornou-se eminente e, com o decorrer do tempo, passou a ser uma atividade inerente ao homem. Dentre as suas inúmeras expectativas e anseios, destaca-se a necessidade de estar informado, de ter ciência das atividades que ocorrem em seu meio, bem como “saber tudo” o que se tem publicado pelo mundo acerca dos mais diversos temas, embora saibamos que tal desejo é utópico, uma vez que é impossível ter acesso a todas as informações produzidas. Todavia, tal preocupação com a ORC tem, no primeiro momento, somente se associado ao armazenamento, ou seja, “com a guarda e não com a circulação. Assim, o conceito de organização do conhecimento é um conceito antigo com que o homem tem convívio e provém basicamente da Filosofia e da classificação das ciências.” (MONTEIRO; GIRALDES, 2008, p. 13).

Nesse sentido, quando se organiza um acervo, tem-se a pretensão de que ele possa ser melhor compreendido, de que tal ação possibilite a sua recuperação, e o seu acesso possa ser facilitado sem dificuldades. A organização do conhecimento, portanto, vislumbra possibilitar a construção de representações do conhecimento, podendo ser entendida como um processo de modelagem. Contudo, não existe um consenso entre os pesquisadores sobre uma definição amplamente aceita no que diz respeito à temática.

Desse modo, o que é consenso é “a necessidade de organizar o conhecimento registrado, o que envolve representantes de diversas áreas, uma vez que a organização tem a finalidade de disponibilizar o conhecimento para ser recuperado e assimilado.” (PINHO, 2006, p. 17). Depreende-se que sejam as atividades relativas à ORC que “constituem o centro da atividade profissional da área de informação, porque elas se apresentam como a ponte que une o conhecimento produzido com a geração de um novo conhecimento.” (GUIMARÃES; PINHO, 2007, [não paginado]).

A organização do conhecimento, conforme Dahlberg (1995), seria portanto uma maneira mais ampla, como uma estrutura que sinaliza o modo como o conhecimento pode ser compreendido, organizado, descrito e representado, assim como o trajeto necessário para que o seu acesso e a sua disseminação possam ser possíveis e efetivados.

Para Dahlberg (1993), o mais relevante em se tratando de organização do conhecimento, são as unidades de conhecimento, já que os conceitos são constituídos por elementos de conceitos, características. Dahlberg (1993) complementa que a unidade do conhecimento – conceito – é formada pela junção das características necessárias que podem ser emitidas sobre um referente e representada por significantes, sejam estes, termos, códigos, nomes. “O elemento do conhecimento (característica), por sua vez, é um componente de uma unidade do conhecimento (conceito) estabelecido pelos enunciados verdadeiros acerca dos referentes.” (DAHLBERG, 1993 *apud* BRÄSCHER; CAFÉ, 2010, p. 8).

Já para Hjørland (2004), a organização do conhecimento necessitaria ser percebida como um meio para resolver um dos problemas nucleares da Ciência da Informação, que consiste na busca e na recuperação da informação, auxiliando os usuários a encontrarem os documentos mais apropriados aos fins por eles desejados, uma vez que, para ele, a organização do conhecimento está mais direcionada a questões concernentes ao conteúdo informacional. Por isso, o conceito de organização do conhecimento proposto por Hjørland (2003, p. 87) “significa especialmente a organização da informação em registros bibliográficos, incluindo índices de citação, texto completo e internet”, estando esse conceito relacionado à Biblioteconomia e à Ciência da Informação.

Considerando-se a ORC como atividade nuclear dessa última, visto o seu caráter mediador entre a produção e o uso do conhecimento registrado e socializado (PINHO, 2006), nota-se que, no atual contexto, o impacto das tecnologias da informação e da comunicação tem “levado a uma agilização de processos, produtos e instrumentos, a necessidade de a área refletir sobre os aspectos atinentes ao desenvolvimento de seu fazer.” (GUIMARÃES; PINHO, 2006, p. 67).

3 ONTOLOGIAS

O termo advém do grego “*ontos*” (ser) e “*logos*” (palavra). Suas origens remetem à palavra “categoria”, usada por Aristóteles como base para classificar uma entidade. Destaca-se ainda que ontologia, no contexto filosófico, significa “estudo ou conhecimento do *ser*, dos entes ou das coisas tais como são em si mesmas, real e

verdadeiramente.” (CHAUÍ, 2003, p. 305). No sentido filosófico, tal termo refere-se à parte geral da Metafísica, à teoria do ser enquanto ser.

Há muito tempo, filósofos têm usado ontologias para tentar descrever domínios naturais e a existência dos seres e das coisas em si. Esse termo foi recentemente adotado também pelas comunidades de inteligência artificial e gestão do conhecimento referindo-se a conceitos e termos que podem ser usados para descrever alguma área do conhecimento ou construir uma representação desse conhecimento. (ANDRADE *et al.*, 2010, p. 540).

No decorrer do tempo, foram se desenvolvendo diversas definições para o termo “ontologia”. Existe uma extensa comunidade interdisciplinar que está focando suas pesquisas e seus trabalhos sobre as ontologias e seus ambientes de aplicação, de usabilidade e de desenvolvimento, tais como: o comércio eletrônico, a gestão documentária, ORC, a recuperação da informação etc. (BARQUÍN; GONZÁLEZ; PINTO, 2006).

Ontologia pode ser definida sob diferentes enfoques, abordagens e campos de saberes. No âmbito dos conceitos filosóficos, a ontologia pode ser compreendida como “a parte da metafísica que trata do 'ser' em geral e de suas propriedades transcendentais.” (BARQUÍN; GONZÁLEZ; PINTO, 2006, p. 192).

A ontologia está relacionada ao estudo do ser, conforme apresentado anteriormente. Todavia, tal termo ganhou uma ressignificação na sociedade atual, sendo utilizado nos diversos campos de conhecimento, dentre eles a Inteligência Artificial, a Engenharia de Informática, a Ciência da Computação, assim como a Ciência da Informação; no entanto, com um sentido diferente daquele proposto pela Filosofia. Para Gruber (1993, p. 28) a ontologia deve ter:

[...] definições associadas aos nomes de entidades no universo do discurso (por exemplo: classes, relações, funções, etc.) com textos que descrevem o que os nomes significam e os axiomas formais que restringem a interpretação e o uso desses termos [...]

A ontologia permite que um determinado contingente informacional venha a ser representado, através de especificação formalmente descrita, viabilizando que estas informações possam ser processadas e decifradas por máquinas, de forma que um domínio que se deseja abordar possa ser organizado e representado, tendo em vista os

diferentes modelos, tipos de relações, sendo um modelo mental de uma dada realidade. (BARQUÍN; GONZÁLEZ; PINTO, 2006).

Ampliando-se os conceitos sobre ontologia, Malucelli (2002) afirma que uma ontologia pode ter uma variedade de formas, mas necessariamente inclui um vocabulário de termos e alguma especificação de seu significado. Isto inclui definições e uma indicação de como conceitos são inter-relacionados, os quais impõem coletivamente uma estrutura sobre o domínio e restringem as possíveis interpretações do termo. Retomando a concepção de Gruber (1993, p. 199), pode-se entender que

Uma ontologia é uma especificação explícita de uma conceituação. O termo é tomado por empréstimo da filosofia, onde uma ontologia é um relato sistemático da Existência. Para sistemas baseados em conhecimento, o que 'existe' é exatamente aquilo que pode ser representado. Quando o conhecimento de um domínio é representado em um formalismo declarativo, o conjunto de objetos que podem ser representados é chamado o universo do discurso. Este conjunto de objetos, e as relações formalizadas entre eles, são refletidas no vocabulário representativo com o qual um programa baseado em conhecimento representa conhecimento. Portanto, nós podemos descrever a ontologia de um programa através da definição de um conjunto de termos representativos. Em tal ontologia, definições associam os nomes de entidades no universo do discurso (ex. classes, relações, funções ou outros objetos) com texto legível para humanos, descrevendo o que os nomes significam e axiomas formais que restringem a interpretação e o uso bem formado destes termos.

Compreende-se que as ontologias propiciam um vocabulário de uso geral, compartilhado, e propiciam o entendimento do universo escolhido, ou da comunidade discursiva abordada, facilitando, assim a comunicação, interação entre os consulentes, bem como a conexão com várias bases de conhecimento (ANDRADE *et al.*, 2010). As ontologias têm, portanto, como objetivo “deter um conhecimento consensual de forma genérica, podendo ser reusáveis e compartilhadas entre aplicações (*software*) e por grupos de pessoas.” (MALUCELLI, 2002, [não paginado]). Em suma, de acordo com a perspectiva de Bentes Pinto e Ferreira (2010), no que tange ao entendimento do conceito sobre ontologia, torna-se pertinente destacar que:

O conceito de ontologia reaparece ressignificado no campo das ciências cognitivas, com uma “roupagem” semântica que visa dar uma “nova fase” às informações divulgadas no território do ciberespaço. Com essa plástica, a ontologia tem como finalidade a colaboração e a transmissão de conhecimentos, visando ao tratamento, organização, recuperação e gestão de informações com maior valor agregado, à medida que busca a essência nas informações ofertadas como respostas às demandas dos usuários. Para tanto, é estruturada em uma teia com fluxos de “nós” ligando vários textos (verbais e/ou não verbais), a fim de que a essência do “ser informação” tenha a possibilidade do vir-a-ser (BENTES PINTO; FERREIRA, 2010, p. 45).

Os conceitos aqui apresentados nos permitem asseverar que, no que tange às ontologias, estas “proporcionam um vocabulário formal e comum baseado em uma estrutura de conceitos específicos de um dado domínio.” (SALES; CAFÉ, 2008, [não paginado]).

4 O LAUDO MÉDICO-LEGAL

De acordo com Arruda (2000, p. 79), “documento tem acepção relacionada ao laudo.” No campo médico-legal de prova, são expressões gráficas, públicas ou privadas, que têm o caráter representativo de um fato a ser avaliado em juízo. Considera-se como documentos médico-legais: notificações, pareceres, atestados, relatórios, declarações, guias, auto, laudos, dentre outros.

Em se tratando do laudo médico-legal, Arruda (2000, p. 80) afirma referir-se ao

[...] relatório realizado pelos peritos após suas investigações, então, o conceito de laudo médico-legal é o próprio conceito de relatório médico-legal, [...] é a descrição mais minuciosa de uma perícia médica a fim de responder à solicitação da autoridade policial ou judiciária frente ao inquérito (*peritia percipiendi*).

O laudo médico-legal é o resultado das análises feitas pelos peritos acerca de uma determinada situação, crime, na qual subsidiará a atividade das autoridades jurídicas no que concerne ao desenvolvimento e à continuidade do inquérito, servindo como instrumento para a resolução ou conclusão de um inquérito.

Tendo por base essas reflexões, entende-se que o laudo médico-legal é a junção da análise especializada do evento, fato, tendo em vista a prova técnica (pericial) por meio da análise científica de vestígios, elementos materiais produzidos e deixados durante a prática de delitos. A função desse documento é esclarecer os fatos, servindo de prova e de fonte principal para a justiça no estabelecimento de sanções, penas e indenizações. É um documento que comprova a ocorrência de um crime, determinando de que maneira ele ocorreu, independentemente de haver ou não uma confissão do acusado do delito.

Laudo médico-legal é o documento elaborado por escrito pelo perito. É composto por:

- *Preâmbulo* – contém nome do perito responsável, seus títulos, nome da autoridade que o nomeou, motivo da perícia, nome e qualificação do indivíduo a ser examinado;
- *Histórico* – é a anamnese do caso, constituída das informações acerca do fato, do local, dos envolvidos e correlatos;
- *Descrição* – é a parte mais relevante, deve ser minuciosa ao relatar as lesões e os sinais do indivíduo, e se incluir cadáver tem que constar os sinais da morte, identidade, exame interno e externo;
- *Discussão* – é o diagnóstico onde o perito externará sua opinião, relatório dos critérios utilizados para a análise e resultados;
- *Conclusão* – é o resumo do ponto de vista do perito, baseando-se nos elementos objetivos e comprovadores de forma segura, clara e objetiva; e
- *Respostas aos quesitos* – eventualmente oferecidos pelas partes ou juízo (ARRUDA, 2000).

5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E RESULTADOS

A discussão dos resultados segue a seguinte ordem: inicialmente, apresenta-se a documentação analisada; demonstra-se a ontologia Ontomédico Legal, tendo como norteadora a *methotology*, e, em sequência, abordam-se as percepções e os resultados obtidos a partir do estudo em lide, tendo em vista os objetivos propostos.

5.1 O LAUDO MÉDICO LEGAL

O documento-chave deste estudo é o laudo médico-legal. Os laudos médico-legais podem variar quanto à descrição ou forma, mas todos têm como finalidade responder uma solicitação de autoridade competente, policial ou judiciária.

Para este estudo, o foco está nos laudos cadavéricos, sexológicos, odontológicos e traumatológicos (lesão corporal). Para a elaboração desses tipos de laudos, alguns serviços e exames precisam ser feitos para que seja possível a sua emissão.

Um documento importante no contexto das atividades e práticas da COMEL é a guia cadavérica. Esse documento é expedido tendo em vista estabelecer os registros de ocorrências. Dessa maneira, os dados principais são: a) identificação do

indivíduo/vítima (quando possível/ ou, pelo menos, o sexo); b) dados da ocorrência (datas, horários da ocorrência e de entrada da vítima – vivo, cadáver ou esqueleto –, local onde ocorreu o fato ou proximidades, e também são apresentadas as informações preliminares sobre a possível causa da ocorrência). Destarte, tais informações contribuirão para a elaboração do laudo médico-legal e se farão presentes em partes do laudo, como o histórico e a descrição.

5.2 A ONTOMÉDICO LEGAL

Para Almeida (2003), uma ontologia descreve os conceitos básicos em um domínio de conhecimento e define relações entre eles. Desse modo, os pressupostos básicos para a construção de ontologias incluem: classes ou conceitos; propriedades de cada conceito, que descrevem características e atributos de um conceito (*slots*, algumas vezes denominados "papéis" ou "propriedades"); e facetas (*facets*), algumas vezes denominadas "restrições sobre *slots*". Nesse sentido, corroboramos com Bentes Pinto e Ferreira (2010, p. 45-46) quando asseveram que

Ontologia, no contexto da Ciência da Informação, refere-se à representação informacional de um domínio por meio dos conceitos terminológicos ou classes e subclasses, apresentando-se as relações hierárquicas e associativas existentes entre eles a fim de que sejam estruturadas as bases de conhecimentos ou *knowledge base*, visando à recuperação e à gestão de informações. A classe principal possui uma árvore de subclasses e suas respectivas propriedades de conceitos (*slots* ou *roles*), que descrevem os atributos referentes aos conceitos, podendo ter restrições em seus valores (*facets*).

Desse modo, convém salientar que os componentes de uma ontologia, a fim de viabilizar o entendimento acerca da Ontomédico legal, uma vez que essa segue a estrutura proposta por uma ontologia, conforme proposto por Almeida (2003), seguem o exposto no quadro 1:

Quadro 1 – Componentes da ontologia.

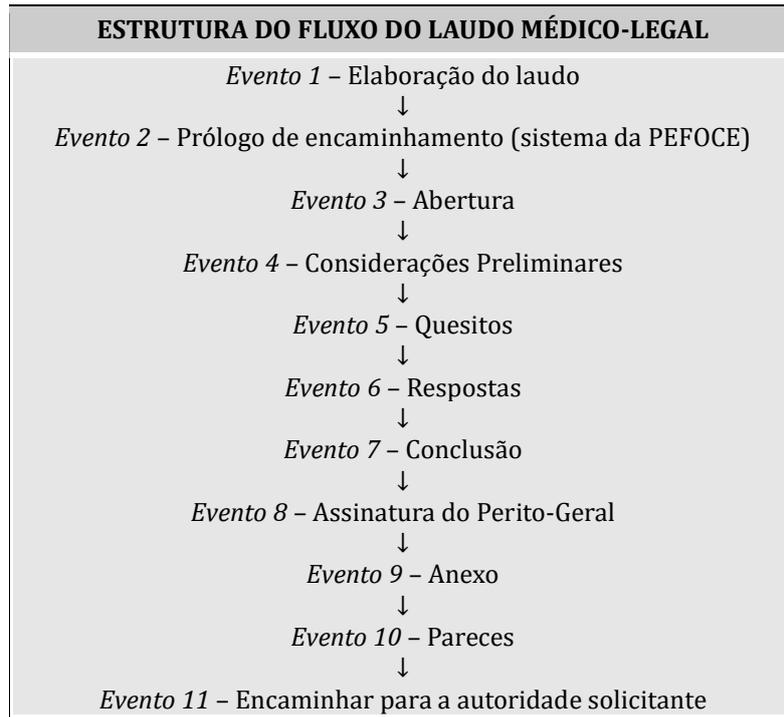
COMPONENTES DA ONTOLOGIA	
Classes conceituais	Organizam os conceitos de um domínio em uma taxonomia.
Atributos de classes	São as propriedades relevantes do conceito.
Instâncias	São utilizadas para representar objetos específicos de um conceito.
Atributos de instâncias	São propriedades relevantes do conceito.
Relações entre classes	Representam o tipo de interação entre os conceitos de um domínio.
Constantes	Têm sempre o mesmo valor e, geralmente, são usadas em regras ou fórmulas para inferir conhecimento na ontologia.
Termos	Designam os conceitos de um domínio.
Axiomas formais	Restringem a interpretação e o uso dos conceitos envolvidos na ontologia.
Regras	Determinam condições ao domínio, além de inferir valores para atributos.

Fonte: Baseado em Almeida (2003).

É oportuno compreender os componentes da ontologia, pois estes possibilitaram o entendimento de suas funções, características e propriedades, possibilitando também a definição dos objetivos e aplicabilidade.

Para a construção de uma ontologia, é aconselhável que se faça a utilização de ontologias já existentes, visto que a atividade de especialização se concentra na possibilidade do reuso de ontologias. Neste estudo, isso não foi possível, posto que, embora exista uma ontologia sobre tal temática, ela não foi compartilhada no ciberespaço. Contudo, seguiram-se algumas estruturas de subdivisão de classes e subclasses desta ontologia.

A fase de especialização contempla a extração e a análise da terminologia empregada em 300 (trezentos) laudos médico-legais, sejam cadavéricos, sexológicos, traumatológicos (lesão corporal) e odontológicos, dos quais foram analisados 75 (setenta e cinco) laudos de cada, referentes aos anos de 2002 a 2012. A partir dessa análise, foi possível identificar o fluxo desses documentos. Assim sendo, destaca-se o quadro 2, que apresenta o fluxo de composição desses laudos:

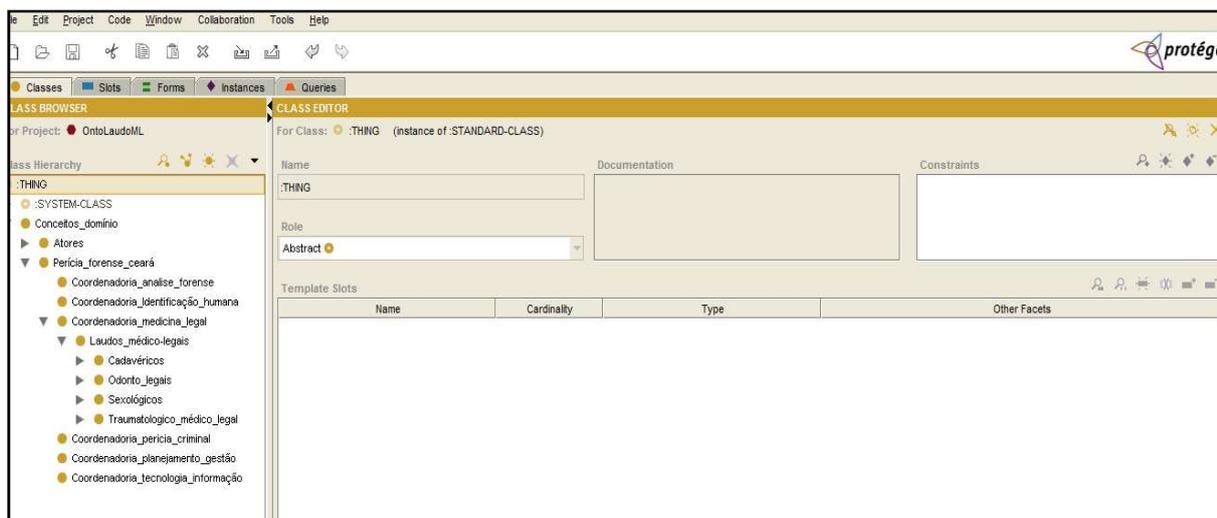
Quadro 2 – Estrutura do fluxo do laudo médico-legal.

Fonte: Dados da pesquisa.

Para finalizar essa fase de especialização, foi empreendida uma pesquisa em fontes documentais, com o intuito de conhecer e identificar conceitos, termos, bem como compreender as relações e associações concernentes ao domínio abordado.

A fase seguinte é a conceitualização. Para tanto, efetuou-se o mapeamento e a categorização da terminologia do domínio da medicina legal. Mapearam-se os termos encontrados nos laudos médico-legais e em documentos a partir da literatura da área e da análise e extração dos termos oriundos dos laudos médico-legais, como também a partir de outros estudos referentes à medicina legal e aos seus respectivos documentos.

Nessa fase é que foi desenvolvida a estrutura taxonômica do domínio da medicina legal, com ênfase no laudo médico-legal. Foram estruturadas as categorias da Ontomédico legal, estabelecendo a classe-mãe, conceito de domínio, dividida em duas classes principais: Perícia Forense Ceará e Atores, que, por sua vez, dividem-se e se subdividem em “n” subclasses, conforme apresentado na figura 1:

Figura 1 – Classes e Subclasses da Ontomédico legal.

Fonte: Dados da pesquisa.

Cada classe apresentada é ramificada em outras classes e subclasses que, em conjunto, apresentam e descrevem a área de medicina legal com ênfase nos laudos médico-legais.

A classe Atores é composta por todos aqueles profissionais que, direta ou indiretamente, acessam, produzem e utilizam, ou de alguma forma fazem parte do processo. A classe Perícia Forense Ceará elenca todas as coordenadorias que compõem tal instituição, e salienta a COMEL, que é responsável pela produção do laudo médico-legal.

Na fase de conceitualização do domínio de conhecimentos em um modelo conceitual, tendo em vista a árvore taxonômica do domínio da medicina legal, com ênfase nos laudos médico-legais, tornou-se necessário salientar que, a partir das propriedades, axiomas, indivíduos e instâncias, é possível a geração de metadados em linguagens computacionais do tipo XML, OWL, dentre outras. Tais linguagens possibilitam que a ontologia seja visualizada, reestruturada e disponibilizada no ciberespaço.

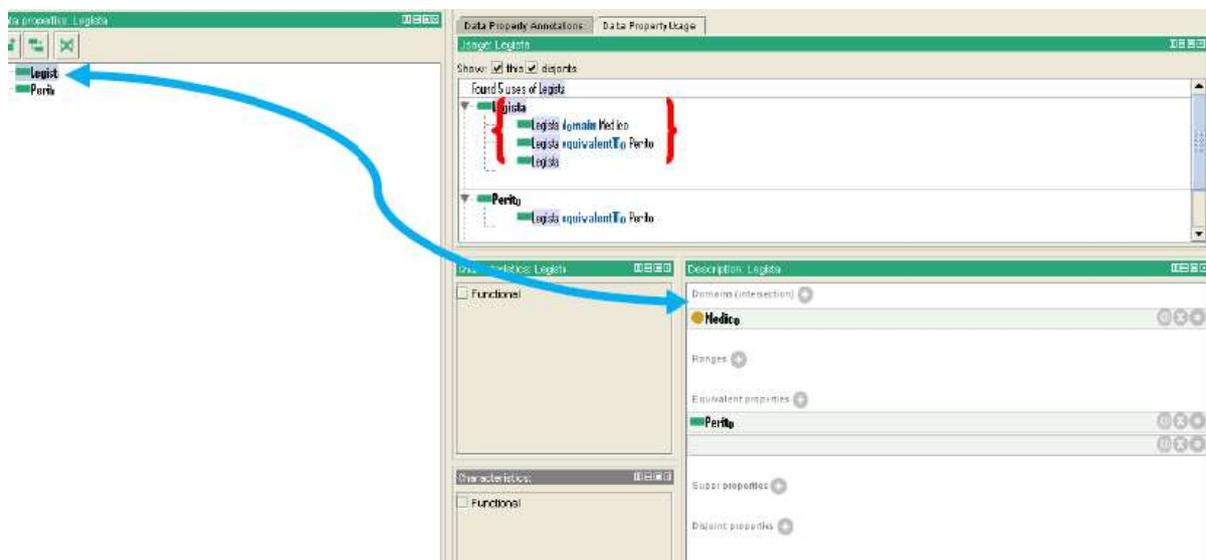
A fase subsequente é a definição das propriedades das classes, ou seja, quanto ao que não foi definido como classe ou subclasse (*ser*). Decidiu-se o que poderia ser compreendido como propriedade para aquela classe ou subclasse. Assim, para *ser*, precisa-se ter a qualidade, como, por exemplo, para ser laudo médico-legal é preciso ter: preâmbulo, histórico, quesitos, descrição, discussão, conclusão e respostas aos quesitos.

A Ontomédico legal apresenta, em sua organização, uma estrutura de hierarquias de conceitos, descrevendo os significados dos termos e axiomas de forma que as informações sejam compreendidas tanto pelas pessoas como também seja legível por máquinas, objetivando oferecer, com eficiência, a organização e a representação do conhecimento, propiciando a recuperação e o acesso aos dados e às informações.

A escolha e a definição das classes e subclasses foi minuciosa, oportunizando organizar e representar, de forma lógica e congruente, os dados pertencentes ao domínio da medicina legal.

Com relação à definição de axioma na Ontomédico legal, foi determinado como uma 'verdade absoluta' na classe Ator, uma vez que ficou definido que, para ser perito legista, é preciso ter como formação a Medicina. Desse modo, temos a seguinte questão: para ser perito legista é necessário ser médico, assim o médico, nesse contexto, é perito legista para desenvolver as atividades concernentes a esta a função de perito legista, pois para ser perito legista tem que, obrigatoriamente, ser médico.

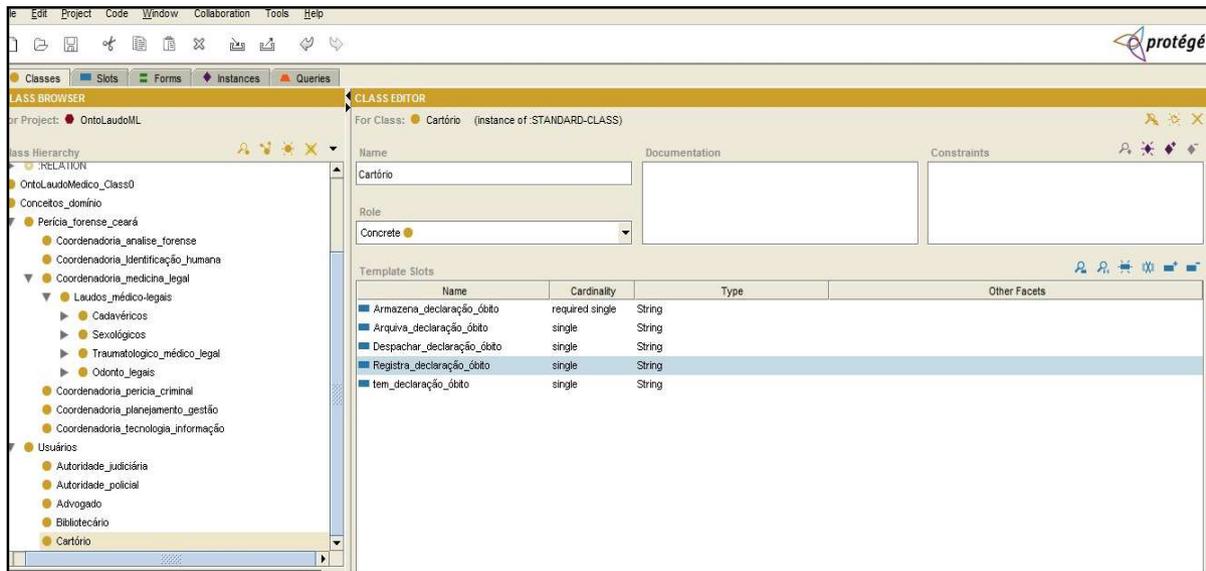
Figura 2 – Classe Atores e propriedades.



Fonte: Dados da pesquisa.

Após a estruturação da taxonomia, explicitamos as 38 propriedades, a fim de estabelecer os relacionamentos associados às suas respectivas classes e subclasses, conforme apresentado na figura 3. Após a estruturação da taxonomia, serão explicitadas as 38 propriedades, a fim de estabelecer os relacionamentos associados às suas respectivas classes e subclasses, conforme apresentado na figura 3:

Figura 3 – Propriedades e descrição.

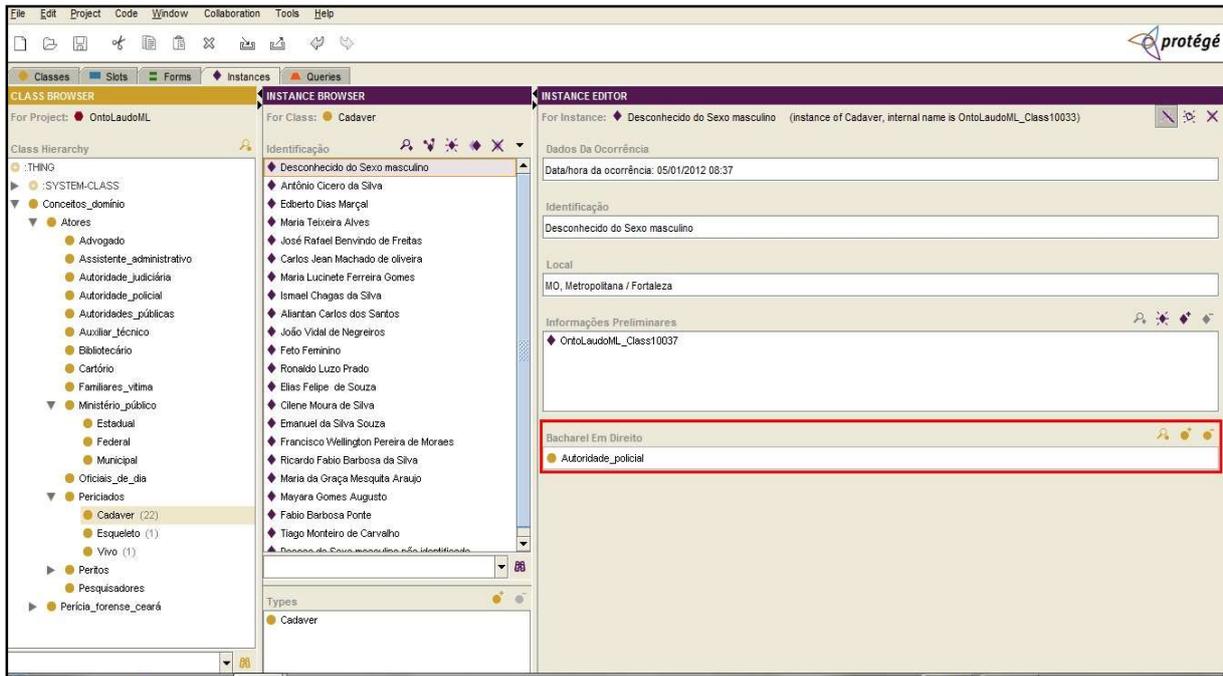


Fonte: Dados da pesquisa.

Destaca-se também a definição das relações entre as classes e subclasses na Ontomédico legal, caracterizando e descrevendo suas propriedades. Desse modo, são destacadas as relações entre o perito legista e a vítima (cadáver), que consiste na função inversa, ou seja, o perito legista faz a perícia médica no cadáver, assim como o cadáver é periciado pelo perito legista. Essa é uma das facetas que podem ser utilizadas para estabelecer as relações em uma ontologia conforme a *methontology*.

Para tanto, apresentam-se os indivíduos pertencentes à subclasse periciados. Vale salientar que os nomes aqui usados são reais, posto que foi obtida autorização para inserir os nomes reais que se encontram nas guias cadavéricas, já que esses documentos são públicos. Tais indivíduos são utilizados para exemplificar as relações e associações que podem ser desenvolvidas a partir da utilização de ontologias para a organização e representação de informações e de documentos. Segue a figura 4, que apresenta as instâncias e relações:

Figura 4 – Instâncias e relações.



Fonte: Dados da pesquisa.

A Ontomédico legal é uma ferramenta de organização e representação das informações e dos conhecimentos relativos ao domínio da medicina legal, laudos médico-legais, bem como os elementos constituintes e relativos ao contexto da COMEL.

A fase seguinte é a de implementação, que “consiste em mapear o modelo formal em uma linguagem que se adequa às demandas com *Web Ontology Language – OWL*.” (DEAN, 2003, p. 5). As fases de manutenção e avaliação são etapas pós-desenvolvimento, que consistem na identificação de problemas e possíveis melhorias, gerando novas versões e atualizações. Essas fases foram desenvolvidas após a apresentação da Ontomédico legal e aplicação de questionário para os usuários. Na construção de tal ontologia, seu ciclo de vida e os processos foram orientados, que envolveram, conforme Silva, J., Carmo e Silva, M. (2008):

- 1) A especificação de requisitos, ou seja, a definição do escopo da ontologia;
- 2) A modelagem conceitual, que se refere aos métodos para a construção da conceitualização da ontologia;
- 3) A formalização, que foi feita por meio de ferramentas de edição de ontologias, no caso foi utilizado o *software Protégé*, versão 3.5, embasado na *methontology*;

4) A implementação, que se refere aos critérios para a escolha de ferramentas, no caso a escolha pelo *software Protégé*;

5) O pós-desenvolvimento, que inclui as verificações nas representações intermediárias, correções, avaliação e inclusões.

Retoma-se, por fim, o ciclo de vida das ontologias, que incluem os processos orientados e integrais, nos quais são salientadas as etapas de manutenção e avaliação pós-desenvolvimento. A partir da apresentação da Ontomédico legal e da aplicação de questionário para os usuários, foi possível verificar possíveis inconsistências terminológicas e estruturais da ontologia, bem como validá-la como uma ferramenta de organização e representação do conhecimento.

Após a conclusão de todas essas etapas, foi possível asseverar que as ontologias podem contribuir para atender às necessidades informacionais dos usuários da COMEL e que, a partir da categorização dos conteúdos pertencentes aos laudos médico-legais, foi possível identificar os assuntos e as microestruturas que os compõem.

Destaca-se ainda que este estudo possibilitou a determinação do percurso de organização, representação e recuperação das informações, por meio da utilização dessa ferramenta: a ontologia. Com relação à percepção dos usuários, foi possível elucidar a potencialidade que a utilização de ontologias possui para estabelecer, de forma exitosa, o processo de organização e representação dos conhecimentos e das informações produzidas no âmbito da COMEL, assim como a possibilidade de melhoria na gestão da informação, incluídos os demais documentos produzidos e disponibilizados por essa instituição.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ORC é uma atividade nuclear da área da Ciência da Informação, haja vista o seu papel de mediadora entre a produção, a circulação e o uso das informações registradas e socializadas, uma vez que, no atual contexto social vigente, a utilização das tecnologias da informação e da comunicação se intensificou de modo a atingir cada vez mais todas as áreas e ramos de atuação.

Nesse sentido, surgem ferramentas que têm como objetivo propiciar uma maior agilização de processos, produtos e serviços, propiciando, desse modo, a necessidade de

que os profissionais da área de informação, aqui salientados os bibliotecários, pensem e estruturarem mecanismos para viabilizar o acesso às informações.

As ontologias aparecem como uma alternativa possível para a viabilização do compartilhamento de estruturas informacionais por pessoas ou agentes de *software*, onde as ontologias devem ser explícitas, formais e devem descrever um dado conhecimento comum a um grupo. Ou seja, as ontologias devem permitir a definição de vocabulários comuns, bem como um entendimento compartilhado acerca de um domínio do conhecimento, no caso em lide, salientou-se a medicina legal, especificamente a COMEL.

Nesse estudo, foi apresentada uma ontologia do domínio da medicina legal, tendo como foco os laudos médico-legais, assim como documentos relacionados a eles. Apresentaram-se a estrutura e composição desse documento e foi demonstrado, brevemente, o processo de construção de ontologias.

A partir das análises feitas, os principais resultados constatarem que existe uma percepção por partes dos usuários da COMEL da pertinência do tratamento informacional, posto que tal prática viabilizaria os fluxos, os procedimentos e os processos da instituição, bem como proporcionaria uma maior agilidade na entrega das respostas. A Ontomédico legal possibilita a descrição formal e explícita do domínio da Medicina Legal, com ênfase na documentação produzida por essa área.

A terminologia da área em questão é formal, embora presente, nos laudos médico-legais, uma miscelânea de termos em linguagem natural e formal, visto que tal documento é construído por vários profissionais que agregam a ele suas experiências e subjetividades.

As ontologias propiciam resultados favoráveis para uma dada aplicação, posto que a utilização de tal ferramenta possibilita que os sistemas de recuperação possam proporcionar respostas com maior eficácia aos seus usuários, atendendo às suas necessidades informacionais. Destaca-se que a utilização do *software Protégé* foi satisfatória e atendeu de forma eficiente aos objetivos propostos, possibilitando a efetiva construção da Ontomédico legal.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. B.; BAX, M. P. Uma visão geral sobre ontologias: pesquisa sobre definições, tipos, aplicações, métodos de avaliação e de construção. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 3, p. 7-20, set./dez. 2003.

ANDRADE, M. T. T. *et al.* Uma ontologia para a Gestão do Conhecimento no Processo de Desenvolvimento de Produto. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 17, n. 3, p. 537-551, 2010.

ARAÚJO JÚNIOR, R. H. **Precisão no processo de busca e recuperação da informação**. Brasília: Thesaurus, 2007.

ARRUDA, M. I. M. **O laudo médico-legal como fonte de informação e seu papel social**. 2000. 114 f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Interinstitucional em Ciência da Informação, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Rio de Janeiro, 2000.

BARQUÍN, B. A. R.; GONZÁLEZ, J. A. M.; PINTO, A. L. Construção de uma ontologia para sistemas de informação empresarial para a área de Telecomunicações. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 4, abr. 2006. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr06/Art_04.htm> Acesso em: 25 maio 2016.

BENTES PINTO, V. *et al.* **Mapeamento e análise dos conceitos de prontuários do paciente nefropata visando a categorização e representação da informação**. *Biblionline*, João Pessoa, n. esp., p. 81-91 2010. Disponível em: <<http://dci.ccsa.ufpb.br/enebd/index.php/enebd/article/view/13>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

_____; FERREIRA, J. L. O. O que dizem as imagens do campo da saúde: um exercício de construção ontológica. *In*: BENTES PINTO, V.; SOARES, M. E. (Org.) **Informação para a área de saúde: prontuário do paciente, ontologia de imagem, terminologia, legislação e gerenciamento eletrônico de documentos**. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

BRÄSCHER, M; CAFÉ, L. Organização da Informação ou Organização do Conhecimento? *In*: LARA, M. L. G.; SMIT, J. W. (Org.). **Temas de pesquisa em Ciência da Informação no Brasil**. São Paulo: EdUSP, 2010. p. 87-104.

CHAUÍ, M. **Convite à Filosofia**. 13. ed. São Paulo: Ática, 2003.

DAHLBERG, I. Current trends in knowledge organization. *In*: GARCÍA MARCO, F. J. (Ed.). **Organización del conocimiento en sistemas de información y documentación**. Zaragoza: Librería General, 1995.

_____. Knowledge organization: its scope and possibilities. **Knowledge Organization**, v. 20, n. 4, p. 211-219, 1993.

DEAN, M. *et al.* **OWL web ontology language**. W3C: Working Draft 21, 2003.

FARIAS, K. M. **A proposição de uma ontologia de domínio dos laudos médico-legais da Perícia Forense do Estado do Ceará (PEFOCE)**. 2010. 76 f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010.

FINKBEINER, W. E. *et al.* **Autópsia em patologia Atlas e Texto**. São Paulo: Roca, 2006.

GRUBER, T. R. A translation approach to portable ontologies. **Knowledge Acquisition**, v. 5, n. 2, p. 199-220, 1993.

_____. **What is an Ontology?** USA, ago 2002. Disponível em: <<http://www.ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.html>>. Acesso em: 10 maio 2016.

GUIMARÃES, J. A. C.; PINHO, F. A. Organização e Representação do Conhecimento (O.R.C). In: _____. **A dimensão epistemológica da Ciência da Informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora; Marília: Fundepe, 2006.

_____. Desafios da representação do conhecimento: abordagem ética. **Informação & Informação**, Londrina, v. 12, n. 1, jan./jun. 2007.

HJØRLAND, Biger. Fundamentals of Knowledge Organization. **Knowledge Organization**, v. 30, n. 2, p. 87-111, 2003.

_____. A socio-cognitive orientation for information science research. **Bulletin of the American Society for Information Science & Technology**, n. 2, 2004. Disponível em: <http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qa3991/is_200402/ai_n9353769>. Acesso em: 2 fev. 2013.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LE COADIC, Y-F. **A ciência da informação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos/Livros, 1996.

LIMA, G. A. B. Categorização Como Um Processo Cognitivo. **Ciência & Cognição**, v. 11, p. 156-67, 2007.

MALUCELLI, A. **Ontologias**. Disponível em: <<http://paginas.fe.up.pt/~eol/TNE/0506/Ontologia.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2016.

MONTEIRO, S. D.; GIRALDES, M. J. C. Aspectos lógico-filosóficos da organização do conhecimento na esfera da ciência da informação. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 18, n. 3, p. 13-27, set./dez. 2008.

PINHO, F. A. **Aspectos éticos em representação do conhecimento: em busca do diálogo entre Antonio García Gutiérrez, Michèle Hudon e Clare Beghtol**. 2006. 123 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2006.

PIEADADE, M. A. R. **Introdução à teoria da classificação**. Rio de Janeiro: Interciência, 1983.

SALES, R.; CAFÉ; L. Semelhanças e diferenças entre tesauros e ontologias. **DataGramaZero**: Revista de Ciência da Informação, v. 9, n. 4., ago. 2008.

SILVA, J.; CARMO, N. L.; SILVA, M. B. Os equipamentos públicos de apoio às mulheres vítimas de violência: experiências no Cariri. **Caderno Espaço Feminino**, v. 22, n. 2, ago./dez. 2008.

STAAB S. S. R.; STUDER, S. Knowledge processes and ontologies. **IEEE**, Intelling Systems, v. 16, n. 1, 2003.

WERSIG, G. Information science: the study of postmodern knowlegne usage. **Information Processing & Managemente**, v. 29, n. 2, p. 229-239, 1993.

SOBRE OS AUTORES

Karla Meneses Farias

Mestre em Ciência da Informação pelo PPGCI/UFPE. Bibliotecária. Atua no Serviço Social da Indústria SESI. Docente na Faculdade Cearense.
E-mail: karlamenesesfarias@gmail.com

Fábio Assis Pinho

Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professor Adjunto da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
E-mail: fabioppinho@ufpe.br

Recebido em: 18/10/2016; **Aceito em:** 21/11/2016.

Como citar este artigo

FARIAS, Karla Meneses; PINHO, Fábio Assis. Ontologias como ferramenta de organização e representação do conhecimento: um olhar sobre os laudos médico-legais. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 41-65, jul./dez. 2016.

FOMENTO DA FUNDAÇÃO FORD A PROJETOS DIRECIONADOS AO ACESSO À INFORMAÇÃO E MEIOS DE COMUNICAÇÃO

FORD FOUNDATION SUPPORT FOR PROJECTS LINKED TO INFORMATION AND MEDIA ACCESS

Ednéia Silva Santos Rocha
USP

RESUMO

Demonstram-se nesta pesquisa as contribuições da Fundação Ford às instituições brasileiras, ressaltando o fomento destinado a projetos temáticos sobre acesso à informação e meios de comunicação, incluindo o Marco Civil da Internet. Por meio de análises teóricas e com o uso de metodologia quanti-qualitativa, procedeu-se a análise de diferentes dados de pesquisa, uma vez que a convergência de resultados advindos de fontes distintas ofereceu evidências sobre os convênios e acordos estabelecidos. Assim, organizou-se e analisou-se os dados, a partir de fontes primárias como os Relatórios Anuais da Fundação Ford e fontes secundárias como: a base de dados digital de doações da Fundação Ford, o repositório digital da FGV e a consulta a diversos sites dos donatários identificados na pesquisa. O estudo constatou que a Fundação Ford no Brasil financiou projetos de pesquisa relacionados ao acesso à informação e meios de comunicação que serviram para influenciar políticas públicas e governamentais, fomentando o debate público sobre o Marco Civil da Internet no Brasil.

Palavras-chave: Filantropia científica. Políticas de informação e comunicação. Fomento científico.

ABSTRACT

This article examines research contributions by the Ford Foundation to Brazilian institutions stressing the support for thematic projects on accessing to information and media, including the Brazilian Civil Rights Framework for the Internet. The methodological procedures contemplated theoretical analyzes and the use of quantitative-qualitative methodology, different research data were analyzed, since the convergence of results from different sources provided evidence on the agreements and agreements established. Thus, the data were organized and analyzed from primary sources such as the Ford Foundation Annual Reports and secondary sources such as the Ford Foundation's digital donation database, the FGV digital repository, and the consultation of several Identified in the survey. The study found that the Ford Foundation in Brazil funded research projects related to access to information and media that served to influence public and governmental policies, fostering public debate on the Civil Rights Framework in Brazil.

Keywords: Scientific philanthropy. Information and communication policies. Scientific promotion.

1 INTRODUÇÃO

As fundações privadas internacionais desempenharam papel relevante no apoio a causas científicas, educacionais, culturais e nos processos de elaboração de políticas públicas e movimentos sociais ao longo do século XX. Essas fundações têm sido denominadas filantrópicas, podendo ser formalmente definidas como organizações não governamentais sem fins lucrativos, pois possuem fundos próprios e estabelecem uma relação de ajuda social, educacional, caridosa, religiosa ou outras atividades que tenham como objetivo o bem-estar social.

A hegemonia das grandes fundações é evidenciada por suas estratégias de atuação, que desejam conduzir os caminhos do desenvolvimento na sociedade, organizando processos e articulações com seus donatários, de modo a disseminar seu domínio em determinadas áreas, principalmente apoiando uma variedade de programas de desenvolvimento científico em países emergentes, sendo que as estratégias contemporâneas das fundações para promover a filantropia científica variam muito. Spero (2010) ressalta os principais temas de interesse das fundações: 1) suporte para Ensino Superior, principalmente na formação acadêmica; 2) estado democrático de direito; 3) mídias, acesso à informação e meios de comunicação e 4) fortalecimento da sociedade civil e organizações sem fins lucrativos.

Assim, o objetivo deste trabalho é demonstrar as contribuições da Fundação Ford às instituições brasileiras, ressaltando o fomento destinado a projetos temáticos sobre acesso à informação e meios de comunicação, incluindo o Marco Civil da Internet. Investigar essa questão torna-se relevante, pois, na última década, o acesso à informação e os meios de comunicação evoluíram significativamente: se, anteriormente, televisão, rádio, jornais e revistas impressas eram os principais meios de obter notícias e informações, atualmente a Internet é a maior responsável pelo acesso e disseminação de informações. Por outro lado, a rápida evolução da Internet e das tecnologias de acesso remoto incentivou a criação de novas plataformas midiáticas e ampliou o universo dos criadores, produtores e profissionais da informação. Mas essa expansão tornou o ambiente digital cada vez mais difuso e complexo, exigindo estudos e discussões sobre o tema em questão.

A atuação das agências de cooperação internacional (CI), como é o caso da Fundação Ford, é relevante para determinados países – sobretudo os de baixa renda – uma vez que suas ações buscam melhorar a realidade social e econômica, capacitar

gestores públicos, transferir “boas práticas” de gestão, habilidades ou conhecimentos para o país receptor, entre outros aspectos. É nesse sentido que Medeiros (1994, p. 278) argumenta que “[...] sem a cooperação técnica dos países desenvolvidos, os mais pobres necessitam esperar que algumas gerações se sucedam para atingir os níveis de conhecimento já obtidos pelos mais ricos.” O autor defende que, com essa colaboração, existe ganho de tempo e de capacidade graças à transferência de experiências e políticas públicas consideradas bem-sucedidas nos países desenvolvidos, mesmo porque as parcerias estabelecidas entre doadores e receptores podem trazer resultados benéficos à sociedade.

Por outro lado, tem-se consciência de que a atuação dos doadores não é neutra ou apolítica, pois cada ator do sistema internacional de cooperação tem sua identidade, preferências, interesses e objetivos próprios. Então, busca-se proporcionar uma visão geral sobre o financiamento privado para os meios de comunicação e as principais instituições brasileiras envolvidas nas discussões sobre o acesso a informação e meios de comunicação no ambiente digital. Isso porque o empenho da Fundação Ford em financiar projetos relacionados ao acesso à informação e meios de comunicação se relaciona principalmente ao seu interesse em fomentar estudos sobre a Liberdade de Expressão, pois o livre fluxo de informações e ideias é essencial para sociedades saudáveis e progressistas.

Assim, como procedimentos metodológicos, o artigo baseia-se em diversas fontes de pesquisa, uma vez que a convergência de resultados advindos de fontes distintas oferece evidências sobre as parcerias estabelecidas pela Fundação Ford com instituições brasileiras que desenvolveram projetos voltados às políticas de informação e comunicação. Os dados foram coletados e organizados a partir de fontes primárias, como os relatórios anuais da Fundação,¹ e fontes secundárias, como a base de dados de doações *Grants Database*,² repositório digital da Fundação Getúlio Vargas (FGV),³ além da consulta a diversos *sites* institucionais dos donatários identificados na pesquisa.

¹ Nos relatórios anuais, geralmente são publicadas as informações referentes aos representantes da Fundação Ford nos diferentes países onde atua, com a descrição das áreas prioritárias, total de investimento em cada área e para quem realiza as doações.

² FORD FOUNDATION. Grants Database. New York, [2015]. Disponível em: <<http://www.fordfoundation.org/grants/search>>. Acesso em: 18 maio 2015.

³ FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. *Dspace@FGV*: repositório digital da FGV. 2013. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace>>. Acesso em: 4 out. 2015.

Procedeu-se à leitura de todos os relatórios e separaram-se todas as doações destinadas a instituições brasileiras relacionadas à área “Promovendo direito e acesso à mídia”, no período de 2000 a 2012.

No processo de ordenamento e estruturação dos dados coletados, montou-se uma base de dados no Microsoft Excel, e foram identificadas tendências ao se analisar comparativamente as informações dos relatórios e as informações disponíveis no banco de *grants* e em notícias disponíveis nos *sites* institucionais das donatárias. Para evidenciar a parceria entre Fundação Ford e FGV, além das fontes mencionadas, coletaram-se informações disponíveis no repositório digital da FGV,⁴ que é construído para indexação, preservação e compartilhamento da produção intelectual da instituição em formato digital, como imagens, artigos, teses, dissertações, vídeos. Assim, recuperaram-se e foram analisados 40 documentos, entre artigos, livros, teses/dissertações e entrevistas que faziam menção à Fundação Ford.

Aborda-se a atuação da Fundação Ford no Brasil, uma agência privada de cooperação americana, que direciona suas ações para a propagação de conhecimento sobre diversas áreas, visando aprimorar o fazer científico e formar redes de cooperação entre as comunidades científicas dos países em desenvolvimento e os Estados Unidos. Scott (2003) destaca que as agências de cooperação internacional não governamentais foram responsáveis pelo desenvolvimento de trabalhos pioneiros em muitos campos científicos. Pelo fato de serem fundações independentes do governo, possuem maior liberdade para assumirem riscos, muitas vezes priorizando programas de pesquisa que produziriam benefícios a longo prazo, ou, ainda, investem em áreas que supostamente não produziram benefícios econômicos imediatos.

No Brasil, assim como em outros países em desenvolvimento, as fundações americanas exerceram um papel significativo não apenas em relação aos recursos financeiros disponibilizados, mas também na gestão e incentivo de projetos de pesquisa que propiciaram à sociedade melhores condições de vida, garantindo o acesso à saúde, educação, habitação e a outros direitos sociais essenciais.

⁴ DSpace@FGV: repositório digital da FGV. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace>>. Acesso em: 27 out. 2015.

2 FUNDAÇÃO FORD NO BRASIL: panorama geral sobre as primeiras décadas de atuação

O marco decisivo na história recente das relações científicas e intelectuais, entre os EUA e os países latino-americanos, constituiu-se na decisão político-institucional tomada pelos dirigentes da Fundação Ford de se envolverem com estudiosos, cientistas e centros de estudos e pesquisas da região, de modo a consolidar no país os padrões norte-americanos. A década de 1960 foi moldada pela atuação da Fundação Ford, subvencionando universidades atuantes no campo das relações internacionais (*International Training and Research Program*) e apoiando os estudos latino-americanos através de subsídios às diversas organizações com programas e atividades voltados para a América Latina, entre as quais a *Latin American Studies Association* (LASA), o *Social Science Research Council* (SSRC), o *Institute of International Education* (IIE) etc., como diretamente nos próprios países latino-americanos através do financiamento de projetos, instituições, lideranças científicas e culturais (MICELI, 1990).

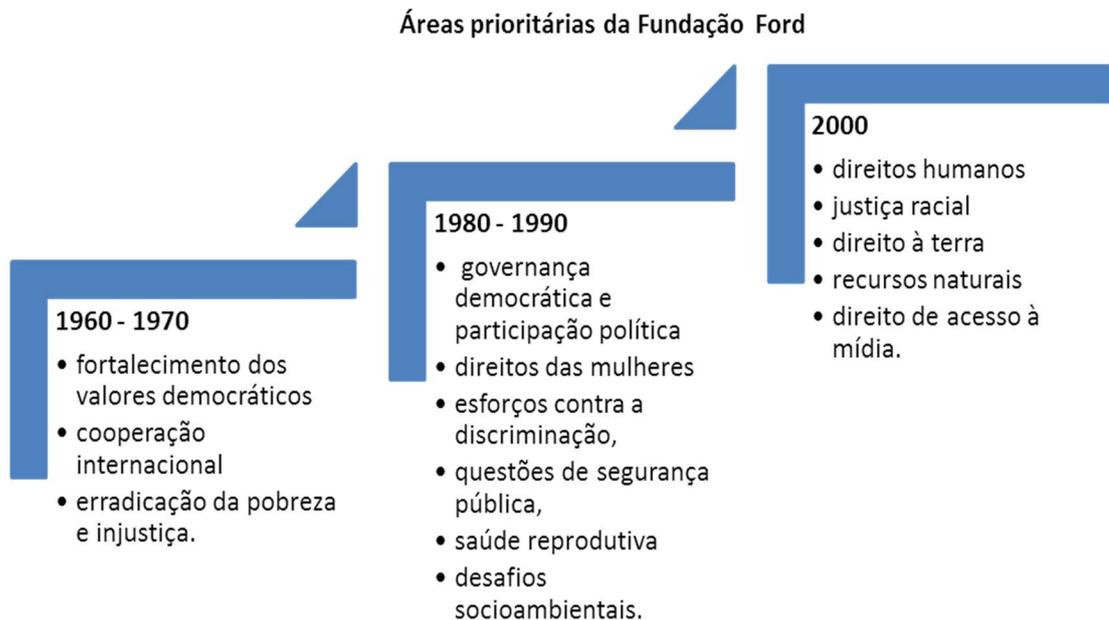
Em 1962⁵ a Fundação Ford instala seu escritório no Rio de Janeiro. Na primeira década de atuação, alocou recursos para áreas como economia e administração, sempre privilegiando a formação de recursos humanos. A fundação buscou implantar uma ciência social sob uma ótica pragmática, pois, de um lado, havia uma ligação direta entre a produção acadêmica e a formação de políticas governamentais e, por outro, a ênfase no modelo institucional norte-americano, com seus departamentos e centros universitários de pesquisa (MOUTINHO, 1996).

Nota-se que a Fundação Ford, desde 1962, procurou estimular o debate e implementar ações sobre questões que julgava relevantes ao desenvolvimento do país. A Fundação tem sido, com frequência, “precursora em áreas como o trabalho em rede, incentivando o planejamento estratégico, encorajando chefias e direções diversificadas e construindo pontes entre grupos através das fronteiras organizacionais e geográficas.” (GOLUB; MCCLYMONT, 2013, p. 11). Para tanto, a política de fomento da Fundação Ford

⁵ O interesse dos Estados Unidos pelo Brasil se intensificou a partir de 1959, quando Fidel Castro chegou ao poder em Cuba, pois o Brasil, além de ser o maior país da América Latina, também foi um aliado dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial.

é orientada para apoiar áreas prioritárias, que ao longo das décadas, foram se modificando (Figura 1).

Figura 1 – Áreas prioritárias da Fundação Ford no Brasil.



Fonte: Elaboração da autora com base nas informações da *Ford Foundation* (2013).

Nos primeiros anos de atuação, a Fundação Ford realizou doações para pesquisas em áreas como educação, desenvolvimento econômico, saúde e ciências sociais. O discurso filantrópico adotado reconhecia que tais doações estavam voltadas para o fortalecimento de valores democráticos no país, com o objetivo de manter uma ordem social, econômica e cultural, na qual as instituições estratégicas desempenham um papel de reprodutoras e mantenedoras dessa ordem. Nessa época, apoiou financeiramente várias instituições de pesquisa que se tornaram recursos cruciais no plano nacional e internacional, assim como os centros de resistência intelectual.

O apoio da Fundação Ford aos projetos de pesquisa e ensino contribuiu para institucionalização de importantes programas de pós-graduação. A diversificação das temáticas fomentadas possibilitou maior integração de pesquisadores em redes internacionais, pois vários bolsistas foram enviados aos Estados Unidos para aprimorarem sua formação:

Os créditos concedidos pela Fundação Ford se traduziram, portanto, na viabilização de uma infraestrutura mais diversificada de apoio (bibliotecas, equipamentos, pessoal etc.) [...] A Ford tornou realidade a constituição no país de um mercado próprio para os cientistas sociais ao viabilizar alternativas de construção institucional ajustadas às novas condições estruturais de

funcionamento dessas duas últimas décadas de transformações do sistema local de produção científica.

Em outras palavras, as iniciativas e políticas empreendidas pela Fundação Ford no Brasil contribuíram para cristalizar o estado em que hoje se encontra o campo intelectual interno com todas as divisões e clivagens institucionais que dão um sentido à hierarquia vigente de legitimidade e "excelência" na área de ciências sociais. Talvez a Ford tenha sido uma das mais eficientes alavancas de modernização das ciências sociais, assumindo praticamente sozinha o ônus de financiar o impulso inicial para o treinamento acadêmico de uma geração inteira de cientistas sociais e bancando a arrancada dos gastos com a montagem de uma nova geometria institucional. (MICELI, 1990, p. 20).

Assim como descrito por Marinho (2001), em sua análise sobre o papel da Fundação Rockefeller no Brasil, também a Fundação Ford foi uma força interveniente da presença dos modelos norte-americanos no Brasil. A Fundação também exerceu seu papel modelador sobre instituições brasileiras, pois atuou livremente de modo a intervir nas ciências sociais, na estruturação de cursos de graduação e pós-graduação e na mobilização da sociedade civil, buscando obter resultados na implantação de modelos de ensino e pesquisa.

Nota-se que a Fundação Ford atuou em setores de interesse público, apoiando pesquisadores, grupos de pesquisa e formação de instituições, tanto na preparação de recursos humanos como infraestrutura. Isso porque existia a preocupação em modernizar a sociedade brasileira, "visto que profissionais competentes, pesquisadores e intelectuais seriam capazes de administrar as transformações e contradições presentes no curso do desenvolvimento [...] Nesse sentido, destaca-se a importância e o papel do cientista social como formador de opinião." (MOUTINHO, 1996, p. 17).

Os interesses da Fundação Ford e outras agências norte-americanas, públicas ou privadas, também estavam vinculados a uma política de hegemonia cultural na América Latina, propósitos que se intensificaram claramente depois da Revolução Cubana. Os investimentos feitos possibilitaram a abertura de canais de intercâmbio acadêmico-intelectual, através dos quais os modelos teóricos da ciência social norte-americana penetraram um campo intelectual até então dominado por padrões europeus.

Na realidade, a Fundação Ford buscou implantar no Brasil padrões de desenvolvimento de orientação norte-americana. Para isso, fomentou bolsas de estudo para pesquisadores brasileiros estudarem em centros acadêmicos nos Estados Unidos ou promoveu a vinda de professores norte-americanos para ministrarem aulas nas universidades brasileiras. Buscou influenciar a formação de elites intelectuais adeptas

aos padrões da produção acadêmica norte-americana, de modo que pudessem transpor os conhecimentos adquiridos em políticas públicas.

Brooke (2002) ressalta que, na década de 1960, a Fundação Ford destinava os recursos do escritório brasileiro quase que integralmente à criação e suporte de projetos voltados ao Ensino Superior, através de doações feitas às universidades ou a órgãos do governo, como a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) ou o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), com o objetivo de fomentar programas de bolsas e o desenvolvimento de atividades de pesquisa e de formação.

A partir da década 1970, surge uma mudança na estratégia da Fundação Ford, enfocando, principalmente, políticas de desenvolvimento social e consolidação das instituições democráticas. Contudo, o alvo principal continuava sendo a promoção de programas de pesquisa e de formação de pessoal. Na época, houve um aumento significativo de fomento para Fundações de Amparo à Pesquisa (FAPs) através da contratação de especialistas para fornecer assistência técnica permanente às instituições de Ensino Superior, na criação de novos programas de pós-graduação e pesquisa em ciências sociais. Nessa mesma década, houve um aumento nos recursos destinados às ONGs, mas ainda continuou financiando projetos voltados ao Ensino Superior, estudos populacionais e de planejamento familiar.

O fomento destinado a essas instituições foi um recurso estratégico da Fundação Ford para divulgar seus conceitos de boas práticas na gestão de cursos de pós-graduação e organizações da sociedade civil. Adorno e Cardia (2003) ressaltam que, na década de 1990, ocorreu uma nova conjuntura do desenvolvimento dos direitos humanos no Brasil, a qual a Fundação Ford já havia se antecipado através do financiamento de projetos e desenvolvimento de competências profissionais e administrativas. Na vigência do primeiro mandato do presidente Fernando Henrique Cardoso (1995-1998), o governo brasileiro, em cumprimento às recomendações da Cúpula Mundial da ONU para os Direitos Humanos, realizada em Viena no ano de 1994, instituiu, em 1996, o Plano Nacional dos Direitos Humanos (PNDH), sendo o primeiro na América Latina e o terceiro a nível mundial. O Plano perfila o princípio da indivisibilidade dos direitos humanos, ou seja, a unidade entre direitos civis, direitos sociais e direitos políticos.

Nessa década, a Fundação Ford mudou seu foco de fomento e começou a oferecer apoio institucional para grupos constituídos com base na sociedade civil, tais como: mulheres, indígenas, afro-brasileiros. De acordo com Telles (2002), a Fundação Ford é o maior suporte financeiro das organizações do movimento negro no Brasil e o maior apoio filantrópico das pesquisas sobre relações raciais, principalmente através de seus programas de Direitos Humanos.⁶ No decorrer das décadas (1960-2000), as estratégias de atuação e doações se modificaram, e o foco da Fundação Ford se direcionou à educação superior, aos direitos comunitários sobre os recursos naturais, aos direitos humanos e acesso à mídia.

3 FOMENTO DA FUNDAÇÃO FORD A PROJETOS RELACIONADOS À INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

As concessões da Fundação Ford são voltadas a pesquisadores inovadores, líderes e organizações que estão trabalhando para reduzir a pobreza e injustiça, àqueles que buscam promover valores democráticos, liberdade de expressão e de direitos e garantias individuais. Ao fazer concessões, pensam em estratégias de longo prazo, sabendo que a mudança social duradoura requer décadas de esforço coletivo.

Como em toda organização, os recursos são limitados, e a Fundação Ford procura direcionar os recursos a projetos eficazes e que causem impactos positivos na sociedade. As concessões são aprovadas após uma análise criteriosa das equipes envolvidas em cada área prioritária, na qual verificam a viabilidade do projeto e quais os recursos necessários para a implantação, desenvolvimento e conclusão da proposta. No Quadro 1, apresentam-se as áreas prioritárias e os principais temas que a Fundação financia:

⁶ Outras Fundações norte-americanas, incluindo a Fundação MacArthur, Fundação Rockefeller e Fundação Kellogg, também apoiam estas áreas em escala menor.

Quadro 1 – Áreas prioritárias e principais temáticas que fomentam no Brasil.

Áreas prioritárias	O que fomentam?
Acesso e sucesso na educação superior	Apoiam universidades, organizações acadêmicas e centros de estudos que promovam a inclusão, o desempenho de qualidade e o sucesso de estudantes e estudiosos afro-brasileiros e indígenas na educação superior. Financiam projetos de pesquisa relacionados à discriminação étnica e racial.
Direitos comunitários sobre os recursos naturais	Apoiam projetos relacionados à aplicação de leis e implementação de políticas que garantam os direitos dos indígenas à terra. Fomentam projetos que buscam identificar a demarcação de terras, fazer titulação e gestão de terras em comunidades, territórios e terras camponesas e de povos tradicionais na Amazônia.
Direitos humanos	Financiam organizações da sociedade civil que promovem e defendem os direitos humanos por meio de monitoramento, defesa de direitos e litigância de questões de violência institucional, demarcação de terras, discriminação racial e defensores de direitos humanos, no plano nacional e internacional. Apoiam a pesquisa aplicada e a construção de conhecimento sobre temas de direitos humanos nas instituições acadêmicas. Financiam projetos relacionados à democratização do setor de Justiça, a partir de uma perspectiva de direitos humanos, assim como projetos e instituições que trabalham com temas de segurança pública.
Justiça racial e os direitos das minorias	Apoiam organizações e redes da sociedade civil que apoderam afrodescendentes, lideranças indígenas e de povos tradicionais, especialmente aquelas que trabalham com políticas públicas, mídia, direitos humanos e defesa de direitos. Financiam programas que promovem o debate público sobre ação afirmativa, direitos fundamentais, aplicação de leis e implementação de políticas relevantes para aqueles grupos sociais. Apoiam esforços que questionam a persistência de discriminações e desigualdades no país.
Promovendo direito e acesso à mídia	Financia instituições e projetos da sociedade civil focados na expansão do debate público sobre o direito e o acesso à mídia, assim como políticas públicas na área de mídia e comunicação. Apoiam grupos de pesquisa acadêmica envolvidos no estudo das políticas de mídia e observatórios da mídia. Financiam projetos que fortaleçam serviços de mídia pública e estejam focados em conteúdo de interesse público e justiça social.

Fonte: Elaboração da autora com as informações disponíveis em Ford Foundation (2014).

No Brasil, as doações estão concentradas em seis temas principais descritos no Quadro 1. No entanto, por ser objeto de estudo deste artigo, detalha-se o fomento da

Fundação Ford direcionado à área prioritária ‘Promovendo direito e acesso à mídia’, que busca fomentar ações para expansão do debate público sobre o direito e o acesso à mídia, assim como políticas públicas na área de mídia e comunicação. Alguns donatários podem ser destacados, entre eles a Casa Via Magia, que contou com o apoio de cerca de US\$ 1.604.841 milhões de dólares destinados a implantação de dois projetos para desenvolver e planejar o terceiro *Latin American Cultural Market* e para formar um centro de capacitação para formação de políticas públicas e privadas no campo da cultura, meio ambiente e educação.

Outro importante donatário da Fundação Ford, no cenário do direito à comunicação, foi o Intervezes – Coletivo Brasil de Comunicação Social. Em 2011, recebeu US\$ 400 mil da Fundação Ford para gerar e difundir conhecimentos relacionados com as políticas de banda larga e de transmissão, mobilizando grupos da sociedade civil e do público em geral, para assegurar a proteção do interesse público. Também com o apoio da Fundação, o Intervezes elaborou o Projeto de Lei de Iniciativa Popular da Mídia Democrática. A iniciativa, coordenada pelo Fórum Nacional pela Democratização da Comunicação, coletou assinaturas em apoio ao novo marco regulatório para a mídia no Brasil.

Nesse cenário, a Universidade de Brasília (UnB) também recebeu da Fundação Ford US\$ 200 mil para implantação do Laboratório de Comunicação e Informação Política, que realizou projetos de pesquisa e extensão sobre a política de comunicação brasileira. Parte do fomento foi destinado a manter o Observatório da Radiodifusão Pública na América Latina.

Dentre os donatários da Fundação Ford que têm discutido ações de elaboração de políticas democráticas de comunicação, destacam-se: o Intervezes, o Fórum Nacional pela Democratização da Comunicação, o Instituto Patrícia Galvão, o Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor (Idec) e o Centro Cultural Luiz Freire.

Aldé (2011), que entrevistou Mauro Porto,⁷ destacou que grande parte dos projetos apoiados pela Fundação tem se voltado para fortalecer instituições da sociedade civil que se dedicam à discussão de políticas públicas de comunicação no Brasil.

⁷ Atualmente assessor de programa dedicado exclusivamente a projetos na área de “Mídia e liberdade de expressão” da Fundação Ford no Brasil.

Nesse cenário, o Idec⁸ se destaca, pois, sendo uma associação de consumidores sem fins lucrativos e independente de governos, empresas ou partidos políticos, busca promover a educação, a conscientização, a defesa dos direitos do consumidor e a ética nas relações de consumo. O Instituto, que conta com contribuições de seus associados e venda de publicações, também desenvolve projetos que recebem recursos de organismos públicos e fundações privadas, e entre essas fundações encontra-se a Fundação Ford. No período de 2000 a 2012, o Idec recebeu apoio em vários projetos. No Quadro 2, alguns dos projetos mais destacados:

Quadro 2 – Algumas ações do Idec que tiveram o apoio da Fundação Ford.

Projetos de pesquisa	Elaboração do Guia Telecom, em que se podem encontrar orientações sobre direitos dos consumidores em telecomunicações.	2012
	Programa de fortalecimento da capacidade técnica da participação social nos processos de regulação.	2008
	Direito à comunicação no Brasil e os direitos dos consumidores.	2013-2014
	Fortalecimento da atuação do Idec em políticas públicas, conscientização e mobilização do consumidor.	2006-2008
	Fortalecimento da atuação do Idec em políticas públicas: conscientização e mobilização do consumidor.	2006
	Fortalecimento da participação social em políticas públicas: produtos e serviços regulados.	2008-2010
	Investigar os hábitos dos usuários de banda larga móvel: 3G e 4G.	2012
	O consumidor e as políticas públicas no Brasil.	2004-2006
	Os consumidores e o direito à comunicação no Brasil.	2010-2011
	Avaliação dos serviços prestados pelas empresas GVT, Net, Oi, Vivo, e a oferta Combo Multi, que envolve serviços das operadoras Net, Embratel e Claro.	2013
Eventos científicos	Seminário latino-americano sobre acesso a medicamentos essenciais e propriedade intelectual.	2004
	Seminário sobre propriedade intelectual e acesso ao conhecimento.	2007
	Seminário "Banda larga e direitos do consumidor: o que temos e o que queremos".	2011
	Seminário "Banda larga no Brasil e os direitos dos consumidores".	2014

Fonte: Elaboração da autora com base nos dados dos Relatórios Anuais (2000-2012).

Em relação ao tema de direitos e monitoramento de mídia, os principais donatários são: Andi Comunicação e Direitos, Observatório da Imprensa e a Cipó: Comunicação Interativa. Essas instituições buscam monitorar, de forma sistemática, os

⁸ Mais informações disponíveis em: <<http://www.idec.org.br/o-idec>>.

meios de comunicação, de modo a garantir o exercício pleno dos direitos já estabelecidos pela legislação brasileira. Apoiam também a Associação Artigo 19, responsável pelo Centro de Referência Legal sobre Liberdade de Expressão.

Observa-se que a Fundação Ford está apoiando ações visando fortalecer a discussão para a formulação e implementação de políticas públicas voltadas à comunicação, de modo que o interesse público prevaleça, e não apenas as perspectivas do mercado ou do Estado. Desse modo, destacam-se, a seguir, as parcerias estabelecidas para efetivar o Marco Civil da Internet no Brasil.

4 APOIO DA FUNDAÇÃO FORD A PROJETOS RELACIONADOS AO MARCO CIVIL DA INTERNET

Nas primeiras fases da atuação da Fundação Ford no Brasil, as estratégias de investimentos concentraram-se na formação de recursos humanos para desenvolvimento de pesquisas e produção de conhecimento. Essa produção compreende a “realização de cursos, a promoção de eventos, pesquisa, estudos, documentação, banco de dados, treinamento metodológico, produção de metodologias específicas (avaliação), formação de competências, produção de indicadores e produção de imagens” (ADORNO; CARDIA, 2002, p. 224). Dessa maneira, para observar se essas estratégias se mantiveram na última década, especificamente no que diz respeito à parceria entre a Fundação Ford e a FGV, apresentam-se, a seguir, os convênios estabelecidos para desenvolvimento de projetos, parceria para realização de eventos e apoio a publicações, que colaboraram com o Marco Civil da Internet.

A regulamentação dos princípios de liberdade de expressão e direito à privacidade na Internet é assegurada pela Lei 12.965/14, que ficou popularmente conhecida como o Marco Civil da Internet, pois estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Para a sua aprovação, ocorreram debates com a sociedade civil, buscando aprofundamento sobre quais as reais consequências dessa legislação, pois, na sociedade de informação, ocorrem conflitos entre o direito à privacidade e à liberdade de expressão. Isso porque qualquer cidadão possui o direito de usar a Internet para se expressar livremente; entretanto, essa liberdade pode entrar em conflito com os direitos de personalidade.

Assim, o Portal do Palácio do Planalto (2015) ressalta que o texto da Lei que institui o Marco Civil se originou de um debate público realizado em 2009, pelo Ministério da Justiça em parceria com o Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV (CTS-FGV), contando com o apoio do Ministério da Cultura no uso da plataforma CulturaDigital.br. Entre os debates e as audiências públicas sobre o tema, o marco civil recebeu contribuições da sociedade civil, da comunidade empresarial, de representantes das áreas técnica e acadêmica e de cidadãos comuns interessados no tema. O anteprojeto de lei foi inovador por adotar uma plataforma que permitia uma maior interação entre os participantes, garantindo que cada contribuição fosse vista e comentada por todos os outros usuários engajados no debate.

Nesse cenário, o fomento científico da Fundação Ford foi importante para a consolidação da legislação, pois financiou o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito do Rio de Janeiro da FGV e o Núcleo de Pesquisas, Estudos e Formação (Nupef) para desenvolverem projetos relacionados ao Plano Nacional da Banda Larga, a Lei do Direito Autoral e outras questões relacionadas às tecnologias da informação e comunicação (TICs). Esses projetos buscaram analisar também as relações políticas com os direitos humanos, com o desenvolvimento sustentável e com a justiça social.

Em 2006, o programa “Direito de saber da população” foi contemplado com a doação de US\$ 1.245.787. Camarotti (2004) afirma que foi uma iniciativa conjunta da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da FGV (FGV-Eaesp) e da Fundação Ford, além do apoio do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). Esse programa buscou promover uma reflexão coletiva sobre o acesso à informação, analisou e debateu ferramentas de informação e métodos de sistematização e de divulgação, capazes de fornecer as bases para a aplicação de um direito de saber, permitindo, conseqüentemente, um acompanhamento e maior participação da população em torno dos projetos, iniciativas e políticas públicas implementadas.

Em 2005, a Fundação Ford doou US\$ 249.157 dólares para a formação de uma rede de colaboração entre o CTS-FGV e a *University of the Witwatersrand*. O foco dessa rede era pesquisar questões relacionadas à propriedade intelectual, culturas e meios de comunicação nos países da América Latina. O Centro, fundado em 2003, estuda as implicações jurídicas, sociais e culturais advindas do avanço das TICs. Desenvolve suas atividades com foco na investigação acadêmica e na divulgação científica que possam impactar a formação de políticas públicas comprometidas com a democracia, os direitos

fundamentais e a preservação do interesse público no progresso tecnológico. Realiza pesquisas sobre a regulação e a governança da Internet, propriedade intelectual, inclusão digital e a tutela de direitos fundamentais, como a privacidade e o acesso ao conhecimento na sociedade da informação.

Vale mencionar que o CTS-FGV foi o responsável por adaptar o *Creative Commons* para o Brasil. Esse é um projeto que tem por objetivo expandir a quantidade de obras criativas disponíveis em acesso aberto, permitindo criar outras obras sobre elas, por meio de licenças jurídicas. O CTS-FGV trabalhou ativamente na adaptação das licenças do *Creative Commons* para o ordenamento jurídico brasileiro. Como decorrência desse projeto, o Brasil passou a ser o país pioneiro no desenvolvimento das licenças *General Public License* (GNU) – Licença Pública Geral –, que hoje é utilizada oficialmente pelo governo brasileiro para o licenciamento de *software* livre. O Centro desenvolve projetos, estudos e pesquisas nas áreas de direito e tecnologia, elaborando ações voltadas às temáticas de propriedade intelectual, *software* livre, governança da Internet, privacidade na Internet e novas mídias, tendo sido um importante ator no contexto do Marco Civil da Internet.

Em 2015, a Fundação Ford divulgou que, a partir de fevereiro daquele ano, passaria a adotar uma política de licenciamento aberto para todos os projetos e pesquisas financiados por ela, promovendo, assim, maior transparência e acessibilidade aos materiais fomentados. Ou seja, os donatários são obrigados a divulgar amplamente todos os produtos passíveis de direitos autorais, através de uma licença *Creative Commons*, permitindo, assim, um amplo acesso às informações.

Em 2006, a Fundação doou para a FGV US\$ 124.578 dólares para o desenvolvimento de uma pesquisa exploratória a fim de examinar os antecedentes políticos e profissionais dos tomadores de decisão na administração federal da época. A partir de 2009 até 2011,⁹ a Fundação Ford doou um montante de US\$ 990.287 dólares, destinado a propostas relacionadas a pesquisas sobre direitos humanos e direitos de comunicação e acesso. Observa-se que a Fundação Ford repete as doações a determinadas propostas, reforçando, dessa maneira, que os convênios estabelecidos entre essas duas Fundações se encontram consolidados desde a década de 1960.

⁹ Nos relatórios anuais referentes a 2007 e 2008, não há menção de doações feitas às instituições; há o total doado ao Brasil, dividido por áreas prioritárias.

Para contextualizar as parcerias em projetos,¹⁰ vale observar que as agências da cooperação internacional, tais como *Oxfam*,¹¹ *Care*,¹² *Misereor*,¹³ *Netherlands Organization for Development Cooperation*¹⁴ (Novib), *Peuples Solidaires*, Fundação Ford, Fundação Kellogg, entre outras, “logram adotar posturas administrativas, políticas, culturais e financeiras mais autônomas, estabelecendo ligações entre sociedades, organizações e movimentos sociais sem passar necessariamente pela mediação de agências estatais.” (MILANI; LOUREIRO, 2013, p. 237).

Sabe-se que, na dinâmica do relacionamento entre essas agências doadoras e seus beneficiários, há vários fatores que promovem o interesse de ambos para estabelecerem parcerias na elaboração de projetos de pesquisa. É certo que há divergências em relação à identidade institucional, motivações econômicas ou políticas, razões humanitárias ou de cunho científico. No entanto, vale mencionar que a parceria entre Fundação Ford e FGV tem se articulado em projetos de pesquisa que promovem a formação de redes de pesquisadores para o desenvolvimento de determinadas áreas científicas no país. Entre os projetos voltados à temática da informação e comunicação, destacam-se o Projeto Cultura Livre, Projeto Melhora Comunidade e Projeto *FreeNet*. O Quadro 3 traz uma síntese dos projetos apresentados que foram desenvolvidos com o apoio financeiro da Fundação Ford:

¹⁰ Os dados sobre os projetos em parceria com a Fundação Ford foram obtidos através de pesquisas realizadas no site institucional da FGV, realizando buscas com os termos truncados “Fundação Ford” e projetos. Disponível em: <<http://portal.fgv.br/>>. Acesso em: 25 out. 2015.

¹¹ A *Oxfam International* é uma confederação de 13 organizações e mais de 3.000 parceiros, que atua em mais de 100 países na busca de soluções para o problema da pobreza e da injustiça, por meio de campanhas, programas de desenvolvimento e ações emergenciais.

¹² Trabalha com foco no desenvolvimento local e sustentável das comunidades e dos territórios onde atua, por meio de ações de inclusão social; fortalecimento da economia local; preservação do meio ambiente; inovação na gestão pública; e mobilização social. Disponível em: <<http://www.care.org.br/quem-somos>>. Acesso em: 25 out. 2015.

¹³ *Misereor* é a Obra Episcopal da Igreja Católica da Alemanha para a Cooperação ao Desenvolvimento. Desde há mais de 50 anos, *Misereor* está comprometida com a luta contra a pobreza na África, Ásia e América Latina. A ajuda de *Misereor* dirige-se a todas as pessoas que sofrem necessidade – independentemente da sua religião, raça, cor ou sexo. Disponível em: <<http://www.misereor.org/pt/about-us.html>>. Acesso em: 25 out. 2015.

¹⁴ Seu objetivo é promover uma sociedade mundial, na qual as desigualdades sociais e econômicas, entre ricos e pobres, sejam dissipadas, na qual o bem-estar do mundo seja distribuído equitativamente, onde pessoas e povos possam conhecer e respeitar as culturas uns dos outros, trabalhando conjuntamente para o seu desenvolvimento, numa base de responsabilidade compartilhada e de solidariedade mútua. Disponível em: <<http://www.ambiente.sp.gov.br/wp-content/uploads/2011/10/novib.pdf>> Acesso em: 25 out. 2015.

Quadro 3 – Parcerias entre Fundação Ford e FGV em projetos de pesquisa na área de políticas públicas de comunicação.

PROJETOS	PRINCIPAIS PESQUISADORES ENVOLVIDOS	DESCRIÇÃO DO PROJETO	ALGUNS RESULTADOS
Projeto Cultura Livre	Coordenação Marília Maciel.	Implementar ações que ajudem a repensar e reestruturar três elementos a partir da perspectiva do desenvolvimento: propriedade intelectual, mídia e produção cultural.	<p>PUBLICAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artigo sobre as negociações internacionais de exceções e limitações aos direitos autorais (“A delegação brasileira e as negociações internacionais sobre exceções e limitações aos direitos autorais”); • Livro “O filtro da rede: entenda o Sopa e a censura na internet pelo contexto latino-americano”; • Livro “O uso da tecnologia na educação”. <p>RESULTADOS DO PROJETO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribuição à consulta pública para reforma da Lei de Direitos Autorais; • Contribuição ao debate público sobre classificação indicativa para o cinema; • Contribuição e crítica à “última fase da revisão da Lei de Direitos Autorais”; • Estudo sobre o reconhecimento da cultura digital pelo Ministério da Cultura na gestão Gilberto Gil; • Estudo sobre projeto de lei que regulamenta campanha eleitoral pela Internet; • Propostas de alterações ao projeto de lei de crimes eletrônicos.
Projeto Mais Justiça e Sociedade: Estudo de Caso nas Favelas Cantagalo e Vidigal	Coordenação Fabiana Luci de Oliveira e Maria Tereza Sadek.	Mapear a percepção, os hábitos e as atitudes com relação à posse e ao exercício de direitos.	<p>PUBLICAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livro “UPPs, direitos e Justiça: um estudo de caso das favelas do Vidigal e do Cantagalo”.
Projeto Melhora Comunidade	Coordenação Ronaldo Lemos.	O foco do estudo foram os jovens e as mudanças pelas quais a comunidade passou com a chegada da Unidade de Polícia Pacificadora.	<p>RESULTADOS DO PROJETO</p> <ul style="list-style-type: none"> • O projeto abre novos caminhos para uso da tecnologia nas pesquisas de ciências sociais, pois realiza um mapeamento do comportamento digital; • Há estudos para que a metodologia do estudo seja aplicada no Haiti e no Marrocos.

PROJETOS	PRINCIPAIS PESQUISADORES ENVOLVIDOS	DESCRIÇÃO DO PROJETO	ALGUNS RESULTADOS
Projeto <i>FreeNet</i>	CTS-FGV Idec Instituto Nupef Intervozes	Realizar um documentário colaborativo que exponha fatos, casos, pontos de vista e questionamentos de pessoas que estão atentas aos desafios que enfrentamos hoje para assegurar que a Internet continue sendo um espaço aberto, colaborativo, no qual a autonomia e os direitos dos usuários sejam respeitados.	Em andamento.

Fonte: Elaboração da autora com as informações disponíveis no *site* da FGV.

Sobre o Projeto 'Cultura Livre', trata-se de uma pesquisa financiada pela Fundação Ford desde 2005. Esse projeto busca articular um "diálogo entre os países do Sul sobre cultura, mídia e propriedade intelectual, com o objetivo de gerar, na prática, instrumentos para a promoção do desenvolvimento, do acesso à educação e ao conhecimento e da democratização da informação." (FGV DIREITO RIO, 2013a, *online*). É desenvolvido no Rio de Janeiro pelo CTS-FGV em parceria com o *Link Centre da University de Wits*, em Johannesburgo, na África do Sul, e é financiado pela Fundação Ford. Em 2014, encontrava-se em sua fase IV, tendo por objetivo principal a implementação de ações capazes de aferir novas políticas e arranjos jurídicos que estão sendo propostos para regular a Internet no Brasil. Acredita-se que essas ações tiveram impacto positivo na inclusão social e no exercício da cidadania de grupos sociais marginalizados.

Um dos principais produtos desse projeto foi a realização de pesquisa sobre consumo e produção de mídia na base da pirâmide social. Esse estudo foi desenvolvido em parceria com o Banco Mundial para viabilizar o desenvolvimento de uma plataforma de pesquisa *online*, e teve como universo de pesquisa a comunidade Cidade de Deus, no Rio de Janeiro. A pesquisa inclui o desenvolvimento de produção científica sobre o Marco Civil da Internet, a reforma da Lei de Direitos Autorais e outros temas correlacionados à implantação da Agenda do Desenvolvimento para a Propriedade Intelectual. Também no escopo do projeto "Cultura Livre" se dá o monitoramento da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), em Genebra.

O projeto 'Mais Justiça e Sociedade: Estudo de Caso nas Favelas Cantagalo e Vidigal' foi desenvolvido em parceria com a Fundação Ford e buscou discutir políticas públicas de promoção de direitos sociais a partir do sistema de Justiça. Realizaram um mapeamento da percepção, costumes e atitudes dos habitantes das favelas Cantagalo e Vidigal no Rio de Janeiro, com relação à posse e ao exercício de direitos e ao conhecimento, acesso e utilização dos serviços da Justiça. Um dos focos foi observar os impactos na percepção e vivência dos moradores quanto aos seus direitos na Justiça após a instalação de Unidades de Polícia Pacificadora, as chamadas UPPs, bem como a existência de movimentos pela regularização da propriedade da moradia. Foram realizadas várias entrevistas com as associações de moradores e movimentos sociais presentes nessas comunidades.

Paralelamente, realizaram um levantamento do estado da arte de pesquisas empíricas em direito. Nota-se que esse projeto teve interesse especial em observar as

classes excluídas do sistema de Justiça formal, pois, ao se analisarem a percepção, os hábitos e as atitudes dos moradores com relação à posse e ao exercício de direitos, é possível realizar uma análise crítica do contexto para propor melhorias na qualidade de vida desses moradores, podendo, ainda, pensar-se em políticas públicas para minimizar os problemas de outras comunidades (OLIVEIRA; SADEK, 2012).

Para marcar o fim do projeto, que aconteceu em 2011, foi publicada a obra 'UPPs, direitos e Justiça: um estudo de caso das favelas do Vidigal e do Cantagal', organizado pela Prof.^a Dra. Fabiana Luci de Oliveira, em parceria com Maria Tereza Aina Sadek, Pedro Vieira Abramovay e Izabel Nuñez. Nessa obra, os autores destacam que:

[...] conhecimento (informação) e oportunidade são aspectos essenciais na compreensão e na promoção do acesso à Justiça – e, embora conhecimento e oportunidade estejam associados à condição socioeconômica, não se resumem a ela. Uma vez que o acesso à Justiça é um dos elementos centrais no exercício da cidadania, fornecendo, inclusive, meios para que outros direitos possam ser reivindicados e se tornar efetivos, é fundamental conhecer os fatores que explicam a exclusão de parte da população dessa esfera, para com isso pensar políticas públicas mais inclusivas. (OLIVEIRA; SADEK, 2012, p. 13).

Outro projeto voltado para essa temática foi a pesquisa do CTS-FGV intitulada "Melhora Comunidade", que usou a Internet para medir a percepção da UPP entre jovens na favela Cidade de Deus. Esse projeto-piloto foi apoiado pelo Banco Mundial e pela Fundação Ford e teve início em 2012, focado nos jovens de uma comunidade carente no Rio de Janeiro. O objetivo foi mensurar a percepção da comunidade dessa favela com relação à chegada da UPP na comunidade, sobre as demandas por políticas públicas locais em diversas áreas e sobre os meios de acesso à informação e consumo de mídia. Foram pesquisados tópicos relacionados aos seguintes temas: infraestrutura, saúde, educação, segurança e formas de acesso à informação.

Os pesquisadores desenvolveram uma metodologia inovadora, aplicada através de *site* restrito,¹⁵ específico para pesquisa com plataforma digital criada especialmente para o projeto. A metodologia incorporou métodos estatísticos como o *pairwise*,¹⁶ além

¹⁵ A pesquisa era realizada através do *site* restrito <<http://www.melhoracomunidade.com.br>>, que foi desabilitado ao término da pesquisa. Atualmente, há um espaço para discussão na rede social Facebook (Disponível em: <<http://www.facebook.com/MelhoraComunidade?ref=stream>>), na qual buscam manter o relacionamento com a comunidade. Acesso em: 11 fev. 2015.

¹⁶ *Pairwise Testing*, também conhecida como *All-pairs* ou *Orthogonal Arrays* na IBM. Esta técnica é baseada na observação de que a maioria das falhas é causada pela combinação de apenas dois fatores (Disponível em: <<http://www.pairwise.org/>>). Em outras palavras, a causa da maioria dos *bugs* encontrados quando temos várias condições (ou variáveis) de entrada se deve ao conflito entre apenas duas delas.

de outros, bem como adotou linguagem apropriada para comunicar e captar a opinião dos moradores. Após o término da pesquisa, busca-se disseminar a metodologia em outras comunidades no Brasil e no exterior (FGV DIREITO RIO, 2013b).

Há também o projeto *FreeNet*, que é uma iniciativa conjunta entre CTS-FGV,¹⁷ Instituto Brasileiro de Defesa ao Consumidor (Idec),¹⁸ Instituto Nupef¹⁹ e Intervezes,²⁰ com o patrocínio exclusivo da Fundação Ford. O objetivo do projeto é traduzir a complexidade dos debates sobre a governança da Internet para a linguagem audiovisual de fácil compreensão para a comunidade inteira, engajando todos os interessados em uma discussão sobre direito de acesso à conexão, acesso ao conteúdo, liberdade de expressão, privacidade e neutralidade da rede. Para tanto, elaboraram uma plataforma de interação *online* para facilitar o processo criativo de elaboração dos roteiros dos filmes sobre o futuro das liberdades na rede (FGV DIREITO RIO, 2012).

Esse documentário possui abrangência internacional,²¹ pois o projeto enfoca preocupações dos países da América Latina. A realização de um documentário colaborativo irá expor fatos, casos, pontos de vista e questionamentos de atores que estão atentos aos desafios enfrentados na atualidade para assegurar que a Internet continue sendo um espaço aberto, colaborativo, no qual a autonomia e os direitos dos usuários sejam respeitados. Vale mencionar que esse projeto fomentou o debate público sobre o Marco Civil da Internet.

Os participantes que testemunharam ou viveram algum tipo de violação na *Web* sobre esses temas podem compartilhar sua experiência, enviando vídeos sobre ela. No *site* do *Freenet*²² foram submetidas histórias que demonstram as repercussões de escolhas políticas sobre a Internet, criando, assim, um espaço de visibilidade para a sociedade, em que foram selecionados os melhores vídeos para compor o documentário final. Além disso, os integrantes do projeto promovem intervenções urbanas, encontros

¹⁷ Centro de pesquisa da Escola de Direito da FGV, que funciona como um *think-tank* de políticas de Internet, elaborando pesquisa aplicada para fundamentar políticas públicas que visem à garantia de direitos no mundo digital.

¹⁸ Associação de consumidores cujo objetivo é promover a educação, a conscientização, a defesa dos direitos do consumidor e a ética nas relações de consumo.

¹⁹ Centro de pesquisa baseado no Rio de Janeiro, cujos focos de estudo são: políticas públicas relacionadas às TICs, direitos humanos, desenvolvimento sustentável e justiça social.

²⁰ Coletivo presente em 15 estados brasileiros que luta pelo direito à comunicação no Brasil, particularmente no campo da liberdade de expressão.

²¹ Tanto a plataforma de interação como os filmes do projeto são produzidos em três línguas: Inglês, Espanhol e Português.

²² Projeto *FreeNet*. Disponível em: <<http://www.freenetfilm.org>>. Acesso em: 2 nov. 2015.

com universidades e debates presenciais, buscando incentivar um engajamento entre os usuários da Internet, ativistas, ONGs e universidades, dialogando com formuladores de políticas públicas e tomadores de decisão sobre os desafios enfrentados na América Latina em relação à utilização da Internet.

Muito embora esses projetos sejam retoricamente articulados em torno da solidariedade e de um dever humanitário, deve-se observar que há também outros interesses intrínsecos nesses convênios entre FGV e Fundação Ford. Entre eles, pode-se mencionar o prestígio dos pesquisadores da FGV na realização de pesquisas inovadoras com impactos sociais. Dessa forma, é relevante para o *marketing* institucional da Fundação Ford estar articulada a projetos importantes em prol das comunidades carentes, bem como manter relacionamento com instituições de importância nacional e internacional. Os financiamentos da Fundação Ford foram estritamente coordenados para influenciar o sistema educacional, a mídia e a formulação de políticas públicas, tanto na educação como nos meios de comunicação e no envolvimento na área de gestão pública. Buscou apresentar suas mensagens, ideias, normas e valores sociais de modo a que fossem incorporados e disseminados pelos donatários. Por outro lado, por meio das parcerias com a FGV, a Fundação Ford poderia supervisionar a disseminação de conteúdos que refletem ideias e opiniões do público brasileiro.

Os eventos de natureza técnico-científica também são importantes para o compartilhamento de conhecimento entre pesquisadores, acadêmicos ou não, sendo essencial ao desenvolvimento e consolidação da comunicação científica. Assim, o apoio da Fundação Ford a essa modalidade de comunicação científica serve de instrumento para a propagação dos seus modelos e ainda oferece a oportunidade de se inteirar dos debates que ocorrem no âmbito da FGV.

No que se refere às parcerias entre a FGV e a Fundação Ford para a realização de eventos, vale mencionar que, diante da força da comunicação científica para o avanço da ciência e tecnologia (C&T), destaca-se a relevância das parcerias para a realização de eventos científicos, pois são importantes meios de divulgação dos resultados de pesquisas científicas e intercâmbio de informações entre os pesquisadores participantes. Geralmente, são promovidos por universidades, institutos de pesquisa, sociedades científicas ou associações de classe, e são considerados imprescindíveis para atualização profissional, contatos pessoais, discussão de temas atuais e divulgação e avaliação de trabalhos científicos em andamento ou concluídos.

A modalidade de divulgação científica é bem favorecida, devido ao fato de atrair maior número de profissionais e pesquisadores. Targino e Neyra (2006, p. 19) afirmam que isto se justifica porque “oferece possibilidades para difundir, quase de imediato, resultados de pesquisas recém-finalizadas ou ainda em andamento, assegurando autoria e visibilidade acadêmica aos estudiosos, tanto em âmbito nacional como internacional, uma das vantagens do sistema semiformal.”

Os eventos científicos possuem naturezas distintas, mas podem ser intitulados como conferências, mesas-redondas, colóquios, simpósios, fóruns, seminários ou palestras. Desde a década de 1970, Adorno e Cardia (2002), Souza (2002) e Station e Welna (2002) destacam que o escritório da Fundação Ford no Brasil investiu muitos recursos na comunicação científica, principalmente apoiando eventos e publicações científicas. Desse modo, em 2009, a Escola de Direito do Rio de Janeiro da FGV e o *European University Institute* (EUI) promoveram o seminário Direitos Humanos e Novas Tecnologias, reunindo especialistas nacionais e internacionais sobre o tema. O seminário buscou debater como o desenvolvimento tecnológico, a Internet e os avanços da ciência podem afetar a forma pela qual são protegidos os direitos humanos, oferecendo uma comparação entre as experiências europeia e brasileira. Esse debate ficou em voga no Brasil com a iniciativa do Ministério da Justiça e da FGV Direito Rio em propor a construção de um marco civil regulatório da Internet brasileira.

Discutiu-se a efetiva possibilidade e os modelos de regulação, enfocando-se os vários direitos humanos que são transformados pelo desenvolvimento da rede. Destacaram-se os temas direito à privacidade e à proteção dos dados pessoais, a liberdade de expressão e a propriedade intelectual, e também o papel dos direitos humanos diante dos avanços da ciência. Unindo conceitos da bioética com a proteção da pessoa humana, o seminário abordou temas como os limites da manipulação genética e o patenteamento de tecido humano. Além do apoio da Fundação Ford para a realização, houve a colaboração da Delegação da Comissão Europeia no Brasil (FGV DIREITO RIO, 2009).

Os eventos de natureza técnico-científica são importantes para o compartilhamento de conhecimento entre pesquisadores, acadêmicos ou não, sendo essencial ao desenvolvimento e consolidação da comunicação científica. Para realizar esses eventos, é necessário investimento substancial para reunir membros da comunidade científica, criar plataformas tecnológicas para seleção e avaliação dos

papers encaminhados, contratar empresas especializadas em hospedagem e orientações aos participantes, estrutura física e tecnológica, materiais promocionais e de divulgação, serviço de *Buffet*, entre tantos outros gastos. Assim, o apoio da Fundação Ford a essa modalidade de comunicação científica é relevante para os debates que ocorrem no âmbito da FGV.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O financiamento da pesquisa científica no Brasil geralmente inclui recursos financeiros destinados à concessão de bolsa de graduação e pós-graduação, apoio a projetos de pesquisa e apoio a pesquisadores e docentes. Os principais órgãos de fomento são as agências federais (CNPq, CAPES, FINEP e INEP), as fundações estaduais de apoio à pesquisa e também as agências internacionais. Muitas das fontes de fomento internacional destinam seus recursos predominantemente a programas de ação, por meio de organizações não governamentais, fundações, universidades e institutos de pesquisa.

Assim, a Fundação Ford, desde as décadas de 1960 e 1970, apoiou a organização de várias instituições voltadas ao desenvolvimento científico, e ao longo dos anos suas prioridades têm variado consideravelmente, com o repasse de recursos para programas de pesquisa sobre as relações de gênero e raça, projetos de ação na área de educação popular, infantil e superior, bem como as áreas de direitos humanos e administração pública. A fundação ressalta que sua principal meta é ajudar a mudar as estruturas e políticas que aprofundam as desigualdades enfrentadas pelos grupos marginalizados. Além disso, destaca que apoia esforços para modificação positiva dos principais sistemas e instituições que perpetuam a desigualdade, a discriminação e a exclusão. Salienta, ainda, que seu apoio financeiro pretende fortalecer a democracia e criar uma justiça social mais ampla, no qual os grupos vulneráveis de todo o país terão oportunidade de ter acesso a serviços públicos e de proteger seus direitos.

A fundação, por meio de seu discurso institucional, evidencia que, por meio das doações para instituições e lideranças acadêmicas, colaborou com o desenvolvimento do país. Entretanto, a Fundação Ford não age diretamente na promoção do desenvolvimento, pois quem elabora, desenvolve e implementa os resultados dos projetos são os beneficiários do fomento. Especialmente no Brasil, observa-se que, nos

primeiros anos, as ações da Fundação Ford estavam direcionadas para formação, expansão e consolidação da comunidade científica de cientistas sociais, pois julgava que para consolidação da democracia era necessária a formação de lideranças que pudessem contribuir no desenvolvimento do país.

Ao se observarem os dados das doações da Fundação Ford para a FGV, percebe-se que os valores das doações não representam grandes montantes de capital em relação às receitas da FGV. No entanto, não se trata apenas de apoio financeiro, mas também de um apoio institucional. Compreende-se que, por se tratar de benefícios intangíveis, os valores não são significativos, mas esses acordos de cooperação são sustentados para se manterem relações para promoção e trocas de experiências administrativas e acadêmicas, além da FGV obter recursos adicionais para projetos específicos.

No que se refere ao financiamento de projetos direcionados ao acesso à informação e meios de comunicação, vale mencionar que a parceria entre as Fundações Ford e FGV se articulou em projetos de pesquisa, que promovem a formação de redes de pesquisadores para o desenvolvimento de determinadas áreas científicas no país. Entre eles, destacam-se o projeto Iniciativas Latino Americanas em Direito e Democracia (ILADD), Base de Experiências de Gestão Pública e Cidadania, Projeto 'Cultura Livre', Projeto 'Mais Justiça e Sociedade: Estudo de Caso nas favelas Cantagalo e Vidigal', Projeto 'Melhora Comunidade' e Projeto 'FreeNet', que foi uma das principais iniciativas que fomentou o debate público sobre o Marco Civil da Internet, legitimado a partir da aprovação da Lei 12.965, aprovada em 23 de abril de 2014.

A Fundação Ford fomentou eventos e projetos de pesquisa que serviram para influenciar políticas públicas e governamentais, sendo uma das principais fomentadoras do *Creative Commons*, projeto criado pelo professor Lawrence Lessig, da Universidade de Stanford, e no Brasil é coordenado pelos professores e pesquisadores Pedro Mizukami e Eduardo Magrani, do Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV DIREITO RIO, e pelo pesquisador Sérgio Branco, do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS Rio). A Fundação Ford impõe a todos os seus donatários a ampla divulgação de todos os produtos resultantes dos projetos financiados, através de uma licença *Creative Commons*, permitindo, assim, um amplo acesso às informações.

Notou-se que a Fundação Ford se tornou instituição-chave na produção e reprodução da hegemonia cultural dos Estados Unidos. No entanto, apesar de se considerar que nas atividades filantrópicas não há neutralidade, pois sempre haverá

elementos políticos, econômicos e sociais que impulsionam tais ações, não se pode deixar de ressaltar as contribuições dessa Fundação na consolidação de comunidades científicas, estruturação de instituições de ensino e pesquisa, formação de políticas públicas e implantação de ações voltadas para os direitos e garantias individuais do país.

REFERÊNCIAS

ADORNO, S.; CARDIA, N. Das análises sociais aos direitos humanos. In: BROOKE, N.; WITOSHYNKY, M. (Org.). **Os 40 anos da Fundação Ford no Brasil: uma parceria para a mudança social**. São Paulo: EDUSP; Rio de Janeiro: Fundação Ford, 2002.

ALDÉ, A. Políticas de comunicação, nova prioridade da Fundação Ford no Brasil. [Entrevista com Mauro Porto]. **Revista Compolítica**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 166-185, set./out. 2011.

CAMAROTTI, I. Construção de indicadores de desenvolvimento local. In: CONGRESO INTERNACIONAL DEL CLAD SOBRE LA REFORMA DEL ESTADO Y DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA, 9., 2004, Madrid. **Anais....** Madrid: Clad, 2004. p. 1-11. Disponível em: <http://www.gp.usp.br/files/desen_indicadores.pdf>. Acesso em: 17 out. 2015.

FGV DIREITO RIO [FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Escola de Direito do Rio de Janeiro]. Centro de Tecnologia e Sociedade. **Cultura Livre**, 2013a. Disponível em: <<http://diretorio.fgv.br/cts/cultura-livre>>. Acesso em: 25 out. 2015.

_____. **FGV Direito Rio e o European University Institute realizam seminário Direitos Humanos e Novas Tecnologias**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://diretorio.fgv.br/evento/fgv-direito-rio-e-o-european-university-institute-realizam-seminario-direitos-humanos-e-novas>>. Acesso em: 28 out. 2015.

_____. **Festa: lançamento #freenet + #cc10**, 2012. Disponível em: <<http://diretorio.fgv.br/node/2567>>. Acesso em: 2 dez. 2015.

_____. **Pesquisa do CTS-FGV EUA a internet para medir percepção da UPP entre jovens na Cidade de Deus**. Rio de Janeiro, 2013b. Disponível em: 28 out. 2015.

FORD FOUNDATION. **Grant application guide**. 2014. Disponível em: <<http://www.fordfoundation.org/pdfs/grants/grant-application-guide.pdf>>. Acesso em: 7 mar. 2015.

MEDEIROS, A. P. C. As organizações internacionais e a cooperação técnica. In: MARCOVITCH, J. (Org.). **Cooperação internacional: estratégia e gestão**. São Paulo: EDUSP, 1994. p. 273-299.

MILANI, C. R. S.; LOUREIRO, J. C. S. Cooperação internacional e desenvolvimento: análise da atuação de agências internacionais em Duque de Caxias (Rio de Janeiro). **Cadernos EBAPE.BR** [online], Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 234-255, jun. 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cebape/v11n2/v11n2a04.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2015.

OLIVEIRA, F. L.; SADEK, M. T. (Coord.). **Projeto “Mais Justiça e Sociedade”**: Estudo de Caso nas Favelas Cantagalo e Vidigal. Rio de Janeiro: FGV, 2012. Disponível em: <<http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/apresentacao-cjus-upp-fgvdiretorio.ppt>>. Acesso em: 28 out. 2015.

SCOTT, S. **Philanthropic foundations and development co-operation**. Paris: OECD, 2003.

SOUZA, C. M. Dos estudos populacionais à saúde reprodutiva. In: BROOKE, N.; WITOSHYNSKY, M. (Org.). **Os 40 anos da Fundação Ford no Brasil**: uma parceria para a mudança social. São Paulo: EDUSP; Rio de Janeiro: Fundação Ford, 2002. p. 131-166.

STATION, E.; WELNA, C. J. Da administração pública à participação democrática. In: BROOKE, N.; WITOSHYNSKY, M. (Org.). **Os 40 anos da Fundação Ford no Brasil**: uma parceria para a mudança social. São Paulo: EDUSP; Rio de Janeiro: Fundação Ford, 2002. p.167-197.

TARGINO, M. G.; NEYRA, O. N. B. Dinâmica de apresentação de trabalhos em eventos científicos. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 16, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2006.

SOBRE A AUTORA

Ednéia Silva Santos Rocha

Doutora em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual Paulista (Unicamp). Bibliotecária da Faculdade de Direito de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (FDRP/USP).

E-mail: edneia.ssr@gmail.com

Recebido em: 16/05/2016; **Aceito em:** 11/11/2016.

Como citar este artigo

ROCHA, Ednéia Silva Santos. Fomento da Fundação Ford a projetos direcionados ao acesso à informação e meios de comunicação. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 66-93, jul./dez. 2016.

COMMUNICATION SETTINGS FOR THE EMPOWERMENT OF COMMUNITIES: international comparison between networks of solidarity economy in Brazil and Italy

PARÂMETROS DE COMUNICAÇÃO PARA O EMPODERAMENTO DE COMUNIDADES: comparação internacional entre redes de economia solidária no Brasil e na Itália

Carmela Guarascio
Unical

ABSTRACT

This article presents a qualitative comparison between two communities in Brazil and Italy, which host a solidarity organization. These communities promote sustainable and local development, empowering their residents, building an alternative way of producing, in a form of plural economy. Financial sustainability comes from public and private aid, and this can affect the durability of communities by making them dependent on funds. This condition weakens the possibility of local development. To develop this research we used the qualitative approach, and data were collected through structured and unstructured interviews, in addition to the participatory observation. The results demonstrate that the method of communication between solidarity economy networks and investors is relevant, because sometimes those who offer funds can contribute to building development conditions that are not truly empowering for the community. It is concluded that an adequate method of communicating the information necessary for community development can contribute to local empowerment, including possible problems of financial sustainability.

Keywords: Empowerment. Solidarity economy. Development. Sustainability. Networks. Plural economy.

RESUMO

Este artigo apresenta uma comparação qualitativa entre duas comunidades no Brasil e na Itália, que hospedam uma organização de solidariedade. Essas comunidades promovem o desenvolvimento sustentável e local, empoderando seus moradores, construindo uma forma alternativa de produzir, em uma forma de economia plural. A sustentabilidade financeira é proveniente de ajuda pública e privada, e isso pode afetar a durabilidade das comunidades, tornando-as dependentes de fundos. Esta condição enfraquece a possibilidade de ser criado um desenvolvimento local. Para desenvolver esta pesquisa, utilizamos a abordagem qualitativa, e os dados foram coletados por meio de entrevistas estruturadas e não estruturadas, além da observação participante. Os resultados demonstram que o método de comunicação entre redes de economia solidária e investidores é relevante, pois, às vezes, quem oferece fundos pode contribuir em construir condições de desenvolvimento que não são uma verdadeira capacitação para a comunidade. Conclui-se que um adequado método de comunicação da informação, necessária para o desenvolvimento das comunidades, pode contribuir para o empoderamento local, apresentando, inclusive, possíveis problemas da sustentabilidade financeira.

Palavras-chave: Empoderamento. Economia solidária. Desenvolvimento. Sustentabilidade. Redes. Economia plural.

1 INTRODUCTION

Making a local society (MAGNAGHI, 2003) for “solidarity economy” actually means that development is built through a democratic mechanism (SINGER, 2002) involving a territory wholly (MANCE, 2010). Local development is strongly linked with sustainability, not only in an economic frame, but also in a social and environmental one. Economic dimension relates with production of goods and financial sustainability of experiences in relation to external actors. Social dimension is connected with empowerment, with distribution of power decision in the community, and promotion of social inclusion. So on solidarity economy doesn't mean an individualistic growth, but the capacity of being into a network, to fight against dependence on financial funds.

The article will compare, two communities in weak areas that include two experiences of solidarity economy, facing a lack of development. In Brazilian case there is an incubator promoted by a public institution. In the Italian case there is a social cooperative. They are both engaged in a mechanisms of local empowerment in a frame of solidarity economy¹. Both of experiences build social capital, empowering the community. “Social capital has the source of common good: people who try to reinforce structures of reciprocity through networks, produce benefits not only for themselves, but for everyone who is in these structures”. (MUTTI, 1998, p. 13).

The first case study concerns the experience of the community named *Matarandiba*, that started a project of solidarity economy thanks to the help of the “Technical Incubator of solidarity economy” (ITES-UFBA), a public institute connected to the Federal University of Bahia (UFBA).

The second case study concerns the experience of the community named *Scarcelli*, in which there is a social cooperative² “Il Segno”. It tries to work towards

¹ A frame of solidarity economy includes social justice, social inclusion, democratic participation, local production, sustainability, promotion of social bonds.

² A cooperative is an autonomous association of people that voluntary join themselves to satisfy their common economic, social and cultural needs, through an enterprise that has a common property and it is democratically managed (Cimini et Al. 2004). Law 381/1991 “Regulation of social cooperative” regulated the normative on this issue. It established that a social cooperative could be of two types “A” or “B”: - Cooperative “A” manage health and social services and educational; - Cooperative “B” include in economic activities disadvantaged people. They can carry out any activity but the 30% of workers have to be disadvantaged. Members of a social cooperative could be of different kind: volunteers, sponsors, users, workers, disadvantaged people.

labor inclusion of youth and people who have been fired out. It tries to be a promoter of projects for youth living in *Fuscaldo*, stimulating human resources and creating networks among different local associations.

The comparison considers how solidarity values and networks created by these experiences could positively impact on social inclusion of both communities. Focus is on the dependence on funds that could affect the success of their development project. Methodology used is qualitative one. Tools are structured and unstructured interviews. In the first case structured interviews were made to the director of the incubator and to others students or people involved in the incubator, that work directly in community. In the second case structured interviews were made to the three woman members of the cooperative and to others volunteers. Mainly questions were divided into three part. The first was about history of organization, the second about projects developed in community, and the third about personal consideration about the social impact. In both cases unstructured interviews were made to some people of the community involved in project activities. We made 8 structured interviews and 10 unstructured. We analysed also some reports on activities in both experiences. The research benefits also by observing participation. The research lasted from April to August 2012 in Brasil and in December 2013 in Calabria.

This work has three main part and a brief conclusion. In the first part there is a reflection on some key words such as “solidarity economy” and “sustainable development”; in the second part we will describe the two case study; the third part explains how experiences deal with sustainability, through a comparison between two case study.

2 SOLIDARITY ECONOMY: a different conception of development

Solidarity economy states his values pointing on differences between growth and development. An economic action needs to have a social impact and it has to build local development too (SARRIA ICAZA, 2006).

McMichael assumes that development has been built as a project in response to decolonization with two main ingredients, the national State and the economic growth. However, in Nineties, when the failure of this project was clear, it began to

have a movement that contrasted it, based on strategy of processing alternative ways of living life.

Development project has been put increasingly under scrutiny in Nineties, considerably it has lost credibility among the member States of the Third World. Its success was very uncertain and there was a growing reaction to its will of homogenizing everything to an only right way of developing. In some parts of the world ethnic or cultural movements of advocacy have begun to reassert their political demands. There is also a growing movement that tends to develop alternative ways of living going beyond formal economic relations. (MCMICHAEL, 2006, p. 54).

Meadows report in 1972 put into question the belief that development is limitless, linear and constant, characteristics that classic economics have put as bases of their actions. Meadows is a study made by the Massachusetts Institute of Technology to investigate the long-term consequence of growth concerning five variables: population, industrial capital, food production, consumption of environmental resources, pollution. Conclusions pointed out the need for a modification to the idea of growth, in favor of “an idea of economic and ecological stability”. (MEADOWS CIT. IN LA CAMERA, 2005). This idea included, for the first time, a reflection on limits of growth identified on the availability of resources. This position contrasted the idea of the market limitless, in which everything is a result of production and therefore of exploitation of something in order to appreciate the capital.

We must carefully distinguish between growth and development. The economic growth, which is a growth in quantity, cannot be limitless in a finite planet like the Earth. Economic development, which is an improvement of the quality of life, not necessarily causes an increase in the amount of resources consumed; it can be sustainable. (MEADOWS CIT. IN LA CAMERA, 2005, p. 12).

In order to processing an alternative and sustainable way of life, in Nineties a concrete action has been materializing in movements of solidarity economy. For twenty years solidarity economy has tried to safeguard social spaces from the invasion of the capitalistic market system intended as the only way of producing wealth. The binomial “Solidarity Economy” appeared in South America, in particular in Brazil into movements of popular economy, and it includes practices put in place in response to inequality and privatization, identified as consequences of the crisis of the traditional economy, intended as capitalist and financial market (SINGER, 2002).

This phenomenon developed in various ways. In Brazil was born the SENAES (department of solidarity economy) in the department of labour, that institutionalised some practices, putting them into political programs. On the other hand social movements, joint for the first time in Social Forum in Porto Alegre in 2001 (until now they have met every year), work towards a post-capitalistic solution, thinking about the solidarity economy as a form of resistance. Although these practices are different, they have as a common goal to limit the dangerous effects of financial and monetary economies, and to work on real economy. They want to build a space of democratic participation seeking the absence of public authorities, promoting social justice, and integrating economy to society through solidarity bonds.

Literature about solidarity economy is divided into different prospective, in a teleological sense, into substitutive and complementary approaches (CAILLE, 2009); on the one hand there are a number of alternative economic practices that have as purpose the overthrow of capitalistic way of production and the system of private relationships which it supports and stimulates; they are defined as practices of solidarity economy (MANCE, 2003; RAZETO, 2003). Other practices seek to restructure the current economy through a variety of economic forms, taking up the theoretical model of social and policy regulation, among State, market and community, stated by Polanyi (2000), and defined as pluralistic practices (LAVILLE, 1998; CAILLE, 1998), and also as social economy. Nevertheless social and solidarity economy proposes a development approach structured on local production and networks (BIOLGHINI, 2007; MANCE, 2010; RAZETO, 2003), on democratic participation and social justice (SINGER, 2002), on ecological ideas (SAROLDI, 2003) and on relationship with institution into a public space (LAVILLE, 1998). To sum up practices of socio-solidarity economy aim to a sustainability not only from an economic point of view, but also from an environmental and social one.

Magnaghi (2003) assumes that sustainable development, since environment and humans are closely related, is given by the virtuous relationship between the natural and the anthropic environment. Community is an actor of sustainable development only when its actions meet the needs of the territory, “making a local society”. Social and solidarity experiences aim to build a local society, fighting the strategy of homogeneity and profit limitless wanted by the capitalistic market economy. This goal doesn’t involve any differences between the solidarity and the

social prospective. It means that an experience of social and solidarity economy cannot work without thinking the possible development of that area together with the stakeholders involved that are aware of their needs. Solidarity economy is strongly linked with local environment and networks and it takes care about regulation among State, market and community, balance re-establishing.

3 TWO DIFFERENT PROJECTS OF SOLIDARITY ECONOMY

The community of *Matarandiba*, located in the island of *Itaparica*, in the municipality of *Vera Cruz*, Salvador de Bahia, which has 40 thousand inhabitants. *Matarandiba* is a fishing community with about 200 families; most of them have a very low income and a big difficulty in entering the labor market. The project has been running since 2006, and has received several financing, both public and private.

In *Matarandiba* there are currently five projects funded by different agencies, even with the involvement of multinational Dow Chemical, which has an installation of rock salt in the municipality of *Matarandiba*, from which it extracts mineral salt which then it works industrially. It is present from the beginning of the project, in fact in 2006 the community, together with the prefecture and Dow, asked the intervention of the incubator of solidarity economy ITES-UFBA. They started a process of incubation with the intention of developing a local network of solidarity economy in order to ensure a better quality of life. The role of the incubator is really important as engine of the territory.

The incubator³ of solidarity economy (ITES-Ufba) of the Federal University of Bahia has been active in the area for ten years and has built up a strong expertise, important for each incubators, especially for those in the Northeast of Brazil. Today the reality of the incubators is widespread in Brazil. Since the beginning all incubators

³ Incubators are authorities, that belong to both public and private universities. Their aim is to support solidarity and economic activities in weak economic areas, with people excluded from labor market. Incubators offer technical assistance to area that want to implement projects of solidarity economy. Their style is to establish democratic participation in taking decisions, in which everybody is equal. In this way, workers become aware of their strength and possibilities (FREIRE, 2011) and together they can seek answers to common problems, following the principles of self-government and democracy.

started to build themselves in networks. The network of Incubators of popular cooperatives (ITCPs)⁴ was born in 1994, network Unitrabalho⁵ was founded in 1996.

Incubators are within universities and for this reason they work to train teachers and students on the themes of solidarity economy and community planning. Projects include productive activities that do not take in consideration only the economic aspect, but that try to preserve the social, cultural and environmental aspects too. Activities of the incubator are a result of community decisions, gathered in the "Community Committee", with the technical collaboration of the incubator. It tries to create a democratic system of "community board", which takes decisions on development projects. In this way community becomes conscious of itself and it tries to organize itself from the point of an economic, social, environmental and cultural durability. In addition to technical support, incubators address the community towards the forms of alternative finance, intercepting both public policy programs and private funding.

Building a network of solidarity economy needs time and a good relationship with the community. This is a situation hard to realize, because it needs a long social work into the community, to build the network and the consciousness about solidarity.

In Matarandiba it was created the program "Ecosmar", through which the bank financed the birth of community bank⁶, which financed the birth of a small supermarket, a restaurant and transportation management. It uses local and social currency and this mechanism, as a lot of studies prove, speeds up the local economy.

Calabria, from a statistical point of view has a notable development delay and lack of social services available for people. Scarcelli is one of four communities based in the municipality of Fuscaldo, in the North coast of Calabria. Fuscaldo has a surface of about 60 Km, with a population of 8279 inhabitants. Like the regional territory

⁴ The National Programme of incubators of popular cooperatives (PRONINC) was born thanks to the help of FINEP (Studies and Projects Finance authority), the Bank of Brazil, the foundation of the Bank of Brazil and the COEP (Committee of Public Entities in the Fight Against Hunger and for Life), with the aim of fomenting the creation of activities in solidarity economy by offering technical assistance, study areas, research and development of social technologies. The ITCPs integrates today 50 incubators

⁵ The "Unitrabalho" is a national university network of incubators that aggregates 92 universities along with schools.

⁶ The Community bank is an institution that provides microcredit loans in social currency to solidarity groups or persons. "Banks are Community networks of solidarity financial services, in form of association, which aim to reorganize local economy in terms of income and employment generation, based on the principles of solidarity economy" (MELO NETO; MAGALHÃES, 2007, p. 7).

where it is based, it is not well organized to welcome tourists, social services are weakly organized and inhabitants have a low revenue. Nevertheless the majority of them can cultivate and transform products on their own to provide for family sustenance.

Social cooperative “*Il Segno*” is a cooperative “B”, founded in 2007 to face together the problem of lack of work in the little community of Scarcelli. *Il Segno* started its activity as a social cooperative producing textile products, because one of the members was a seamstress that made available her ability and knowledge to the cooperative. Then they bought a place where sell their products joint with “Fair Trade” products.

In 2009 cooperative decided to ask the municipality a land to start an agriculture activity, because one of the woman is formed as a land surveyor and decided to integrated the main activity of the cooperative to make it economically sustainable. The municipality of Paola, nearby Fuscaldo, gave them a land that had not been in production for 30 years. Today agriculture is the main activity of the social cooperative *Il Segno*. The first step for the cooperative was to put into production the land, clearing of mines and reclaiming. It started in 2010 selling fresh and transformed products, grown up as biological production.

Because of *Il Segno* is a social cooperative type “B”, one of its aims it is also social inclusion of disadvantaged people. Until now in the cooperative there are two disadvantaged people with an open ended contract, then there is one with fixed term contract. During the summer the cooperative hosts group of youth that exchange their work in the cooperative, with a period of education and holiday. Majority of them comes from the North of Italy, experimenting an useful cooperation and exchange of knowledge. There are about forty volunteers that help during the years, especially during the summer.

While the incubator in Matarandiba is an experience of solidarity economy that is institutionalized, because it refers to the secretary of solidarity economy (SENAES) in the national department of labour in Brazil, the social cooperative tries to promote development creating networks and collaborating with other economic experiences and local institutions. These are two different projects, that show two perspectives of making local development, with different results and involvement of community. In these experiences it is important how it is managed the

communication among the single organization with the others, and with the public institutions, in a prospective of a collective construction of local development. Communication settings could have a big impact on development.

4 DEVELOPMENT IN SOLIDARITY ECONOMY

4.1 SOCIAL DIMENSION

The social dimension of development is connected with the creation of social bonds in community (MANCE, 2010). Strong social bonds contribute to strengthen social cohesion and especially in poor communities it offers a possibility of development. A territory that is well developed it has a strong social texture, with an high revenue and high level of schooling. Social cohesion means community empowerment, with a deep reflection on gender and citizenship issues. A strong social dimension enables the possibility for citizenship to participate in public sphere, and to reach a good level of discussion about public questions. Inhabitant can influence public policies and influence decisions. When citizens can discuss their problem at a political level, they have consciousness about gender and citizenship problems, and they can face lack of work, it means that they are included in community. This social inclusion is an important value for solidarity economy. Network is an important tool to make a stronger social cohesion and inclusion, and it helps the exchange of knowledge and resources. These links into networks are based on reciprocity between people and organizations, but this process needs to be always driven by an actor.

4.1.1 Strength and limits into the process of building cohesion

The important feature of the ITES-Ufba incubator is that it uses a methodology that work with inhabitants. Methodology assumes that it is important to establish a relationship of action research and extension⁷, in an equal relationship between

⁷ According to the forum of extension of the federal public university extension is "a process of education, culture and science that articulates teaching and research as related things, and realizes a transforming relationship between the university and society." The extension is the ongoing relationship between

incubator and territory, instead of a top down approach. Its methodology has four objectives: education, research, network planning and implementation of the project.

First axis about education could also be called “continuing education course”, because even if it is the first thing done it never ends; the improvement in fact is done as a long process of capacity building of inhabitants and specifically that ones who will work in local initiatives such as community bank, cultural associations and economic activities. This process is oriented to ITES technicians too, because they can educate themselves understanding a specific community. Very often the communities are poor, with an high school-dropout rate or illiteracy, so thus for this reason education is the first step of the methodology. In this sense education has as a task the role of making people consciousness of their capabilities (Freire,2011). It is composed by a series of courses involving community and ITES technicians, made by professors working at ITES. This is for ITES the first contact with reality, in order to begin to assess features and identify inhabitants who can work more closely to the project, supporting ITES technicians in the process of incubation.

The second axis of the methodology is the research. While the training is completely managed by professors, this second phase involves inhabitants. It is divided into two parts:

- a) a map on socio-economic situation, on local production, that lasts about six months. In *Matarandiba* were involved twelve youth of the community.
- b) a cultural map. There were interviewed ten old women of the community, the oral custodian of the history of the community.

During the third step they set up a project discussed by both the community and the ITES-*Ufba* in the Community forum. The final step is the implementation of the project with the participation at public and private financial calls.

This methodology especially intends to involves inhabitants in the construction of the network of solidarity economy in an active way. In this way they are responsible of that action of development and thanks to it they are able to build their future, instead of feeling oppressed by poverty (FREIRE, 2011). Three woman, in fact, entered as employed in the community bank. Even if three woman it is a few

universities and the territory. The main objective is to work on the territory according to academic schemes, but also making the community the main actor of actions. So the extension does not require a search only theoretical, but inspired by the experience on field it returns to the field to produce an infinite process of growth of knowledge. It produces knowledge on the real problems, and it stimulates the production of new research projects.

this is a form of social impact because as illiterate they had not possibility to enhance themselves.

This empowerment of freedom pass also from a cultural empowerment for community, in which it takes place also an enhancement on gender issues. Thanks to public funds it was possible for the community to make every year a show of a traditional dance, “*Samba de roda*”, where the community wholly participated. Everyone has a task, they were involved in sew costumes, programming dance, in the advertising of the event.

In Matarandiba we have, for example, a cultural activity that receives public resources especially. It is an activity made by 120 women in the community which makes in this way a job redemption and preserves the traditional patrimony. They participate in various public calls to support their actions. These sources are for small investments, but necessary. They are needed for the realization of an annual calendar of cultural activities, for the maintenance of these assets, for paying for the structure of the sound for an event of “*Samba de Roda*” and women of our community who sewed clothes. The activities have symbolic importance of reaffirmation of cultural identity and enhancement of these populations and, on the other hand, they have an educational importance, because they enhance a culture not only related to violence and poverty, but to the community strength. (Inhabitants who works in ASOMAT).

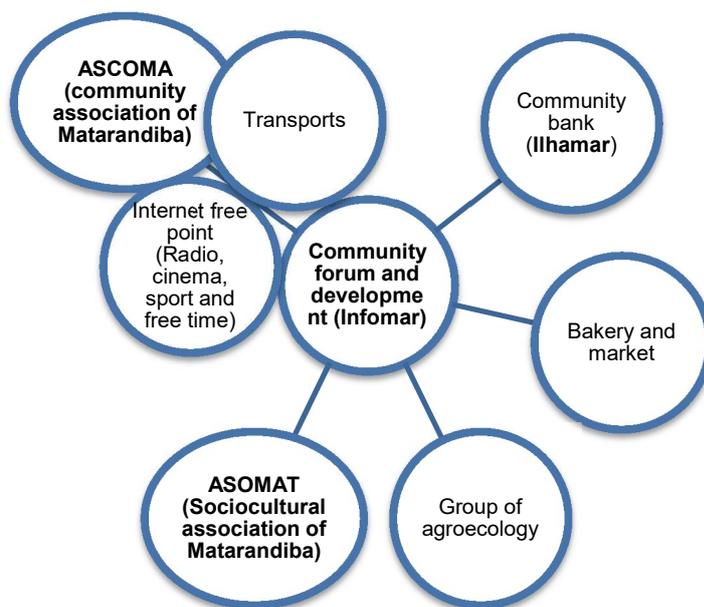
Il Segno works and divides its spaces with an association of *Scarcelli* too, “*Associazione Go’el*”, founded in 2000, that assures a service of school aid for children in the afternoon; it has a free internet-point and it proposes children also different activities and games. They are included in an educational process long term, that challenges them creating important social bonds and experimenting new ways of working. *Il segno* and *Goel* together have done a project called “*Costellazioni*”, that aimed to put together local associations to solve problems. The project was done also with the help of *Università della Calabria*, that analyzed territory and charted 41 local associations. Ones charted it was built an help desk which associations could reach to solve problems and to connect themselves with others. In this way *Il Segno* enhances the creation of networks, strengthening hubs and promoting cooperation. This project was not really immediately used by associations, because the territory is split and fragmented, but it represents a good practice and an example.

Social sustainability it is also done through building local and national networks that allow knowledge sharing and improvements. *Il Segno* it is involved in networks, in majority with actors from North of Italy, in which it collaborate to sell its

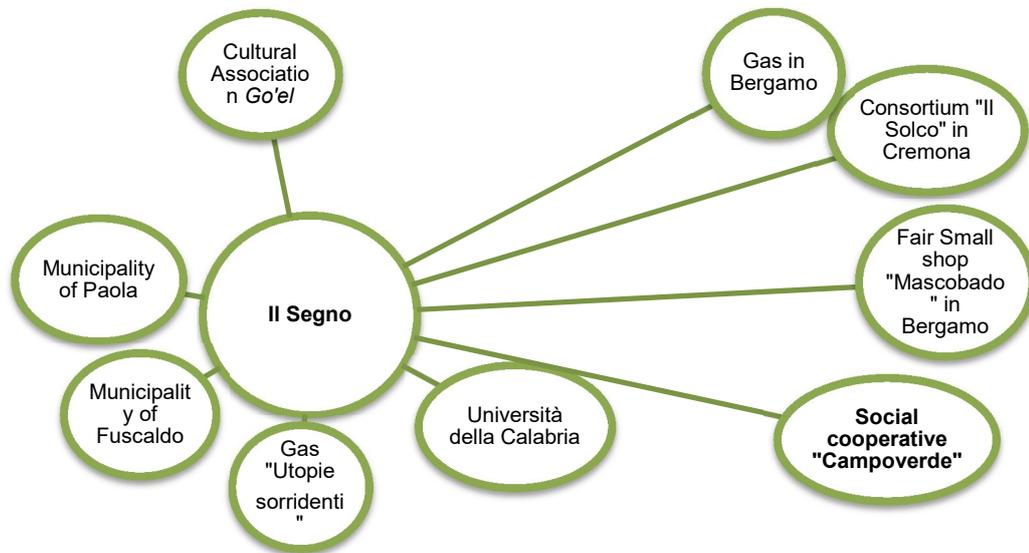
products but also to participate in projects. Social cooperatives from Como, Cremona and Bergamo in the North of Italy went to Scarcelli to offer voluntary aid. This represents a limit to produce local development with other actions. If there were more local associations involved in the process they could benefit of this cultural and economic exchange. These associations exchange their work, with an experience of education and holiday too, because the social cooperative is based by the see. This network allows cooperation between north and south of Italy, spreading also an idea of south that is different from that usual of poverty. Through its products a different idea of south is promoted, and its resources and products are valorized.

In Matarandiba and in Scarcelli both networks are among organizations, meeting also institutions, university and private organizations, building a system of local development. We can compare the two networks:

Picture 1 – Map of solidarity economy network in Matarandiba



Source: Personal elaboration on ITES-UFBA report, 2016.

Picture 2 – Map of network about social cooperative Il Segno

Source: Personal elaboration, 2016.

Today the local network in Matarandiba is divided into two local associations, a forum for community development, an Info center, a community radio station, the community bank, a transport system, a market, a bakery and a group of extractors oysters, that relate to other similar groups in the State of Bahia. Il segno has a strong relationship with some organization in the north of Italy, Gas⁸ in Bergamo, Consortium “Il solco” in Cremona, Fair small shop “Mascobado” in Bergamo, Social cooperative “Campoverde, and on local it is linked with University of Calabria, Gas “Utopie Sorridenti”, Municipality of Fuscaldo and Paola, and the cultural association “Go’el”.

In both we have a well-structured network, crossed by different type of flows, cultural, public and economic. In the first case we have a network concentrated on local, and on the opposite there is a network open to organization in the North of Italy. This puts at the center of the network the community of *Scarcelli*, and makes it discussing with other experiences. In the first case network is more dependent of financial funds, in the second case the autonomy of the experience is stronger and it

⁸ Gas in Italy are “solidarity purchasing groups”. Consumers joint together to buy biological and ethical products from cooperative and actors of third sector. They intend the action of purchase as a way to impact on local development in a positively way.

has a bigger sustainability, but private aids are smaller so the impact is limited. Social sustainability is strong in both cases, because they created social inclusion related to their strength. They are based on social justice and people interviewed feel more independent and believe on their possibility.

4.2 ECONOMIC SUSTAINABILITY

Economic dimension is connected with the production of revenue and in solidarity economy it is strictly linked with the meaning of production. A product needs to be useful and have a social impact. It means that economic sustainability is realized producing goods in a sense of collective benefit (Laville, 2009). Sustainability is sometimes done by asking on public funds, but this impacts on autonomy of organizations, it depends on relationship.

4.2.1 Public and private funds

“*Ecosmar*” is the project of solidarity economy developed by ITES-UFBA in Matarandiba. Firstly they created the community bank that gives credit to inhabitants for production and for consumption. With the credit of the bank it was possible to give credit for the construction of a local market and a little restaurant. Credit for the consumption was very useful, in fact until now 100% of habitants have had a loan. They are very little loan, made in social currency, with a tax of 1% or 2,5%. Community bank has a particular way of functioning, because it bases the credit on a personal relationship, on a community rely, and in this way people who couldn't have a loan in a normal bank could invest their money. Others economic activities are decided by Community Forum during the period of planning and implementation of the network. Forum decides what kind of global proposal is suitable to apply in the community. The proposal is global because it doesn't work with only one aspect or enterprise, but it tries to involve the territory wholly.

Public funds are very important for Matarandiba, such as that financed by SENAES (Department of solidarity economy) and *Ufba-Fapex*. Hors of these, the relationships between community and municipality are until today rarely structured. There is not a parallel relationship and a real democratic process of participation in

the structure of public policy. Private funds are also very important, for example those offered by Dow Chemical that is present on the isle with a site of rock salt. This relationship could affect autonomy of community. Dow Chemical is present in the community forum as an actor living in the isle. It gives money as an action of social responsibility, but at the same time this could be a way of controlling the territory. In fact Dow Chemical exploits resources of the community for private profit, and it has the property of a big amount of territory. By reports made by ITES in 2006 and 2008 it is clear that Dow Chemical supported the project financing budget wholly. This kind of relationship carries some difficulties to an autonomous development of the community.

Even if Matarandiba is based on an important action of empowerment it has a few relationship on exterior. Even if the network works very well, thanks to the fact that community bank speeds up the local economy, it has no possibility to engage other territories. In this way it creates a good condition in the community but it doesn't stimulate an inter-cooperation with other communities, and this is a limit. It cannot spread out and create other bonds of solidarity economy to strength an alternative socio-economic system. Matarandiba is in this way a good experiment of evaluation of traditions and cultural manifestations, but it has not the strength needed to impact positively on territory. In fact inhabitants are partly solving the problem of unemployment but they are not autonomous for being independent from funds. Another example of this condition it is the group of fishers. They could work and sell with the other communities on alternative markets but they choose to sell products on the market. It means that they have a less profit and they are not as strong as if they could cooperate with other cooperatives. Cooperation could in fact nullifies their need of appealing to funds for continuing their activity. This reproduces dependence of the territory. Instead of this, solidarity economy involves ways of production and commercialization in the sphere of gift and reciprocity, hors of the sphere of the market, creating news relationships. Otherwise, if the solidarity relationships rest closed into the community, it is not able to produce enhancements hors the community.

The social cooperative had always had a good relationship with the local municipality. It started using a land gave as a loan for 30 years by the municipality. Transforming it in a productive land was a very hard work, thanks to the aid of a lot

of volunteers from the north of Italy. *Il Segno* works in a territory where even normal services are not assured. Its idea is to support also the development of the area making good practices available for the inhabitants. On the land they made some enhancements such as a part of the water main, which was useful even for others farmers. Others producers nearby the land of *Il Segno*, started thinking about the idea of organic production and common goods, such as water main or conversion or commercialization of products. This action has also a gender point of view. One of members said that at first it was strange for others producers of Scarcelli, that three woman had a land to cultivate, and decided to cultivate biological products, with less profit. This showed a different way of producing, working for an agriculture respectful of workers and women. "Gender changes nothing on agriculture, it can only produce better goods" (member of "Il Segno"). So they valorized a common good. To produce a social impact they could build a local network, to create relationships with the others land's owners.

Through this cooperation there was also a promotion of organic production and social justice. They started producing natural and biological products, and they choose to sell only biological and local products. The majority of its products are sold in the north of Italy, in supermarket that sells biological products. There are a lot of GAS that book products, because are interested in buying Calabrian biological products that usually are difficult to find. Since the birth it has been selling also "Fair Trade" products, promoting cooperation among north and south of the world. They employ people in needs in their activities. They are until now economically sustainable. They in fact sell about 20000 pot of transformed product made with biological olive oil, and during period such as Christmas or Ester they sell in the North of Italy a quantity of 100 Kg of products.

One difficulty exposed by members of the cooperative is that from local associations they had less help; they feel a relationship with a lower trust. This could be the result of the fragmented territory in which the cooperative is based. Cooperating with the north of Italy there is a good promotion of products made in Calabria, and associations are able of doing a good network on territory. Its resources are limited and for this reason its impact on territory is not relevant as it could be a public action. A stronger relationship with local institution could promote a local development. *Il segno* can offer its knowhow and its networks. Even if its networks

are based on personal reciprocity, with strong bonds among people and it is difficult for others to come easily into the network.

In these two case study there is a different approach in relation to funding. In the first case study ITES provides public or private funding for the area, in collaboration with private corporations such as “Dow Chemical”. Even if in the community has been set up an interesting system of micro-credit, there are many factors that threaten the durability of the experience, such as a powerless relationship with the exterior of the community and a weak economic durability. Economic activities are addicted to funds and they are not sustainable on its own. Community is not able to engage a free and independent local development, because everything is linked with the external credit line. When public funds will finish, it will be difficult that they could be able to continue.

One example of this is the community bank, that without public funds cannot go on, even with a fee on each credit that it gives. This kind of dependence affects an autonomous and sustainable process of development. Moreover the relationship with Dow Chemical is not clear and puts into subordination the community, even if Dow gives funds independently with the finality of the project. It is owner of the majority of the isle, and when the network will be strength enough it can happen that Dow will prevent its actions. Until now the rock salt mine is exploiting natural resources of community for its private profit, and it is, without any doubt, a way of having a control on the territory. *Il Segno* has benefited only of public goods, such as land to cultivate and it tries to engage a sustainability on its own, with the sale of products. Matarandiba is so far very weak and activities without funding are not durable on time. This affects the relationship with the territory and the social sustainability. *Il Segno* is a social cooperative, and for this it has an economic sustainability, even if so far weak. It has to improve its sells even on local territory.

A characteristic that both cases have in common is the connection with university that has the important role of accompanying the experience towards social innovation. This is possible through the concept of extension, that can improve knowledge taking information by real case and helping community in solving problems.

In the first network is remarkable that each decision is taken into the community forum. This mechanism creates links among people, and promotes values

of solidarity economy. ITES-UFBA helps in balancing interest, taking care that nobody has an upper hand on others. This process makes the community a relevant actor and promotes a change in cultural habits.

In the second network is remarkable that there are a lot of connections with different social enterprises and volunteer associations. It is a network that doesn't involve the actors of local territory. There isn't a forum on local in which *Il segno* could participate and it acts as a private. Even if its actions mean to have a social relevance a community forum would it makes better.

5 COMMUNICATION TOOLS

In both networks communication tools used are based on the concept of democratic participation like public discussion, open space technology, always using instruments like markers and billboards to evidence important concepts emerging among members. These tools allow the appropriation of a shared idea of development. They build a process of communication that more and more democratic is, more and more it allows a better condition of development for members involved in the process.

Communication inside the organization helps the construction of social bonds among members. Communication out of the organization helps the diffusion of democratic behaviors and it promote the definition of the idea of development. It impacts positively on community trust, and social cohesion.

Communication process in the community assembly in Matarandiba is relevant because members mediate concept as local development, welfare, community empowerment, among people that illiterate for most. All members are consciousness of what it is happening in the project of solidarity economy. The governance is a difficult process to manage and the information settings needs to be managed by technicians of Incubator.

In "Il segno" the communication is strong in long networks and it is weak on local. On local communication process is not able to pass an idea of organization that promote local development. They do not use public assembly to discuss and rarely they promote public meeting to promote a cultural dimension on local territory. It means that their communication settings are not opened to the exterior, and this

weakens the possibility to strength the social cohesion on local among others organizations. The communication and the information about action and intentions of the organization create a bridge with other organizations, and it builds the conditions of an idea of local development shared locally. This could affect in a positive way on social and economic sustainability of both organization and territory.

6 CONCLUSIONS

We analyzed two little community of about 500 people in which there is an experience of solidarity economy that try to involve the community building community empowerment, with a production of values careful of the impact on the environment and on people. Both experiences aim to promote local development through actions that involve inhabitants in an *active* way, working on making them stronger and responsible of their projects. It is relevant that these experiences incubate the territory wholly, giving actors instruments to emancipate themselves from poverty. In *Ecosmar*, in fact, not only one enterprise is incubated, but the territory wholly; in the same way *Il Segno*, because of its specific legislation form, doesn't work only for an economic goal, but it tries to spread its action on the territory, improving empowerment and social inclusion, even if its action is limited because of its resources.

Borzaga (2011) assumes that the exaggerate recourse to funds is a limit of policies that, instead of improving the real empowerment of organizations, make them dependent. It is although necessary that experiences, taking territory as a reference, create themselves as actors of change and social innovation.

These organizations intercept different flows of values: cognitive, economic, relational and environmental. To sum up they work with flows of *buen vivir* (MANCE, 2010). Sustainability of this action is always linked with an active participation of actors, to make the community autonomous. Inhabitants are responsible of what they do in community and they identify themselves in it. Communication process allows an high level of consciousness of this aspect. This responsibility is not immediate, and it needs a work of network that involves a lot of resources. It means that solidarity economy is also a different way of acting that educates people involved at each level, inhabitants and technicians. They promote education on new forms of production, on

solidarity values, a new relation with the environment. They realize a pedagogical process (MANCE, 2003), that envisages an alternative need to become real. It means also promoting a new way of thinking that creates around experiences of alternative. Growing in networks with other experiences, produce a cooperative relationship, that feeds a democratic action. Solidarity economy if is autonomous from external actors can produce development on territory, promote the defense of common goods and promotion of social inclusion and cohesion.

REFERENCES

AA.VV. Avaliação do programa nacional de incubadores tecnológicas de cooperativas e empreendimentos solidários PRONINC. **Relatório final**. Recife: Ministério do trabalho e emprego/IADH, 2011.

AA.VV. Projeto Ecosmar economia solidária e sustentável de matarandiba – ITES/UFBA, gennaio, 2011.

BIOLGHINI, D. **Il popolo dell'economia solidale**. Alla ricerca di un'altra economia. Bologna: Emi della coop.Sermis, 2007.

BORZAGA, C.; FAZZI, L. **Le imprese sociali**. Roma: Carocci, 2011.

CAILLÉ, A. **Il terzo paradigma**. Antropologia filosofica del dono. Torino: Bollati Boringhieri, 1998.

BRUNI, L. **L'ethos del mercato**. Un'introduzione ai fondamenti antropologici e relazionali dell'economia. Milano: Bruno Mondadori, 2010.

BRUNI, L.; ZAMAGNI, S. **Economia civile**. Efficienza, equità, felicità pubblica. Bologna: il Mulino, 2004.

CAILLÉ, A. Sobre los conceptos de economía en general y de economía solidaria en particular. In: CORAGGIO, J.L. (Org.) **Qué es lo económico?** Materiales para un debate necesario contra el fatalismo. Buenos Aires: Ed.Ciccus, 2009. p. 11-46.

CHAVES, R. ET.; MONZON CAMPOS. J. L. **L'économie sociale dans l'Union européenne**. Liège et Bruxelles, Ciriec international et Comité économique et social européen, 2006.

CIMINI, C.; LOMBARDI, E.; MARCON, G.; NALETTO, G. **Lavorare nel terzo settore**. Roma: Carocci Editore, 2004.

FREIRE, P. **La pedagogia degli oppressi**. Torino: EGA - Edizioni Gruppo Abele, 2011.

LAVILLE, J. L. **L'economia solidale**. Torino: Bollati Boringhieri, 1998.

_____. **L'économie sociale et solidaire en Europe**. Paris: CRIDA, 2000.

_____. Economia plural. In: CATTANI, A.D.; LAVILLE, J.L.; GAIGER, L.I.; HESPANHA, P. (Coord.). **Dicionário internacional da outra economia**. Coimbra-São Paulo: Ed. Almedina, 2009. p. 145-147.

LA CAMERA, F. **Sviluppo sostenibile**. Origini, teoria e pratica. Roma: Editori Riuniti, 2005.

MAGNAGHI, A. **Il progetto locale**. Torino: Bollati Boringhieri, 2003.

MANCE, E. **La rivoluzione delle reti**. Bologna: EMI, 2003.

_____. **Organizzare reti solidali**. Roma: Edup S.rl, 2010.

MCMICHAEL P., 2006, *Ascesa e declino dello sviluppo. Una prospettiva globale*, Traduzione di Jamel Napolitano, Milano, Franco Angeli, 2006.

MUTTI, A. **Capitale sociale e sviluppo**. La fiducia come risorsa. Bologna: Il Mulino, 1998.

POLANYI, K. **La grande trasformazione**. Torino: Einaudi, 2000.

RAZETO, L. **Le dieci strade dell'economia di solidarietà**. Bologna: EMI, 2003.

ROUSTANG, G. **Le travail autrement**. Paris: Dunod, 1982.

____ et al. **Vers un nouveau contrat social**. Paris : Desclée de Brouwer, 2000.

SAROLDI, A. **Costruire economie solidali**. Bologna, EMI, 2003.

SINGER, P. **Introdução à economia solidária**. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2002.

SOBRE A AUTORA

Carmela Guarascio

PhD in Political and Social Sciences, University of Calabria, Italy.

E-mail: carmela.guarascio@unical.it

Recebido em: 23/11/2016; **Aceito em:** 06/12/2016.

Como citar este artigo

GUARASCIO, Carmela. Information settings for the empowerment of communities: international comparison between networks of solidarity economy in Brazil and Italy. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 94-115, jul./dez. 2016.

RELAÇÕES TEÓRICO-CONCEITUAIS ENTRE IDENTIDADE E MEMÓRIA NA PERSPECTIVA DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

THEORETICAL-CONCEPTUAL RELATIONS BETWEEN IDENTITY AND MEMORY IN THE PERSPECTIVE OF INFORMATION SCIENCE

Edilson Targino Melo Filho
UFJR/IBICT

RESUMO

Trata das relações práticas entre os conceitos memória e identidade a partir da perspectiva da Ciência da Informação. Utiliza-se de conceitos de identidade e memória para relacionar o processo de construção da identidade na perspectiva da Ciência da Informação. Os conceitos são levados para a Ciência da Informação a fim de perceber a importância da discussão dessas temáticas, colocando os profissionais da informação como sujeitos sociais capazes de discutir e entender esse processo, sobretudo por perceber a representação da identidade inserida na sociedade da informação.¹

Palavras-chave: Memória. Identidade. Ciência da Informação.

ABSTRACT

The present paper is about the practical relations between the concepts of memory and identity, from the perspective of Information Science. It uses concepts of identity and memory to relate the process of identity construction in the perspective of Information Science. The concepts are taken to Information Science in order to perceive the importance of discussing these themes, putting information professionals as social subjects that are able to discuss and understand this process, especially by perceiving the representation of identity inserted in information society.

Keywords: Memory. Identity. Information Science.

¹ Artigo fruto de discussões realizadas na disciplina Memória, Organização, Acesso e Uso da Informação, no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal da Paraíba.

1 INTRODUÇÃO

Tendo em vista as limitações da memória humana, sobretudo no que concerne à capacidade de armazenamento e recuperação das reminiscências, o homem procurou outras formas de armazenar “conhecimento”, e o resultado dessa incessante busca foi denominado de ‘memórias artificiais’ (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2011). Essa procura levou à criação de instituições de memórias: arquivos, bibliotecas e museus, o que, conseqüentemente, com o desenvolvimento e sistematização das técnicas por elas aplicadas, originaram novas áreas de saber: Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia.

Nesse aspecto, é necessário entender a criação das instituições de memórias como parte integrante da concepção de preservação da identidade cultural e social. Ao falar de memória, entende-se como um trabalho de construção de identidades.

Com o surgimento da Ciência da Informação (CI), pós-Segunda Guerra Mundial (SARACEVIC, 1996), esta tem como tarefa estudar e propor soluções para os problemas relacionados à transferência da informação. Neste sentido, o contexto em que se encontra a sociedade parece reforçar a ideia de tornar mais explícitas as concepções de memória que permeiam o conhecimento produzido pela CI.

A memória, por muito tempo, foi considerada algo divino, que elevava os mortais ao mundo das divindades, e com o passar dos tempos ela passa por um processo de laicização, desempenhando um importante papel no desenvolvimento das ideias. Neste sentido, a memória é entendida como “a capacidade humana de reter fatos e experiências do passado e retransmiti-los às novas gerações [...] graças a um conjunto de funções psíquicas.” (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2008, p. 3). Ou seja, a memória perpassa os processos cognitivos porque, em alguns casos, é instituída de maneira inconsciente.

Neste aspecto, Bergson (1999) distingue dois tipos de memória: a memória hábito e a memória pura. A memória hábito é adquirida de maneira automática e passa pelo ato de repetição; e a memória pura é aquela que independe da consciência, pois se refere ao ato de recordar coisas do passado. Esta é a visão psicológica da memória de Bergson (1999) e se refere ao aspecto individual, mas a memória ainda pode ser entendida como fenômeno social, como uma construção social.

Somente a partir do século XX é que o mundo começa a ser visto como um espaço informacional e memorial, em que os aspectos materiais e imateriais dos objetos criados pelas sociedades entram na disputa pelo desenvolvimento do conhecimento. Ademais, conforme assevera Dodebei (2010), Informação, Memória e Conhecimento são a face

imaterial da economia representada pelo consumo de bens que transitam nas redes sociais ubíquas e, concomitantemente, a face material dos percursos da valorização de bens culturais e da preservação de patrimônios.

Destarte, a busca pela valorização profissional e a preocupação com os estoques informacionais crescentes, sobretudo por volta de 1960, despertaram a reinserção social das experiências dos mais antigos no desenvolvimento de técnicas que proporcionassem a construção da identidade de um grupo. Neste sentido, a história oral tem sua contribuição, como destaca Pollak (1992, p. 207), “a coleta de representações por meio da história oral tornou-se claramente um instrumento privilegiado para abrir novos campos de pesquisa”, essa coleta é representada pelas fontes de informações das quais emana, além das experiências vividas, suas identidades construídas ao longo do tempo.

É fácil então perceber que, conforme afirmam Pieruccini e Perrotti (2010, p. 6), “a história de vida de cada indivíduo faz parte, assim, de uma história mais geral”, que ora está associada ao coletivo, ora está dissociada, entretanto é arquitetada no “complexo e permanente fluxo de relações entre as memórias que forja o todo social, a ancoragem para a construção contínua e comum da experiência matéria”, pessoal e coletiva.

Neste sentido, este estudo tem como objetivo relacionar os conceitos de identidade e memória propostos por Henri Bergson (1999), Maruricie Halbwachs (2006), Paul Ricouer (2007) e Jöel Candau (2011) com a CI, a fim de abordar a interseção destes conceitos com os aspectos da mediação do profissional da informação.

O estudo trata-se de um artigo de revisão, exclusivamente teórico. Os autores selecionados para a interlocução surgem de discussões no âmbito da disciplina Memória, Organização, Acesso e Uso da Informação. Entende-se essa relação a partir do processo de mediação proposto pelo profissional da informação no que concerne às aplicações práticas do campo teórico desses conceitos.

2 MEMÓRIA: um estado de consciência

Ao tratar de memória e, conseqüentemente, do estado de consciência, certamente Bergson (1999) entrará na discussão proposta, tendo em vista que em seu escrito mais consagrado, “Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito”, de 1986, ele trata da relação do corpo com o espírito, da matéria com a alma, do realismo e do idealismo.

Evidentemente, Bergson (1999) prepara sua obra para o entendimento de uma percepção consciente, que atua como relógio da indeterminação da ação, e está voltada para o momento em que há uma possibilidade de hesitação e, conseqüentemente, de escolha, isto é, de indeterminações das ações. É neste momento em que há uma percepção consciente.

É neste entendimento que, buscando a ideia de percepção consciente, Bergson (1999) alerta para uma crítica ao realismo e ao idealismo, na medida em que ambos apresentam dificuldades em suas teses no processo de determinação da relação entre matéria e espírito. Para dirimir as subjeções tanto do realismo quanto do idealismo, Bergson (1999) passa pela caracterização das imagens, ele entende estas como “uma certa existência que é mais do aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama coisa.” (BERGSON, 1999, p. 2). Então, a imagem está localizada no entremeio da representação e da coisa, é uma realidade exterior ao indivíduo que observa, mas é também compartilhada por ele, transportada por ele de alguma maneira.

É possível, então, perceber que o conceito de memória perpassa o reconhecimento das imagens, de maneira que está relacionada como um campo transcendental pré-subjetivo, conforme versa o próprio Bergson (1999). Ao abordar as questões conceituais de memória, podemos ter como base não só esse campo transcendental inerente ao sujeito, mas a sua percepção consciente em relação às imagens postas, e porque não dizer em relação ao contexto informacional que ora se apresenta.

Conforme discorre Orrico (2010, p. 5):

[...] a inserção do conceito de memória decorre da compreensão de que a formação do imaginário da população, e ainda da construção da identidade de um grupo social, acontece pelo que a linguagem constrói discursivamente, estabelecendo os processos de transmissão cultural, construindo o que o grupo lembra individual e socialmente.

Dado esse estado de consciência que é intrínseco ao contexto informacional, mas também extrínseco aos processos de transmissão cultural, a construção da memória e a representação que faz parte da sua concepção demandam a passagem da imagem para a sua representação. Essa conversão é necessária para o entendimento da concepção de memória enquanto estado consciente.

A partir desse entendimento, compreendemos a memória como um estado de consciência que não é de todo individual, mas também é construído coletivamente, e assim por diante, contribuindo essencialmente na construção da identidade, tendo em vista o resgate das lembranças coletivas que são evocadas pelos outros e não nos são estranhas, mas sim familiares.

Nesse sentido, Halbwachs (2006) aborda essa questão da memória enquanto fenômeno coletivo, que se apropria das condições socialmente construídas para o seu estabelecimento, além de se instituir por meio de indivíduos que não necessariamente devem estar presentes materialmente para que a evocação ocorra em sua plenitude, mas compreendendo o campo transcendental.

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. [...] Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco e em nós certa quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, 2006, p. 30).

Então, na concepção de Halbwachs (2006), as lembranças não se perdem no espaço, mas são evocadas constantemente, mesmo porque delas decorre a construção da identidade social dos indivíduos. Neste sentido, “no momento em que examina seu passado, o grupo nota que continua o mesmo e toma consciência de sua identidade através do tempo.” (HALBWACHS, 2006, p. 108).

O autor continua enfatizando que “é difícil conceber como despertaria em uma consciência isolada o sentimento da identidade pessoal, talvez porque nos parece que um homem inteiramente só não poderia se lembrar de modo algum.” (HALBWACHS, 2006, p. 110). Portanto, é válido ressaltar que a construção da identidade perpassa pelo estado de consciência, assumindo características próprias, mas carregando traços do coletivo.

O que certamente não poderá entrar em colapso são as concepções de memória histórica e memória coletiva, tendo em vista que memória histórica é entendida pela sequência de eventos, cuja lembrança a história conserva; portanto, a memória coletiva não pode ser confundida com a história. Entretanto, conforme ressalta Nora (1993, p. 28) “a memória, com efeito, só conheceu duas formas de legitimidade: histórica ou literária”, é com este entendimento que surge o confronto, ou melhor, a associação da memória com a identidade, entendendo ainda a importância e o destaque feito por Nora

(1993) aos lugares de memória que consolidam as memórias e que, necessariamente, precisam de uma vontade de memória para se efetivar como tal.

A memória de grupo está em consonância com as lembranças das experiências dos membros. Baseado na percepção da imagem de Bergson (1999) é possível reencontrar as ligações do pretérito. Evidentemente, Halbwachs (2006) chama a atenção para a intuição sensível que está sempre no presente, entendendo que a memória pode ser evocada em função do pensamento coletivo.

Neste sentido, o sujeito participa de dois tipos de memórias: individuais e coletivas. Apesar de a memória coletiva conter a memória individual, elas não se confundem.

Halbwachs (2006) ressalta as divisões do tempo que resultam de convenções e costumes. É importante salientar este ponto tendo em vista que a memória não tem poder sobre os estados passados e que o tempo social não se confunde mais do que a duração individual com o tempo matemático. Então, não há grupo que não sinta necessidade de distinguir e identificar as diversas partes de sua duração, visto que o tempo só é real na medida em que materializa acontecimentos. No que concerne ao espaço como campo da memória, o ambiente é marcado por traços dos indivíduos que modelam o espaço à sua imagem; contudo se adaptam às coisas materiais que a ele resistem. Neste sentido, ele afirma que não há memória coletiva que não aconteça em um contexto espacial.

Há, ainda, um aprofundamento sobre a memória dos músicos. O autor afirma que ela é mais extensa e bem mais segura que a dos outros, isto porque o cérebro está habituado com os sons musicais que se fixaram na memória. Logo, as lembranças dos músicos se conservam em uma memória coletiva que se estende no espaço e no tempo, tão longe quanto sua comunidade.

Então, a memória não poderia estar desfalcada dos conceitos de percepção, espaço e tempo, principalmente porque estes se relacionam. Ademais, a memória coletiva é partícipe da memória individual, que se configura como importante fator determinante da identidade dos sujeitos e, portanto, entendendo a memória como um estado de consciência, visto que as lembranças são permanentemente evocadas em um conjunto de representações que formam a identidade.

3 IDENTIDADE: CONJUNTO DE REPRESENTAÇÕES COLETIVAS

Inicialmente, é necessário ressaltar que “há uma ligação fenomenológica muito estreita entre memória e o sentimento de identidade.” (POLLAK, 1992, p. 204). A partir de então, podemos perceber a memória como elemento essencial na construção da identidade social. Segundo Pollak (1992, p. 204):

[...] a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela também é um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si.

Neste aspecto, Candau (2011) também vai tratar a identidade como intimamente ligada à memória, tendo em vista seu processo de construção social.

No seu livro intitulado “Memória e Identidade”, Joël Candau (2011) procura estabelecer as relações entre memórias individuais e coletivas, entendendo a identidade como um estado psíquico e social e a memória como uma faculdade individual e um conjunto de representações. Além disso, ele ainda analisa o conceito de memória a partir de três níveis: protomemória, memória de evocação e metamemória, diferenciando as memórias fortes e fracas.

A protomemória poderia, em algum momento, ser confundida com o *habitus* de Bourdieu (2009). Candau (2011) afirma que o *habitus* depende da protomemória. Contudo, a protomemória é o próprio senso prático, segundo o qual o passado não chega sequer a ser representado, porque já agiria no corpo. Ela é a memória social incorporada. Neste sentido, Candau (2011, p. 23) conceitua a protomemória como “uma memória ‘imperceptível’, que ocorre sem tomada de consciência. Ela é essa forma de memória que trabalha o corpo sem relaxar, esculpindo-o para fazer dele um corpo *mimesis* e que é a alienação fundadora da identidade.”

A memória de evocação é a memória propriamente dita. É uma recordação ou evocação voluntária. Como bem ressalta Candau (2011), é feita igualmente de esquecimento e pode se beneficiar de extensões artificiais que derivam do fenômeno geral da expansão da memória.

A metamemória é a representação que cada indivíduo faz de sua própria memória e se constitui na forma de memória reivindicada, ostensiva. Consequentemente, contribui para a construção identitária. Por conseguinte, a

metamemória é a representação que fazemos das próprias lembranças, o conhecimento que temos delas. Então, a metamemória é “a representação que cada indivíduo faz de sua própria memória”, é a construção explícita da identidade, “a metamemória é, portanto, uma memória reivindicada, ostensiva.” (CANDAU, 2011, p. 23).

A memória forte é aquela estruturante de identidade, capaz de organizar sentido. Segundo Candau (2011, p. 44), ela é “uma memória massiva, coerente, compacta e profunda”, imposta a uma grande maioria dos membros de um grupo, independente do seu tamanho; contudo, salientando que a possibilidade de encontrar tal memória é bem maior quando o grupo é pequeno.

A memória fraca não possui traços bem definidos. Candau (2011) a define como difusa e superficial, ela é dificilmente compartilhada por um conjunto de indivíduos. Esse fato corrobora para que a identidade coletiva do grupo seja relativamente inatingível. Segundo o próprio Candau (2011), uma memória fraca pode contribuir para a desestruturação de um grupo.

Em síntese, a memória forte seria estruturante de identidade, capaz de organizar sentido, o que o autor vai denominar de retórica holística. No caso da memória fraca, ela tem a sua origem gradativa na transformação dos grupos, conforme seus quadros sociais de memória.

No que se refere à identidade, Candau (2011) afirma que o termo se refere a um estado, e que ele não poderia ser aplicado nem ao indivíduo muito menos a um corpo social, pelo menos em tese. De acordo com o autor, os estados mentais são incomunicáveis, e nada pode ser observado pelos sujeitos simultaneamente. Neste sentido, as identidades estão ancoradas em torno da origem e do acontecimento, o que Candau (2011) vai denominar de pedras numerárias. Então, há um reconhecimento por parte de Candau (2011) na origem e no acontecimento em que se tornam perceptíveis dois alicerces temporais importantes, segundo os quais os processos identitários são possíveis.

Neste sentido, é preciso ressaltar a preocupação com os processos de socialização da memória, que pode ser “objetiva quando se trata de uma memória factual e que é, pelo menos, o sentimento subjetivo que os membros de um grupo possuem de compartilhar a mesma memória.” (CANDAU, 2011, p. 45). Desse modo, o importante é assegurar que os processos identitários estão balizados na memória, perpassando os três níveis distinguidos, mas, sobretudo, pela memória de evocação.

É necessário analisar a relação da memória com as demais categorias que lhe são costumeiramente associadas: imagens, representação, esquecimento, entre outras. Então, o esquecimento e o perdão como parte integrante da memória, e esta como a grande mola propulsora para as relações narrativas surgidas no instante em que se faz memória.

Destarte, conforme destaca Candau (2011, p. 50), “a memória coletiva, como a identidade da qual ela é o combustível, não existe se não diferentemente, em uma relação sempre mutável mantida com o outro.” Desta forma, a construção da identidade intercepta a memória coletiva, tendo em vista que, para a construção identitária, seja dos indivíduos, seja das coletividades, é necessário um resgate histórico da memória.

Neste processo, encontra-se a CI, que busca delinear seus conceitos de memória, definindo os aspectos sociais e cognitivos que abarcam as percepções acerca do tema e, assim, deliberando as feições que o conceito de memória trará para a CI como um todo e para os profissionais da informação.

3.1 A IDENTIDADE DESMEMORIADA

Diante dos aspectos dispostos da percepção da memória e da construção identitária a partir da evocação das lembranças, e todas as suas nuances, podemos, então, estabelecer uma hipótese de que não há identidade sem que nesta estejam impregnados traços da memória, seja individual ou coletiva. Neste sentido, Riccoeur (2007, p. 469) reforça que “as representações fragmentárias da memória seguem as linhas de dispersão da lembrança. A reflexão, em compensação, remete ao foco da memória do si que é o lugar da afecção constitutiva do sentimento de falta.”

Ao engendrar esforços para conceber essa identidade que não está dissociada da memória, mas estão intrinsecamente ligadas, a identidade e a memória convergem para a ideia de um sujeito social, consciente da sua trajetória de vida, da sua história que certamente produz nele um aspecto consciente.

Entretanto, o próprio Candau (2011, p. 18) chama a atenção para a capacidade da memória em derrocar o anseio pela identidade: “a memória é a identidade em ação, mas ela pode, ao contrário, ameaçar, perturbar e mesmo arruinar o sentimento de identidade.” Isso pode ser evidenciado ao fazer uma anamnese de abusos sexuais ou fazer uma memória do Holocausto. Candau (2011, p. 18) reforça ainda que “o jogo da

memória que vem fundar a identidade é necessariamente feito de lembranças e esquecimentos.” Então, é nessa dualidade entre lembrar e esquecer que a identidade é construída e percebida pelos sujeitos.

Portanto, é constatado em Pinheiro Filho (2004) que a realidade humana é fato social e, por isso, é construída na coletividade, na integração com outro. A representação da identidade que está inserida na sociedade, e por meio dela se materializa no ser humano, é capaz de produzir no homem, a partir da tradição filosófica, a sua ressignificação com o meio:

O indivíduo não é ainda realidade humana, mas apenas abstração que só se perfaz no meio social. Antes de sua constituição **na** e **pela** força coletiva, não se pode falar propriamente de homem, mas de um ser que se reduz ao organismo animal. A humanidade do homem é coisa social, que se cristaliza por mecanismos de coerção. (PINHEIRO FILHO, 2004, p. 142, grifo do autor).

Conforme destaca Pollak (1992, p. 204), “a construção da identidade é um fenômeno que se reproduz em referência aos outros, em referência aos critérios de aceitabilidade, de admissibilidade, de credibilidade, e que se faz por meio da negociação direta com os outros.” Desta forma, esse fenômeno decorrente da referência só é possível por causa dos aspectos memoriais presentes em cada aspecto.

É, portanto, necessário destacar a forma pela qual a identidade não está dissociada da memória e, por conseguinte, da informação que a ela é atribuída enquanto fenômeno social. De acordo com Pollak (1989, p. 13), “tanto no nível individual como no nível do grupo, tudo se passa como se coerência e continuidade fossem comumente admitidas como os sinais distintivos de uma memória crível e de um sentido de identidade assegurados.”

Então, é possível assegurar as nuances que corroboram para uma continuidade na construção da identidade, já que ela não é estática, é mutável e está em constante construção, tendo em vista que os seres humanos são seres sociais que também estão em constante interação, o que certamente produz, a todo instante, fenômenos sociais, dependentes dos sujeitos.

A identidade e a memória caminham juntas, embora seja necessária a produção e reprodução de saberes inerentes à identidade e à memória, isto porque o grupo em que os sujeitos estão inseridos também se envolve na manutenção da identidade profissional, conforme destaca Candau (2011, p. 118): “todo grupo profissional valoriza os comportamentos apropriados e reprime os demais a fim de produzir uma memória

adequada à reprodução de saberes e fazeres e à manutenção de uma identidade da profissão.” Desta forma, é dada a devida importância ao grupo profissional, cultural, social que o indivíduo se insere, tendo em vista que o individual é construído pela coletividade.

Portanto, o sujeito vive uma incessante busca pela sua formação identitária, mesmo que essa busca seja feita de maneira inconsciente, mas há a necessidade de evocar memórias para que esse processo se desenvolva, como afirma Halbwachs (2006, p. 108): “no momento em que examina seu passado, o grupo nota que continua o mesmo e toma consciência de sua identidade através do tempo.” Perpassando os aspectos imateriais da memória, o grupo tem por escopo eternizar os sentimentos e as imagens que formam a essência do seu pensamento e, conseqüentemente, formam a sua identidade.

Ao contrário do que se imagina, não é fácil conceber um sujeito que despertaria sua identidade pessoal de maneira isolada, sem a ajuda do grupo social em que está inserido. É como deixa claro Halbwachs (2006, p. 110) quando afirma que “é difícil conceber como despertaria em uma consciência isolada o sentimento da identidade pessoal, talvez porque nos parece que um homem inteiramente só não poderia se lembrar de modo algum.” É a integração com seus pares que permite não somente a evocação da memória, mas a construção identitária.

Da mesma forma, Candau (2011) procurou reconhecer nos acontecimentos e na origem os principais fundamentos temporais segundo os quais os processos identitários são possíveis. Por conseguinte, em meio aos processos de socialização da memória, onde a personalidade de cada ser humano é marcada pelos traços do convívio com o outro, é necessário compreender como “as ideologias que prevalecem nas memórias migrantes jogam com as fronteiras da alteridade para produzir, pela distinção, as identidades sociais.” (CANDAU, 2011, p. 17), entendendo as ideologias como um processo natural e coercitivo que é inerente ao ser humano, pois independe da sua vontade de fazer ou agir com memória.

É a capacidade produtora da memória que produz identidade e que promove as relações sociais inerentes a esse processo, conforme afirma Candau (2011, p. 78):

É no mesmo movimento dialético que a memória vem confortar ou enfraquecer as representações identitárias, e estas vêm reforçar ou enfraquecer a memória. [...] esse trabalho de memória é coletivo desde a sua origem, pois se manifesta

no tecido das imagens e da linguagem que devemos à sociedade e que nos vai permitir dar uma ordem ao mundo.

Neste sentido, Candau (2011) corrobora com Bergson (1999) quando este elabora a concepção do jogo de imagens como fonte de onde emana a memória, e quanto trata da percepção consciente no quadro de amparo às memórias. Então, significa que “perceber consiste, portanto, em suma, em condensar períodos enormes de uma existência infinitamente diluída em alguns momentos mais diferenciados de uma vida mais intensa, e em resumir, assim, uma história muito longa. Perceber significa imobilizar.” (BERGSON, 1999, p. 244). Nesta perspectiva, tratando o tempo como um importante aspecto no processo identitário.

Segundo destaca Ricouer (2007, p. 96), “é mesmo enquanto fator de integração que a ideologia pode ser tida como guardiã da identidade, na medida em que ela oferece uma réplica simbólica às causas de fragilidade dessa identidade”, pois é essa ideologia que armazena a memória e dela só poderá ser obtida a partir das evocações que os indivíduos lançarem mão.

4 CONSIDERAÇÕES

Nestas condições, a incessante busca pela identidade desmemoriada não se trata apenas do ávido esforço de memória para perceber a identidade, mas da investigação necessária para compreender os processos inerentes a essa percepção. É, portanto, significativo o ânimo engendrado pelos fenômenos sociais que funcionam, também, como mola propulsora no desenvolvimento identitário.

É da sociedade que emana todas as fontes de significação, seja na construção da identidade, seja na evocação da memória para tal. Segundo Pinheiro Filho (2004, p. 142), “a sociedade é a única fonte da humanidade do homem; é através dela que se transcende a pura vida orgânica que é a condição do homem tomado em sua individualidade.” Neste sentido, podemos perceber que a individualidade é construída na coletividade, e, conseqüentemente, o processo identitário surge, também, dessa força da coletividade que abriga o desejo de ser notado enquanto sujeito social.

Conforme destacado por Candau (2011), a memória coletiva é a chama necessária para a construção da identidade, sempre partindo da dinâmica da relação com o outro. Por conseguinte, a noção de representação também intercepta a construção da

identidade, tendo em vista que “toda representação é produto de uma síntese” (PINHEIRO FILHO, 2004, p. 144), e a identidade é o conjunto de representações do indivíduo, marcado pelas referências dadas nos acontecimentos da trajetória do sujeito.

Destarte, é importante ressaltar a necessidade de organização das representações identitárias, pois cada uma delas precisa, além de resgate memorialístico, de um eixo temporal no qual estejam ancoradas nas representações coletivas. Neste aspecto, reforça Candau (2011, p. 91): “o tempo, assim provisoriamente domesticado nesse templo da memória coletiva, autoriza a ancoragem de cada sujeito em uma temporalidade fundadora da identidade.” Então, a questão da construção da identidade não está alicerçada somente na memória, mas em todo o contexto que envolve os aspectos de construção social da realidade que, certamente, decorre do movimento dialético da memória: esquecer e lembrar.

A CI tem como principal papel nesse processo de construção da identidade do povo, e conseqüentemente a evocação da memória, fornecer a possibilidade de acesso aos estoques informacionais necessários para o resgate da memória. Os profissionais da informação devem estar aptos, com habilidades e competências para promover esse acesso, sobretudo quando se tratar de comportamentos apropriados e exigidos para a formação do conteúdo.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2011.

DODEBEI, Vera Lucia Doyle Louzada de Mattos. Informação, memória, conhecimento: convergência de campos conceituais. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANCIB, 2010.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História**, São Paulo, n. 10, 1993.

OLIVEIRA, Eliane Braga de; RODRIGUES, Georgete Medleg. As concepções de memória na Ciência da Informação no Brasil: estudo preliminar sobre a ocorrência do tema na produção científica. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 9., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP/ANCIB, 2008.

_____; _____. O conceito de memória na Ciência da Informação: análise das teses e dissertações dos programas de pós-graduação no Brasil. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 311-328, mar. 2011.

ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. O papel da informação na construção da memória coletiva pelo discurso da informação científica. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANCIB, 2010.

PIERUCCINI, Ivete; PERROTTI, Edmir. Memória experiência e informação: a estação memória. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 11., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANCIB, 2010.

PINHEIRO FILHO, Fernando. A noção de representação em Durkheim. **Lua Nova**, São Paulo, n. 61, 2004.

POLLAK, Michel. Identidade e memória social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992.

_____. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1989.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

SARACEVIC, T. Ciência da Informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SOBRE O AUTOR

Edilson Targino Melo Filho

Doutorando em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em parceria com o Instituto Brasileiro de Informação, Ciência e Tecnologia. Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal da Paraíba. Bibliotecário-Documentalista do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco.

E-mail: edilsondmelo@gmail.com

Recebido em: 05/09/2016; **Aceito em:** 18/11/2016.

Como citar este artigo

MELO FILHO, Edilson Targino. Relações teórico-conceituais entre identidade e memória na perspectiva da Ciência da Informação. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 116-130, jul./dez. 2016.



O CURRÍCULO DE SALZBURG PARA BIBLIOTECÁRIOS NUMA ERA DE CULTURA DA PARTICIPAÇÃO

THE SALZBURG CURRICULUM TO LIBRARIANS IN A CULTURE OF PARTICIPATION AGE

Jorge Moisés Kroll do Prado
UFSC

RESUMO

Traz uma breve apresentação do que foi a construção do Currículo de Salzburg, os atores envolvidos e o procedimento de trabalho para a construção de um currículo para bibliotecários que pautasse a era da cultura da participação. Em seguida, traz a tradução completa do Currículo com as seis competências principais: engajamento social transformador; tecnologia; gestão para a participação (competências profissionais); gestão de ativos; habilidades culturais e conhecimento; aprendizagem e inovação. Finaliza com considerações sobre a importância dessas competências no perfil profissional do bibliotecário, como elas podem ser desenvolvidas e qual o papel dos cursos de graduação.

Palavras-chave: Biblioteconomia. Currículo profissional. Cultura da participação. Bibliotecário - competências.

ABSTRACT

This article provides a brief presentation about the construction of The Salzburg Curriculum, the actors involved and the working procedure for the construction of a curriculum for librarians about the context of culture of participation. Then it brings the full translation of the curriculum with its six main competences: transformative social engagement; technology; management for participation (professional competences); asset management; cultural skills and knowledge; learning and innovation. It concludes with considerations about the importance of these competences in the professional librarian profile, how it can be developed and the role of undergraduate courses.

Keywords: Librarianship. Professional curriculum. Culture of participation. Librarian - competences.

1 INTRODUÇÃO

A discussão a respeito da construção de um currículo é presente em qualquer curso, pois se caracteriza como um desafio de se aliar teorias à prática proposta por um mercado de trabalho repleto de transformações cotidianas, que exige do profissional em formação habilidades e competências técnicas e emocionais. É o instrumento que norteará todo o período formativo de qualquer indivíduo.

Para atuar profissionalmente, ressaltam-se dois elementos básicos, que são um corpo de conhecimentos e competências técnicas e fundamentos emocionais focados no relacionamento (FREIDSON, 1998). Ambos começam a ser desenvolvidos durante o período formativo e nas experiências profissionais e pessoais adquiridas ao longo do tempo.

Miranda (2004, p. 115) afirma que uma competência “é um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes correlacionados que afeta parte considerável da atividade de alguém; se relacionado com o desempenho, pode ser medido segundo padrões estabelecidos.”

Perfiladas, as competências constroem o sujeito profissional, podendo inferir quais funções e atividades podem ser realizadas no ambiente de trabalho. Hamel e Prahalad (1995) corroboram com Miranda (2004) afirmando que as competências são a integração de um conjunto de tecnologias, aprendizado coletivo e habilidades. A discussão e atualização destas são de responsabilidade de alguns fatores, como o próprio mercado de trabalho e o currículo acadêmico dos cursos de graduação; sendo um tema facilmente encontrado na produção científica.

David Lankes tem sido um autor reconhecido pelas reflexões que traz ao apresentar seu conceito de Nova Biblioteconomia: pautada nas pessoas ao invés do acervo, na construção coletiva de conhecimento ao invés de mera disseminação de informação. Em seu primeiro livro, publicado em 2011, *The Atlas of New Librarianship*, Lankes apresenta, de modo bastante técnico, quais são as competências, ferramentas, habilidades e conhecimentos do bibliotecário contemporâneo. Já em 2012, publicado em acesso aberto e já traduzido para a Língua Portuguesa, o livro *Expect More: demanding better libraries for today's complex world* apresenta uma linguagem mais próxima do leitor e com exemplos práticos e reais de bibliotecários que estão atuando conforme esta Nova Biblioteconomia.

O Currículo apresentado neste artigo foi construído sob a liderança de Lankes, sendo um dos produtos de sua reflexão. Neste artigo, sendo uma tradução autorizada, tende a colaborar com a jornada do autor¹ em difundir este conceito que cada vez mais tem sido discutido pelos profissionais e acadêmicos da área, mas também com as mudanças curriculares sempre presentes nas instituições de ensino brasileiras.

2 O CURRÍCULO DE SALZBURG

Em outubro de 2011, reuniram-se na cidade de Salzburgo, Áustria, profissionais de 31 países para discutir o tema “Bibliotecas e museus numa era de cultura da participação”. O evento foi organizado em diferentes tópicos e grupos conforme a relevância do assunto permitia.

Um destes grupos ficou responsável pelo debate e reunião das competências e habilidades necessárias para os profissionais desta era. Os estudiosos que fizeram parte deste grupo foram (SALZBURG, 2011): Kindong Bae, professor no Departamento de Antropologia da Universidade de HanYang (Coréia do Sul); David Lankes, diretor e professor na Universidade de Syracuse; Deirdre M. Prins-Solani, diretor executivo do Centro para o Desenvolvimento Patrimonial na África; Guo Xiaoling, diretor do *Capital Museum*; Ross Harvey, professor na *Simmons College*; Daniel Lewis, curador-chefe na Seção de Manuscritos da Biblioteca Huntington; Sasa Madacki, diretor do Centro de Direitos Humanos da Universidade de Sarajevo; Rachel E. More, bibliotecária na Biblioteca Nacional da África do Sul; Joyoti Roy, coordenador de projetos na *National Culture Fund*; Andrea I. Sajó, diretor da Biblioteca Nacional de Széchenyi; Renyu Wang, pesquisador-associado na Academia Chinesa de Ciências Sociais; Michael Stephen, professor assistente na Universidade Estadual de San Jose.

Para identificar quais seriam estas competências e habilidades, o grupo contextualizou esta era de cultura de participação com algumas características imperativas do futuro, apresentadas no Quadro 1:

¹ *Expect More World Tour*: ciclo de palestras e atividades realizadas em diferentes países para difundir a Nova Biblioteconomia. Disponível em: <http://davidlankes.org/?page_id=6826>. Acesso em 15 jul. 2016.

Quadro 1 - As características imperativas do futuro.

Reconhecer a importância das diversidades culturais, econômicas e sociais de nossas comunidades;
Aceitar o princípio de acesso democrático;
Reconhecer a necessidade de uma nova linguagem e vocabulário que descreva o seu trabalho, refletindo as novas realidades e expectativas para nossas instituições;
Criar parcerias inovadoras com as organizações comunitárias;
Aceitar novas obrigações e responsabilidades institucionais;
Colocar uma ênfase maior no valor e impacto que o público tem;
Entender a mutabilidade natural das coisas, das funções, permitindo cocriação de conteúdo;
Reconhecer a distinção entre a aprendizagem escolar e a aprendizagem fora da escola;
Entender o quanto antes que a aprendizagem faz parte de nossa missão;
Apreciar as mudanças culturais organizacionais e praticar a cultura da participação em ambientes interno e externo;
Reconhecer que a tecnologia é uma ferramenta e que a participação autêntica das pessoas depende exclusivamente delas e não da tecnologia;
Incorporar as mídias sociais em nossa missão e em nosso pensamento estratégico;
Juntar-se a uma nova onda de colaboração com outras instituições culturais através do compartilhamento de equipe e de acervo;
Abrir suas paredes, quebrar suas fronteiras e pensar no público exterior;
Mudar o currículo formativo de bibliotecários a fim de atender às demandas e realidades da cultura participativa;
Atuar com paixão e criatividade como agentes de transformação permanente.

Fonte: Salzburg (2011).

Dentro deste contexto e com estes profissionais, apresenta-se, a seguir, o Currículo de Salzburg, que foi traduzido integralmente do Inglês.² Ele se divide em seis competências: engajamento social transformador; tecnologia; gestão para a

² A linguagem em primeira pessoa, com o intuito de se aproximar ao leitor, foi mantida, uma vez que é uma forte característica do autor que organizou os textos do Currículo.

participação; gestão de ativos; habilidades culturais e conhecimento; aprendizagem e inovação.

2.1 ENGAJAMENTO SOCIAL TRANSFORMADOR

O primeiro dos tópicos do Currículo de Salzburg é o engajamento social transformador. Resumidamente, diz respeito ao fato de que se você faz parte de uma organização deve estar atento e proativo para tornar este ambiente cada vez melhor. Este “melhor” deve ser do ponto de vista institucional, o que a organização entende por aquilo que seja melhor, e não do ponto de vista unicamente do indivíduo. Assim, o engajamento social transformador é o primeiro conjunto de habilidades que o bibliotecário deve ter.

Isso inclui elementos como o ativismo. Como você pode engajar as pessoas de modo a trabalharem ativamente em determinado tema? Como você pode identificar tópicos dentro da comunidade que a torne unida, levando-a à ação para trazer melhorias? Como organizar isso? Como uma mensagem deveria ser transmitida com este propósito? Como realmente se traria a ação em torno de um objetivo?

A responsabilidade social é outra das habilidades deste primeiro conjunto: os bibliotecários precisam entender que eles são responsáveis socialmente. Suas ações, sua posição privilegiada, por exemplo, dentro da comunidade – sua posição de *veracidade* dentro da comunidade – é uma grande responsabilidade. É necessário compreender que, como profissionais que trabalham com informação, eles podem influenciar na maneira como as pessoas constroem novos conhecimentos. Mas mais que isso, bibliotecários não podem ser somente eles responsáveis socialmente. Eles deveriam, em essência, preparar a comunidade para que também seja socialmente responsável, que os membros desta comunidade estejam juntos em torno de uma variável em comum, que é manter-se vivos, ir à escola, ao trabalho e qualquer outra atividade inerente à condição humana.

A análise crítica social é um mecanismo pelo qual você pode entender a sua comunidade, mas não questionando o que as pessoas acham da sua biblioteca ou como eles a utilizam. Pelo contrário, devemos ir à comunidade para descobrir “O que vocês estão fazendo?”, “Quais seus problemas?”, “Quais seus objetivos?”. Obviamente que as pessoas dentro de uma comunidade estão repletas de diferentes vontades, logo, é

fundamental saber identificar o que é de prioridade para a comunidade e, assim, a biblioteca poder traçar um plano de ação.

Os bibliotecários precisam também preparar agendas de eventos de cunho político e social. Eventos que tragam uma reflexão crítica aos membros da comunidade, que estes se perguntem como está o desenvolvimento econômico de sua cidade. Como podemos ir além dos acervos e oferecer serviços efetivos de transformação social? A biblioteca, muitas vezes, forma-se e se desenvolve em torno das aspirações de sua comunidade, e não o contrário.

Ainda dentro desta habilidade de engajamento social transformador, temos o aspecto do *advocacy*, termo sem tradução oficial para a Língua Portuguesa, mas começando a ficar mais recorrente no vocabulário do bibliotecário brasileiro. *Advocacy*, obviamente, está relacionado com ativismo. Como podemos nos organizar junto da comunidade para as ações sociais, política e às causas que precisam ser defendidas?

A sustentabilidade de uma missão social não depende somente de saber o que queremos, mas também saber como manter aquilo que queremos. É necessário entender as consequências acarretadas ao se lutar por uma causa, saber quais os recursos necessários (não só financeiros e tecnológicos, mas também sociais). É fundamental ter um plano para continuar a desenvolver a proposta.

Quando se fala em causas e interesses, há também a divergência de ideias e de opiniões; portanto, saber gerenciar os conflitos que porventura venham a surgir também é um elemento-chave dentro da habilidade do engajamento social transformador. Quando os bibliotecários se propõem a alguma atividade, é comum no plano de ação ter planos B que possam ser colocados em prática caso a ideia dê errado. Isso é somente com a finalidade de evitar conflitos. A gestão de conflitos, na verdade, é o bibliotecário atuando como moderador dos interesses e facilitador para a ação. Uma tarefa bastante difícil, uma vez que o próprio bibliotecário tem os seus interesses também.

Por fim, dentro desta habilidade, volto a dizer que precisamos entender as necessidades de nossas comunidades. Precisamos ser proativos com os nossos serviços e produtos, transparecer uma imagem de apoio e não somente passar a mensagem passiva de que “Eu estou aqui, pronto para te ajudar”.

2.2 TECNOLOGIA

A próxima habilidade que queremos apontar neste Currículo é a tecnologia. Hoje, ao ouvir esta palavra, já nos vêm à mente a Internet, os celulares e o acesso instantâneo à informação.

A tecnologia não é uma grande novidade para um ambiente de biblioteca. Por muitos séculos, ela tem sido parte integrante de como os bibliotecários trabalham. Antes de utilizarmos eletricidade e bateria para alimentar nossa tecnologia, utilizávamos lápis e papel. O catálogo de fichas também foi uma tecnologia, e bastante interessante por sinal, pois servia como uma espécie de mapa da biblioteca, podendo indicar onde encontrar a informação necessária para uma demanda específica. Já durante os anos 50 e 60, com a implementação da microfilmagem de alta qualidade, as bibliotecas conseguiram criar acervos muito maiores e classificá-los.

Falar sobre tecnologia é algo tentador, especialmente nessa época de cultura da participação. Você já sabe o que é Facebook, HTML, fotos digitais e leitores de livros eletrônicos. A pergunta levantada durante a reunião em Salzburg foi: “Colocamos tecnologia como uma habilidade durável, mesmo que os caminhos para implementá-la sofram rápidas evoluções?”

Uma resposta rápida seria não pensar nisso. Não podemos nos ater ao fato das rápidas transformações. O mais importante a se pensar é em como criar e manter uma presença digital eficaz. É imprescindível que tanto bibliotecas como bibliotecários mantenham uma presença na *Web*, estejam disponíveis. Tendo uma boa presença, torna-se mais fácil migrar e acompanhar a evolução das plataformas (mídias sociais, sites, blogs).

Ainda assim, aos poucos você poderá achar que não será suficiente estar nesses espaços online, que perderá o fôlego ao tentar acompanhar tudo e que nada será o suficiente. Entretanto, não é este o ponto que precisa ser evidenciado, mas sim que você está criando mecanismos para estar digitalmente presente e atender à sua comunidade, no ritmo dela.

Há um grande impacto também na maneira como você venha a aprender sobre o uso das tecnologias. Ao invés do bibliotecário se enclausurar para entender o funcionamento de uma nova mídia, por exemplo, ele pode reunir diferentes membros da comunidade e outros bibliotecários, com diversos níveis de formação, e todos

aprenderem juntos conforme o contexto em que estão inseridos. Todos estão num momento de aprendizado, e saber aproveitar esta oportunidade pode trazer excelentes resultados. Entende-se que haverá pessoas neste contexto que poderão não estar interessadas em tecnologias, ou que ao sentir dificuldades no manejo poderão se desmotivar. Eis mais um momento para que o bibliotecário entre em ação e faça a diferença, com uma abordagem simplista, acessível e realista.

A ideia de que podemos utilizar a tecnologia para compreender situações, estudar diferentes temas, comunicar-se com a nossa comunidade, gerar valor e construir novos conhecimentos é fantástica. As perguntas que ficam quando se pensa na tecnologia como habilidade são: como utilizá-las para engajar e promover a aprendizagem? Como integrá-las com produtos e serviços que a biblioteca disponibiliza? Quais os benefícios aparentes para a comunidade?

2.3 GESTÃO PARA A PARTICIPAÇÃO: competências profissionais

Bibliotecários precisam gerenciar suas próprias vidas, a sua biblioteca e, dependendo do contexto, até a sua organização. Ao longo dos anos, a gestão passou por grandes mudanças, algumas pessoas dizendo até que a gestão está “morta”. Entretanto, o que aconteceu foi que a gestão passou da exclusividade de estruturas muito hierárquicas e burocráticas, ganhando maior flexibilidade e fluidez. Isso nos fez perguntar, quando nos reunimos para a construção deste Currículo, se a gestão, num tempo de cultura de participação, estaria como uma habilidade essencial para o bibliotecário. Quais seriam as habilidades administrativas que o profissional deveria possuir?

A primeira delas seria entender como funciona a sustentabilidade institucional. Antes de criar qualquer novo projeto, entender os desafios, limitações e oportunidades é ter um compromisso de entendimento quanto aos requisitos de mantê-lo sustentável. Como obter financiamento? Como se manter relevante? Como diversificar as fontes de financiamento? Pensar respostas às questões é importante, porém mais ainda é perceber o valor da biblioteca dentro da comunidade. É isso que traz benefícios para a biblioteca, que traz um retorno sobre a possibilidade de novos projetos.

Pensar em orçamento requer habilidades de custos: como construir planilhas, como planejar e projetar os custos para o futuro, como realizar o devido controle e acompanhamento. Além disso, há o elemento ético por detrás deste trabalho. Você não

consegue gerenciar uma biblioteca eficazmente sem ter em prática os valores aos quais você acredita. Planejamentos estratégicos não podem ser construídos sem ter essa visão ética embutida.

Compartilhamento também é outra habilidade essencial dentro da gestão. O que dizer dos benefícios que o compartilhamento e a troca de experiências institucionais podem trazer? Saber criar oportunidades, identificando ferramentas e processos que deem liberdade e capacidade para a comunidade construir junto do bibliotecário o processo de gestão da biblioteca, por muitos olhares, enquadra-se como um desafio. Além disso, o compartilhamento precisa ser engajado, logo, o papel do bibliotecário como influenciador de pessoas e de grupos ganha destaque na mesma proporção em que ele é desenvolvido pelo profissional.

Se o time que for envolvido no processo for interdisciplinar, mais rica será a ação: profissionais da área da tecnologia, cientistas sociais, antropólogos, museólogos. Se for biblioteca escolar, envolver-se com o corpo docente é mais do que obrigatório. Saber trabalhar com equipes interdisciplinares, ao mesmo tempo em que é um desafio, também se mostra como algo mais completo, pois uma profissão não é capaz de trabalhar com todas as competências e habilidades.

Os bibliotecários precisam trabalhar com grandes missões, diferentes daquelas com as quais estão acostumados. Esta é uma das grandes mudanças que a Nova Biblioteconomia traz. Os bibliotecários não devem traçar objetivos e se limitar a eles, não ir além deles. É necessário pensar com um olhar prospectivo, engajar a comunidade com uma boa gestão, com tecnologia, com *advocacy* e com a colaboração.

Colaborar é uma habilidade que os bibliotecários devem desenvolver junto da sua comunidade, mas também com outros bibliotecários, mesmo que fora da mesma biblioteca. Ensinar a colaborar também é outro aspecto fundamental para uma sociedade cada vez mais conectada e com rápido acesso à informação. Mas como colaborar? Os esforços serão reunidos em torno de um objetivo em comum? Haverá algum líder para comandar a equipe? Como será o estilo de trabalho deste grupo?

Por fim, após o bibliotecário entender a filosofia da colaboração e colocá-la em prática, entra em pauta a necessidade de avaliação e de análise de impacto do trabalho colaborativo realizado. Como saber o que aconteceu junto à comunidade após o término das ações?

Há uma característica cultural muito interessante que pode ser destacada: a visão “romântica” da biblioteca, principalmente se for a pública. Um espaço agradável, com a luz do sol permeando as estantes, o manuseio dos livros em uma poltrona confortável, os pais se divertindo com seus filhos na contação de uma história. Como avaliar estes aspectos e propor novos projetos? Um tradicional “estudo de usuário e de comunidade” pode ser que atenda um pouco desta demanda de gestão do bibliotecário, mas seria o suficiente?

Dentro deste contexto colaborativo, é de extrema importância que o bibliotecário trabalhe o seu perfil gestor, com um olhar estratégico, e saia do senso comum do que sempre interpretou como sendo uma biblioteca. Aliar equipes, ferramentas, produtos e serviços numa missão que vislumbre uma comunidade cada vez melhor é um desafio e tanto, sabe-se disso, mas se feito com princípios de gestão terá maiores possibilidades de se medir o impacto alcançado.

2.4 GESTÃO DE ATIVOS

Quando se pensa em bibliotecas, de imediato se pensa em livros. É inevitável e não temos como contornar isso. Certamente, sabemos que as bibliotecas são muito mais que isso.

Mas vamos falar sobre o acervo e supor que você irá criar uma biblioteca que não possui livros. Mesmo assim, esta biblioteca provavelmente terá um acervo. Há uma biblioteca em Nova York que atende especificamente arquitetos, designers e engenheiros. Não há livros neste espaço, somente materiais como madeiras, fórmicas, pisos e outros componentes de construção. A esses materiais damos o nome de *ativos*.

O que sabemos e o que viermos a saber sobre gestão de ativos, enriquecerá muito mais o trabalho desenvolvido sobre nossos acervos. Na Nova Biblioteconomia, é muito mais importante ter um olhar diferenciado sobre isso do que simplesmente trabalhar na disposição de estantes e qual o melhor sistema de classificação de obras ao preencher as prateleiras.

Pensando ainda em organização, mas agora detalhando na preservação, qualquer livro que se quiser preservar até o fim do universo, é possível. Com equipamentos que diminuam riscos de ar, sejam blindados, sem luz; é fácil fazer isso. Entretanto, se as

peças não tiverem acesso à obra para leitura, a finalidade do objeto não será alcançada e para nada servirá este trabalho de preservação.

Muitos bibliotecários trabalham dessa maneira (claro que não com tantos aparatos), guardando os livros como se fossem objetos extremamente raros. Outros dedicam tempo à preservação, mas somente com um enfoque no objeto e se esquecem de que as bibliotecas devem trabalhar com a preservação da informação de modo que vá além do objeto, mas também de maneira abstrata. Fala-se muito de circulação do acervo, mas os bibliotecários estão começando a perceber que isso é o básico.

Na África, existe uma biblioteca com máscaras e fantasias do folclore local. Ao invés dos bibliotecários colocarem estes objetos em redomas de vidro ou em manequins, eles são disponíveis para empréstimo para a realização de festivais e até mesmo para peças teatrais escolares. No ato da devolução, os objetos são analisados se estão voltando nas mesmas condições em que saíram. A preservação está presente, mas não no objeto, e sim na herança cultural daquela comunidade.

Em Wisconsin, uma biblioteca pública, localizada próxima a um lago, empresta equipamentos de pesca para a comunidade. Os bibliotecários perceberam que era uma forma realmente efetiva de contribuir localmente. Aqui neste exemplo, não se presencia a preservação evidentemente, mas sim a biblioteca como um espaço que atende outras necessidades.

Uma habilidade exigida dentro deste trabalho de gestão de ativos é saber selecionar. Mesmo que a biblioteca trabalhe tradicionalmente só com livros, quais deles irão compor o acervo? Se forem outras fontes de informação ou equipamentos, quais irão melhor atender à minha comunidade? Este trabalho é bem comum dentro do fazer de um bibliotecário, mas, ainda assim, é fácil encontrar em discursos na prática de investimentos altos em bases de dados, por exemplo, que possuem baixo uso por não serem adquiridas conforme um alinhamento estratégico. A formação de um acervo não pode ser uma atividade exclusiva do bibliotecário, mas sim resultado de um diálogo constante com a sua comunidade.

Para finalizar esta competência de se trabalhar com gestão de ativos, uma habilidade necessária é a de se desenvolver o marketing da biblioteca. Todas as estratégias que disseminem, divulguem e engajem a comunidade para o acervo que está sendo construído farão com que os indivíduos se aproximem do espaço e percebam que ele foi desenvolvido para as suas necessidades.

2.5 HABILIDADES CULTURAIS

Há alguns aspectos culturais muito peculiares que envolvem a Biblioteconomia. A começar pelo fato de que, por centenas de anos, a cultura dos bibliotecários foi a de construir um edifício que abrigasse livros, o que, de imediato, trazia fronteiras espaciais para as bibliotecas. O silêncio também é outro elemento bastante presente, quase “palpável”, tamanho o respeito que recebe: automaticamente as pessoas assim que entram numa biblioteca tendem a diminuir o tom de voz e a falar mais serenamente. A Nova Biblioteconomia se propõe a desvincular um pouco destas características.

Não é nada fácil. Padrões culturais são extremamente difíceis de desconstruir, uma vez que levaram muitos anos para serem construídos, tal qual os paradigmas. Entretanto, quando se pensa em atender aos anseios da comunidade, algumas linhas invisíveis devem ser transpostas: linhas de gênero, de *status* socioeconômico, de origem, de religião e muitas outras. Quando se trabalha pontualmente com uma comunidade que é muito diversa, é necessário compreender a cultura em um outro patamar, com novas competências.

Aqui no Currículo foram identificadas algumas delas, a começar pela comunicação. Se você tem uma grande ideia, um excelente projeto ou um fabuloso produto, sem comunicação eles serão meras e simples ideias, projetos e produtos, sem adjetivo algum. Entender como se comunicar e que as pessoas utilizam diferentes linguagens (não somente idiomas, mas maneiras que expressam algo) é uma competência única.

O bibliotecário também precisa adquirir elementos interculturais, ou seja, a facilidade de se trabalhar com diferentes culturas de países diversos, por exemplo, ou de povos que falem o mesmo idioma. Saber como criar produtos e serviços específicos para estas *microculturas* fará com que a biblioteca seja um espaço muito mais democrático.

A Biblioteca Livre da Filadélfia passou por um problema cultural interessante: o espaço se situava num núcleo urbano prioritariamente preenchido por afro-americanos. No entanto, a maioria dos funcionários da biblioteca eram pessoas brancas. Era visível que a aproximação entre o público e os bibliotecários era bastante distinta, com pouco diálogo. Mesmo que os bibliotecários utilizassem algumas estratégias, nada parecia funcionar com bons resultados. O que eles fizeram foi contratar coordenadores negros

que montariam clubes de leitura, com livros de temáticas próximas à realidade do público. A iniciativa trouxe um formidável movimento para a biblioteca e mais confiança por parte da comunidade, que percebeu que uma barreira cultural foi ultrapassada.

A linguagem também é uma competência requerida. Quanto mais a biblioteca estiver atuante junto de sua comunidade, mais a sua linguagem precisará ser especializada. Entretanto, isso não se afirma exclusivamente no âmbito técnico (como os jargões profissionais) ou de algum idioma, mas sim quanto à linguagem etária, por exemplo. A maneira como os adolescentes se comunicam por meio das mídias sociais, criando novas palavras, também é uma linguagem especializada.

Tanto a comunicação como a linguagem, elas não se aplicam somente ao modo como falamos, mas também como aprendemos. O bibliotecário precisa estar atento quanto a isso, oferecendo espaços e oportunidades de aprendizado diferenciado. Alguns precisam de locais silenciosos, já outros necessitam do diálogo com várias pessoas. Ainda há também aqueles que aprendem melhor visualmente, outros obtêm resultados mais significativos praticando, e outros que se contentam com os suportes informacionais mais tradicionais (como livros e periódicos).

Quando se fala a respeito de competências culturais, muitas vezes não basta só afirmar que se utiliza a mesma linguagem ou os mesmos canais de comunicação. O bibliotecário precisa deixar o espaço da biblioteca e estar junto da sua comunidade, aprendendo também junto dela, observando, analisando, semelhante a um trabalho étnico de campo. Assim, torna-se mais fácil vislumbrar novas oportunidades conforme os anseios e as limitações do público envolvido.

2.6 CONHECIMENTO, APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO

Neste ponto do Currículo, já se sabe que bibliotecas não são sobre livros, nem sobre materiais e nem sobre o que colocar entre quatro paredes. As bibliotecas são uma missão. A Biblioteconomia é uma forma que ensina profissionais que proporcionam melhorias e crescimento às suas comunidades através do conhecimento. Ter muitos livros dentro de uma sala com pessoas que só falam Português não significa ter muito conhecimento se estes livros forem em Chinês. O conhecimento é algo além.

Falamos a respeito de como as bibliotecas são espaços de aprendizagem, onde as pessoas não se reúnem apenas para ler ou emprestar livros, mas chegam realmente a

aprender e a expandir sua visão de mundo. Quando se fala em mudança positiva, fala-se em inovação: um conjunto das novas maneiras de se fazerem as coisas, de modo mais rápido e eficiente. Desta forma, os bibliotecários precisam ter a competência de não somente entender de conhecimento (como criar, compartilhar, engajar), mas sim de inovar o seu trabalho com conhecimento.

A Biblioteca Livre de Fairfield é uma biblioteca pública que criou um *makerspace*,³ reunindo algumas impressoras 3D. Fizeram uma grande divulgação do espaço junto da comunidade, que agora poderia colocar no mundo físico alguma ideia que tivesse. Muitos se perguntaram: por que um espaço assim dentro de uma biblioteca pública?

Estamos muito confortáveis com a ideia de que as pessoas vão à biblioteca e aprendem a partir da leitura. Quando se fala que você pode ir à biblioteca aprender construindo, isso é uma abordagem realmente nova. Dar a oportunidade e as ferramentas para que as pessoas publiquem seus livros, imprimam algo em 3D, façam um *podcast*, pintem um quadro; todas estas atividades ainda não são plenamente associadas quando se ouve a palavra “biblioteca”. Quando percebe que isso tudo é aprendizagem, e uma vez que a biblioteca é um espaço para aprender, logo, todos estes exemplos poderão ser comuns com o decorrer do tempo.

O conhecimento em si é dinâmico e muda diariamente. Se o conhecimento está em fluxo contínuo, portanto a biblioteca também precisa estar. Obviamente que nenhum bibliotecário, ou nenhum outro profissional, pode antecipar, com muita antecedência, mudanças mais radicais, mas o que importa é que as pessoas estejam propícias para a transformação, não sejam profissionais estáticos. Este contexto é o que contempla o empreendedorismo, sempre exigindo novidades da comunidade que empreende.

A busca pela informação é outro fator preponderante no trabalho do bibliotecário. Pode parecer fácil buscar informação atualmente: digita-se no Google, no Bing, ou em outro buscador, e pronto, você tem informação a respeito de determinado assunto. É por conta disso que o autor David Weinberger afirma que a informação se tornou uma mercadoria. O indivíduo busca por algo, o encontra na Wikipédia e segue em frente, tendo assim somente um “pedaço” de conhecimento. Só que não é assim que

³ *Makerspaces* são espaços para pessoas terem ideias e torná-las realidade, trabalhando com criação e construção. Estes espaços costumam oferecer impressoras 3D, mas não necessariamente. O intuito é que as pessoas compartilhem materiais, habilidades, competências e estejam abertas para o trabalho em equipe (GINSBERG, 2017?).

funciona. Antes de você digitar o que queria na Wikipédia, foi necessário saber que ela existia, que você saberia ler o artigo no idioma em que estivesse escrito e que havia uma infinidade de outras opções que poderiam lhe trazer novas informações a respeito do assunto pesquisado.

As bibliotecas nasceram em um tempo que a informação era escassa e acessível a pouquíssimas pessoas por diferentes razões e limitações. Agora, com esta gama de alternativas de se navegar informacionalmente, exige-se do bibliotecário uma habilidade fundamental de se trabalhar de maneira efetiva e com sucesso.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Currículo de Salzburg é um resultado de uma discussão efervescente entre profissionais com diferentes atuações e de realidades culturais e territoriais bastante distintas entre si. Justamente por conta disso é que consegue ser rico na abordagem que propõe a apresentar e, ainda assim, trazer uma visão global, sem aspectos regionais.

Discutir currículo, competências e habilidades é uma atividade árdua e fluida conforme as transformações do mercado de trabalho, que cotidianamente passa a exigir cada vez mais dos profissionais, indiferente do campo em que atue. O que foi apresentado em Salzburg tem uma franca proximidade com as novas Diretrizes Curriculares Nacionais, que regem os projetos pedagógicos dos cursos superiores no Brasil.

Moraes e Lucas (2013) afirmam que as tecnologias da informação e comunicação englobam mudanças não somente aos povos, mas também às áreas de conhecimento, como a Biblioteconomia. Isso se evidencia ao longo da atuação dos bibliotecários em algumas fases, a se destacar o bibliotecário da Idade Medieval, o da sociedade da informação e, mais recentemente, da era digital. Corrêa (2013) também apresenta em sua reflexão – desde a proposta do projeto de Gabriel Naudé para a formação do bibliotecário, passando pelo olhar social de Ranganathan e as primeiras contribuições modernas da Escola de Chicago – que o currículo da Biblioteconomia esteve sempre marcado por mudanças ocasionadas pelas necessidades da sociedade. No contexto atual, em que a tecnologia e os dispositivos móveis acabam trazendo diferentes identidades às pessoas, de meras consumidoras a produtoras de informação, o debate curricular precisa ser levantado com cada vez menor período de tempo.

O propósito deste artigo foi o de trazer a tradução para a Língua Portuguesa do Currículo de Salzburg, documento construído de maneiras interdisciplinar e multicultural, envolvendo profissionais de países com realidades muito distintas que enriqueceram a reflexão. Desta forma, espera-se que, ao eliminar a barreira ainda existente entre alguns com o idioma Inglês, possa trazer uma contribuição ao público que discute currículo e formação profissional no Brasil.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, Elisa C. D. A interdisciplinaridade entre Biblioteconomia, Educação e Sociologia nos cursos da graduação da Região Sul do Brasil. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, jul./dez. 2013. Disponível em:

<<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/39461/31063>>. Acesso em: 14 out. 2016.

FREIDSON, Eliot. **Renascimento do profissionalismo**: teoria, profecia e política. São Paulo: EdUSP, 1998.

GINSBERG, Sharona. Makerspaces: what are they? *In: Libraries & maker culture: a resource guide*. [Blog]. Publicado em: [201?]. Disponível em: <<http://library-maker-culture.weebly.com/what-are-they.html>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

HAMEL, Gary; PRAHALAD, C. K. **Competindo pelo futuro**: estratégias inovadoras para obter o controle do seu setor e criar os mercados de amanhã. 12. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1995.

LANKES, R. David. **The atlas of New Librarianship**. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

_____. **Expect more**: demanding better libraries for today's complex world. Jamesville, NY: Riland Publishing, 2012.

MIRANDA, Silvânia Vieira. Identificando competências profissionais. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 33, n. 2, p. 112-122, maio/ago. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n2/a12v33n2.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

MORAES, Marielle Barros de; LUCAS, Elaine de Oliveira. A interdisciplinaridade da Biblioteconomia em Santa Catarina a partir dos currículos de formação. **Revista ACB**, Florianópolis, v. 18, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://revistaacb.emnuvens.com.br/racb/article/view/864>>. Acesso em: 14 out. 2016.

SALZBURG GLOBAL SEMINAR. **The Salzburg Curriculum**. Publicado em: Oct. 2011. Disponível em: <<http://salzburg.hyperlib.sjsu.edu/>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

SOBRE O AUTOR

Jorge Moisés Kroll do Prado

Doutorando no Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina. Coordenador da Rede de Bibliotecas do Senac em Santa Catarina.

E-mail: jorge.exlibris@gmail.com

Recebido em: 12/08/2016; **Aceito em:** 20/10/2016.

Como citar este artigo

PRADO, Jorge Moisés Kroll do. O currículo de Salzburg para bibliotecários numa era de cultura da participação. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 131-147, jul./dez. 2016.

A ARQUIVOLOGIA E OS VIDEOGAMES: primeiras aproximações

ARCHIVAL SCIENCE AND VIDEOGAMES: first approaches

Roberto Lopes dos Santos Júnior
UFPA

Vanderson Monteiro Nunes
UFPA

RESUMO

Análise, baseado em levantamento bibliográfico, e revisão de literatura em fontes secundárias, identificando, preliminarmente, o “estado da arte” das pesquisas e trabalhos ligados à Arquivologia (e a áreas correlatas como Ciência da Informação e Biblioteconomia) sobre os videogames. A pesquisa objetiva visualizar onde a Arquivologia e os videogames possuem aproximação ou interseção nos campos teórico e prático. Inicialmente, foi feito breve estudo histórico sobre a origem e evolução dos jogos eletrônicos, entre a segunda metade do século XX e os primeiros anos do século XXI. Posteriormente, foram analisadas as principais temáticas localizadas na literatura arquivística sobre os videogames, separadas, respectivamente, nas pretensas características documentais dessas mídias, dos aspectos teóricos ligados à preservação dos videogames, e sobre as estratégias de emulação, encapsulamento e da utilização de repositórios e museus tecnológicos para o armazenamento desses suportes. O trabalho identificou a existência, principalmente após 2005, de estudos ligados à Arquivologia norte-americana e europeia, indicando a necessidade de análises aprofundadas sobre diferentes características presentes nos videogames, apesar dos objetivos e das premissas que consolidem a aproximação dessas pesquisas ainda estarem em fase de desenvolvimento, e que as práticas de preservação digital dos videogames são consideradas um importante elo de aproximação entre esses suportes e a Arquivologia. O levantamento indicou também que a temática possui potencial de desenvolvimento na Arquivologia brasileira.

Palavras-chave: Arquivologia. Videogames. Jogos eletrônicos. Preservação digital.

ABSTRACT

Analysis, based on literature review, of secondary sources, identifying, preliminarily, the “state of art” of researches produced by Archival Science (and the correlated areas, as librarianship and Information Science) about videogames, focused on the documentary aspects present in this objects, and their preservation. This research aims to analyze the theoretical and practical proximity between Archival Science and the videogames. Initially, it was made an historical analysis about the origins and development of the electronic games. After that, it was discussed, based on the Archival Science approach, the supposed documental characteristics of this media, the theoretical aspects of electronic games preservation, and the strategies of emulation, encapsulation, and utilization of repositories and technical museums to videogames. This research found that the Archival Science in United States and Europe, after 2005, produced works suggesting the preservation of different characteristics presents in videogames, despite of some objectives and procedures that have consolidated the proximity of Archival Science and this kind of media that are still in discussion, and that the digital preservation practices are considered an important proximity factor between videogames and the Archival Science. This study also indicates that the topic has potential to be expanded in future researches produced by the Archival Science field in Brazil.

Keywords: Archival Science. Videogames. Electronic games. Digital preservation.

1 INTRODUÇÃO

Julho de 2016, as empresas Niantic, Inc., Nintendo e The Pokémon Company lançam Pokémon Go, jogo eletrônico de realidade aumentada voltado para *smartphones*, plataformas iOS e Android, com dispositivos que permitem aos jogadores capturar e treinar Pokémons que aparecem nas telas dos dispositivos. O jogo, mesmo antes do lançamento, já tinha obtido grande repercussão, virando uma rápida febre nos países onde ficou disponível. Polêmicas surgiram sobre a utilização do jogo, com direito a teorias conspiratórias sobre órgãos de segurança estadunidenses, como, por exemplo, a Agência Central de Inteligência (CIA) e a Agência Federal de Investigação (FBI), estarem usando o título para espionar seus usuários, e críticas sobre a utilização de locais públicos como cenários do jogo, atrapalhando seu funcionamento. Porém, ambas as contendas apenas confirmaram o sucesso do título (CLARKE, A.; CLARKE, M., 2016).

O exemplo citado contesta o considerável impacto obtido pela indústria dos videogames, que atualmente movimenta centenas de milhões de dólares, arrecadando, muitas vezes, até mais que o cinema. Esse fato também foi percebido com o número de vendas do jogo *Grand Theft Auto V* (2013), que arrecadou um bilhão de dólares meses após seu lançamento, e do console Playstation 2, lançado no ano 2000, considerado o mais vendido de todos os tempos, o qual obteve 157 milhões de unidades comercializadas.¹

Desde meados dos anos 1990, foram produzidos filmes inspirados ou baseados em jogos de videogame, iniciativa essa em continuidade. *Super Mario Bros* (1993), *Street Fighter – A Última Batalha* (1994), *Tomb Raider* (2001), *Silent Hill* (2006) e *Prince of Persia* (2010) são alguns exemplos de películas que aproveitaram títulos de videogames, com resultado e sucesso comercial variando entre os títulos.

A indústria literária também assimilou os videogames, onde livros baseados nos jogos *Mass Effect*, *God Of War*, *Assasin's Creed* e *Hallo* obtiveram considerável retorno financeiro na época de seu lançamento.

Em países como os Estados Unidos, onde há um mercado consolidado de jogos e consoles, os videogames são considerados um bem cultural, visualizado, por exemplo, como uma parte do Museu de Arte Moderna (MoMA) de Nova York, dedicado aos videogames, desde 2012, com a atual curadora do museu, Paola Antonelli, estabelecendo

¹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

o videogame como um elemento importante da cultura “Pop” norte-americana (BEIGUELMAN, 2014).² Desde 2011, o Brasil possui seu próprio museu do videogame, de caráter itinerante e com apoio do Instituto Brasileiro de Museus, localizado no Mato Grosso do Sul, oferecendo cerca de 200 modelos de consoles que podem ser visualizados e, em alguns casos, jogados pelos visitantes.³

No âmbito acadêmico, a partir do final dos anos 1990, alguns campos de pesquisa começaram a realizar questionamentos sobre o possível potencial informativo dessas mídias, atualmente com diferentes vertentes e áreas de estudo.⁴ No âmbito da Arquivologia norte-americana e europeia, por exemplo, surgiram discussões sobre como preservar as informações contidas nos jogos e consoles antes que os mesmos sejam perdidos ou fiquem obsoletos. Megan Winget, Jerome McDonough, Nicolas Esposito, Mark Guttenbrunner e James Newman são alguns nomes que, a partir do início dos anos 2000, realizaram análises não somente sobre a preservação desse tipo de mídia, mas também sobre o pretense caráter arquivístico dos videogames.

A partir de análise preliminar sobre essas discussões, duas questões atualmente servem de combustível para a continuidade das pesquisas: qual o potencial arquivístico dos videogames, isto é, como podemos identificar esses jogos como documentos de arquivo ou relacionados à Arquivologia? E, caso identificado esse potencial, quais procedimentos podem ser utilizados para que a preservação dessa “massa documental” seja feita a contento?

O presente artigo, desdobramento de pesquisa financiada pela Universidade Federal do Pará, baseado em levantamento bibliográfico e revisão de literatura em fontes secundárias (periódicos, comunicações e capítulos de livros ligados às áreas da Arquivologia, Biblioteconomia, Ciência da Informação e Ciência da Computação), apresenta, de forma preliminar, algumas informações para essas questões. A pesquisa objetiva, por um lado, identificar o “estado da arte” das análises feita pela Arquivística

² Site do MoMa, galeria dos videogames: <http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters>. Acesso em: 29 fev. 2016.

³ Mais informações podem ser obtidas no site: <http://www.museudovideogame.org>.

⁴ Contudo, foi somente após o ano 2000 que o campo acadêmico brasileiro, especificamente nas disciplinas em Comunicação, Ciência da Computação e Ciência da Informação, daria atenção aos videogames em suas pesquisas. Informações iniciais sobre o tema podem ser vistas em Pinheiro e Branco (2008), Herschmann (2011), Prado e Tomaél (2012), e Jappur, Forcellini e Spanhol (2014).

sobre o tema e, de outro, visualizar onde a Arquivologia e os videogames encontram aproximação ou interseção.

O trabalho, inicialmente, fez breve análise histórica sobre a origem e evolução dos videogames, entre a segunda metade do século XX aos primeiros anos do século XXI. Posteriormente, o artigo analisou as discussões feitas pela Arquivologia (e disciplinas correlatas) sobre os videogames, respectivamente sobre aspectos documentais que poderiam ser apresentados por esses objetos eletrônicos/digitais e sobre a preservação dessas mídias.

2 VIDEOGAMES: breve histórico⁵

As origens dos jogos eletrônicos datam do final dos anos 1940, em iniciativas isoladas que buscavam aprimorar modelos de televisores para sua possível incorporação aos primeiros computadores produzidos, como, por exemplo, o *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC, 1946) e o *UNIVersal Automatic Computer* (UNIVAC, 1950). Durante os anos 1950, entre diferentes protótipos produzidos de maneira localizada, cita-se o *Tennis for Two* (1958), construído pelo físico Willy Higinbotham (1910-1994), considerado importante marco para o surgimento dos jogos eletrônicos.

Durante os anos de 1960, modelos como o *Programmed Data Processor-1* (1962), e jogos como *Spacewar!* (1962), *Tennis*, e *Chess* (ambos de 1967), produzidos pelos engenheiros estadunidenses Nolan Bushnell, Ralph Baer (1922-2014) e Steve Russell, consolidaram os primeiros consoles e computadores interativos, alguns deles patenteados em 1970. Mesmo primitivos e limitados, essas iniciativas serviram de base para a construção dos primeiros *Arcades*,⁶ como *Computer Space* (1971), *Pong* (1972), *Death Race 2000* (1975) e *Space Invaders* (1978), do surgimento de consoles, como, por

⁵ Nesta seção, foram usados os trabalhos de Herman (2002) e Esposito (2005, 2012). Moreno (2004) chega a dividir a história dos jogos eletrônicos em cinco períodos de desenvolvimento (1965 a 1975; 1975 a 1985; 1985 a 1995; 1995 a 2000, e a partir do ano 2000). Contudo, sua classificação recebeu críticas sobre uma possível rigidez na estipulação desses períodos (ver, por exemplo, NEWMAN, 2014).

⁶ *Arcades* (nome utilizado nos EUA), ou *Fliperamas* (nome utilizado no Brasil), relaciona-se ao aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Existe um consenso em identificar essas máquinas como eletrônicas e os equipamentos relacionados aos consoles (onde o jogo é executado a partir de um cartucho ou CD), como videogames ou “jogos eletrônicos/digitais” (NATALE, 2013).

exemplo, Magnavox Odyssey (1972), e da consolidação de empresas, em especial a Atari (EUA), dedicadas à confecção de fliperamas e consoles.

A partir do final dos anos 1970, chamado por alguns pesquisadores de a “primeira era do ouro dos videogames”, por um lado visualizaram-se o aprimoramento e a popularização dos fliperamas nos EUA e Japão, com a inclusão de novos equipamentos e a melhoria dos gráficos e jogabilidade.⁷ Por outro, testemunhou-se o surgimento de empresas, como GCE, Coleco, Sega e Magnavox, que permitiram maior número de consoles disponíveis ao grande público, mesmo que, nesse período, os preços de vários modelos fossem proibitivos.

Cita-se também o aparecimento de empresas de programação de jogos, como, por exemplo, a Midway, Capcom e Namco, consolidando o sucesso dos modelos de 8-bits, populares nos anos 1980, visualizados com a criação de séries de jogos, populares até os dias atuais, como *Legend of Zelda* (a partir de 1986), *Final Fantasy* (a partir de 1987) e *Pokémon* (a partir de 1996). Cita-se, ainda, a consolidação de modelos como a Nintendo (versão 8-bits) e Master System, este último obtendo considerável aceitação no mercado brasileiro até os primeiros anos do século XXI. A partir de 1988, consoles portáteis, como, por exemplo, Game Boy, fabricado pela Nintendo, marcariam a evolução desse novo tipo de videogame, que continuaria nas décadas seguintes.

Nos anos de 1990, com o declínio da Sega e Atari,⁸ viu-se a consolidação da Nintendo e Sony no papel de liderança na produção de consoles. Nesse período, videogames de 16-bits e 32-bits começaram a ser comercializados, onde alguns consoles (Jaguar, Sega Saturno, Nintendo 64, NEOGEO, Playstation I) serviram de base para os modelos de 64 e 128-bits produzidos na segunda metade dessa década.

Com o lançamento dos modelos Xbox pela Microsoft em 2001, e Playstation 2 pela Sony em 2000, os jogos eletrônicos teriam uma evolução considerável nos gráficos de seus títulos, onde o realismo e efeitos sonoros e visuais, cada vez mais complexos e sofisticados, dariam a tônica da competição entre as principais empresas de videogames. Outro marco foi o lançamento do console Wii (2006) e do sensor de movimento Kinect

⁷ Em inglês, *gameplay* ou *playability* é um termo que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou a sua duração (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>).

⁸ Algumas informações sobre a competição, por vezes agressiva, que marcou a relação entre as empresas Nintendo e Sega (e, em paralelo, a Atari) entre os anos 1980 e 1990, os bastidores dessa disputa, além dos motivos do sucesso final da Nintendo nesse embate, podem ser vistos em Harris (2015).

(2010), onde o sentido tátil e cinestésico, ou seja, que estimulam o jogador a usar o controle/joystick de forma parecida a manusear um objeto (raquete, taco de golfe etc.), ou da utilização do movimento corporal, foi valorizado, ajudando no aperfeiçoamento dos jogos de simulação.

Cita-se também que os computadores pessoais, fabricados a partir do início dos anos 1980, foram outro local onde os jogos eletrônicos encontraram espaço para divulgação. Com o desenvolvimento da Internet e a proliferação das *lan houses*, jogos de simulação “multiplataformas”, “jogos multijogador” ou “jogo de interpretação de personagens online para múltiplos jogadores” (em inglês MMPORGs) encontrariam nesses meios o local ideal para seu desenvolvimento, com exemplos bem-sucedidos os jogos *Counter-strike* (1999), *The Sims* (2000), *Second Life* (2003), *World of Warcraft* (2005) e *Minecraft* (2011).

Por fim, cita-se que os jogos também fazem parte dos aplicativos móveis, encontrando considerável utilização em celulares e *smartphones*. Dos precursores *Tetris* (1995), *Serpente* ou “jogo da cobrinha” (1997) e *Space Impact* (2000), para os contemporâneos *Angry Birds* (2009) e *Candy Crush* (2012), os jogos digitais também obtiveram considerável utilização nesses equipamentos.

No Brasil, a produção de consoles e jogos foi limitada. Os primeiros modelos, como, por exemplo, Telejogo Philco Ford 1 (1977), Evadin TVG 102-4 (1979), *Splice Vision* (1983) e Supergame CCE VG-2600 (1984), eram clones de consoles ligados à Atari ou à Odissey. Essa tendência de “clonagem”, incluindo principalmente modelos ligados à Nintendo e Sony, seria mantida com a consolidação de empresas como Gradiente, Dismac, Tec Toy, Dynacom e filiais da CCE e Milmar, que produziram consoles no país, entre os anos 1980 e 1990, e modelos como *Dynavision* (1989), *Phantom System* (1989), *Bit System* (1989) e *Geniecom* (1992). As tentativas de criação de um console brasileiro, como, por exemplo, o Zeebo (2009), projeto da Tec Toy em conjunto com outros cinco países, mostraram-se malsucedidos.

3 O PRETENSO POTENCIAL ARQUIVÍSTICO DOS VIDEOGAMES: breve revisão de literatura

Ao ser realizado o levantamento bibliográfico, focado em publicações produzidas a partir dos anos 1990, onde se buscou localizar materiais que discutissem aspectos

“arquivísticos” relacionados aos videogames, foram identificados dois principais eixos temáticos. O primeiro discute algumas características que permeiam os videogames e sua relação com os arquivos e com a Arquivologia. O segundo discute a preservação dessas mídias, nessa pesquisa relacionada em aspectos teóricos da preservação digital e das estratégias de preservação utilizadas nos videogames.

3.1 O VIDEOGAME COMO UM “DOCUMENTO DE ARQUIVO”

De acordo com o Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística, documento é uma “unidade de registro de informações, qualquer que seja o suporte ou formato.” (ARQUIVO NACIONAL, 2005, p. 73). A informação, segundo o mesmo Dicionário, caracteriza-se por ser um “elemento referencial, noção, ideia ou mensagem contida num documento” (ARQUIVO NACIONAL, 2005, p 107), e, segundo Bellotto (2002, p. 22), “[...] é a ação e também efeito de comunicar dados; qualquer atributo do pensamento humano sobre a natureza e a sociedade, desde que verbalizada ou registrada.” Portanto, a informação passa por um processo de comunicação, até chegar ao receptor que toma conhecimento dela, usa-a e a consome. Em relação aos videogames, os mesmos se caracterizam por ser resultado da capacidade de expressão humana, assim como filmes, músicas, quadros e livros, onde cada jogador irá interpretar o jogo de forma e emoções diferentes (COUTO; MATSUGUMA, 2012).

Segundo Rockembach (2015), o uso e a gestão das dimensões da informação em ambiente digital fazem parte das atividades dos profissionais da informação. É algo com que as disciplinas que elegem a informação como objeto científico, a exemplo da Arquivologia, Biblioteconomia, Museologia e Ciência da Informação, trabalham constantemente (ROCKEMBACH, 2015). Os arquivos são conjuntos de documentos estruturados que possuem informação. Sendo assim, os videogames, muitas vezes, são caracterizados como um bem cultural, pois neles estão contidas informações relevantes para a cultura dessa sociedade. Portanto, ao identificar tais características informacionais nos videogames, podemos considerá-los como suportes passíveis de análise pela área.

Continuando a análise, um dos poucos consensos ao qual tanto a literatura brasileira quanto internacional partilha ao discutir essas mídias é na classificação desses suportes como documentos eletrônicos e digitais.

Segundo Schafer e Constante (2012, p. 111), documento digital é o “documento codificado em dígitos binários, acessível por meio de sistema computacional”, enquanto documento eletrônico configura-se como “gênero documental integrado por documentos em meio eletrônico ou somente acessíveis por equipamentos eletrônicos, como cartões perfurados, disquetes e documentos digitais.” Dessa forma, muitos dos consoles antigos de videogames podem ser identificados como documentos eletrônicos, por “serem acessíveis e interpretáveis por meio de um equipamento eletrônico (filmadora, computador, videocassete), registrados e codificados em forma analógica ou em dígitos binários.” Já os jogos podem ser classificados como documentos digitais, sendo um “documento eletrônico caracterizado pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional.” (SCHAFER; CONSTANTE, 2012, p. 111).

A partir dessas definições, poderiam os videogames ser classificados como documento arquivístico digital, ou documento arquivístico codificado em dígitos binários, produzido, tramitado e armazenado por sistema computacional, tendo como principais características a forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto, ação e cinco pessoas (autor, redator, destinatário, originador e produtor) (RONDINELLI, 2013).

Para essa questão, o levantamento bibliográfico localizou pequena quantidade de trabalhos, identificando os videogames tanto como documentos de arquivo quanto documentos arquivísticos digitais. Apesar de nomes como Margareth Hedstrom, Jeff Rothemberg e Luciana Duranti aparecem referenciados em alguns trabalhos, a relação entre essas mídias e a Arquivologia mostra-se, por vezes, obscura.

Exemplos desse tipo de abordagem podem ser visualizados em Hedstrom e Lee (2002), Valle (2003), Duarte (2014) e Whedbee (2016), que indicam a necessidade da inclusão dos videogames em acervos relacionados a bibliotecas, arquivos e museus, seja pelos consoles, computadores ou jogos, considerados “artefatos eletrônicos/digitais” ou “artefatos históricos”, estarem obtendo a classificação de importantes objetos de informação e memória, possuindo uma gama de dados que não podem ser ignorados pela sociedade contemporânea; seja por serem considerados também uma evolução do conceito de hipertexto,⁹ formulado pelo pesquisador Ted Nelson nos anos 1970.

⁹ Texto ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas no meio digital, denominadas *hyperlinks*, ou simplesmente links (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>).

Contudo, os videogames são incluídos em análises com outros suportes eletrônicos e digitais, onde características intrínsecas e extrínsecas dessas mídias são discutidas apenas de forma localizada.

Uma exceção a esse tipo de análise surge no trabalho de conclusão de curso de Rocha (2016), um dos primeiros na Arquivologia brasileira focado nos videogames, afirmando que não há limitação nos conceitos de documento arquivístico que excluam os videogames, indicando que os mesmos podem exercer a função de documentos arquivísticos, desde que as características deste tipo de documento estejam presentes nessas mídias.

Winget (2012) e Pinheiro, Barthe e Scur (2016), focando nos MMORPGs, identificaram as principais características desse tipo de jogo. Winget (2012) foca que os MMORPGs apresentam um desafio para a Arquivologia nos campos da descrição, classificação e preservação, pois a estrutura de produção e a utilização desses jogos mostram-se complexas, com uma gama de informações sobre interação entre jogadores, códigos, regras de jogabilidade, além dos *softwares* e *hardwares* onde esses títulos estão sendo utilizados e das “adaptações” feitas pelos jogadores, características essas que não podem ser ignoradas pelo arquivista. Já Pinheiro, Barthe e Scur (2016) indicam baixa inserção de análises sobre questões ligadas às interações sociais que poderiam ocorrer nesses jogos, e que deveriam ser levados em consideração pelos profissionais ligados às Ciências Sociais. Ambas as pesquisas, contudo, realizam análises introdutórias, sem se aprofundar sobre o caráter documental apresentado pelos videogames.

O professor do curso de Arquivologia pela Universidade Federal do Amazonas, Marcelo Kosawa, em apresentações realizadas entre 2013 e 2015,¹⁰ discutiu a possível inserção dos videogames no campo de estudo da área. Segundo o autor, os videogames podem ser incluídos no âmbito dos documentos audiovisuais, como os relacionados aos discos, televisão, rádio e outras mídias ligadas aos “arquivos especiais”. Kosawa também apresentou algumas potencialidades que seriam assimiladas pela Arquivologia, com a inclusão dos videogames em suas pesquisas: inserção dos arquivos como ambientes de

¹⁰ Nesta pesquisa, citam-se as apresentações *G.A.M.E. - HISTÓRIA: Videogames e os Documentos Audiovisuais*, apresentado no Arquivo Nacional em outubro de 2014, Disponível em: <http://prezi.com/dpdxq0upprso/game-historia-videogames-e-os-documentos-audiovisuais/>, Acesso em: 5 mar. 2016; e no curso de curta duração *Jogos eletrônicos: Do documento ao conhecimento histórico*, realizado em 2014, Disponível em: <http://prezi.com/x8pg4ozb23m0/jogos-eletronicos/>, Acesso em: 5 mar. 2016.

eventos e produção de conhecimento, além de permitir diferentes tipos de interação com seus usuários. Por fim, três temáticas são apresentadas como as que poderiam servir de ponte entre a Arquivologia e os jogos eletrônicos: multilinearidade (navegação exploratória, autodirigida, sendo o utilizador a determinar o seu próprio caminho de leitura da informação), plataformas (modelos de consoles), e acesso à informação e interatividade.

3.2 PRESERVAÇÃO DIGITAL E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Se as análises sobre as características documentais/arquivísticas dos videogames encontram-se à guisa de maior aprofundamento, o mesmo não ocorre quando recorremos ao tema da preservação digital dessas mídias. Isso se deve, conforme citado na introdução desta pesquisa, ao reconhecimento artístico e comercial dos videogames, com o surgimento de pesquisas, iniciativas práticas e a consolidação de museus dedicados a essas mídias.

Segundo Borba e Lima (2009, p. 2), preservação digital é definida como:

[...] conjunto de estratégias através das quais se definem diretrizes, modelos conceituais e práticos a fim de minimizar os efeitos da obsolescência tecnológica, bem como a vida útil dos suportes físicos, garantindo a perenidade da informação e tornando-as acessíveis em longo prazo.

Em relação às estratégias de preservação digital, Schafer e Constante (2012, p. 114-118) agruparam-nas em três principais: migração, ou “procedimento de transferência do objeto digital para um suporte/plataforma (podendo abranger *hardware*, *software* e formatos) de geração tecnológica subsequente, permitindo que as informações estejam acessíveis ao longo do tempo”; emulação, que “[...] baseia-se na utilização de um *software* (denominado emulador) que tem a função de reproduzir o comportamento de um determinado *hardware* e/ou *software* em uma plataforma com a qual não era compatível”; e encapsulamento, que “[...] visa à preservação conjunta do objeto digital, com as informações necessárias ao futuro desenvolvimento de funcionalidades para sua conversão e visualização.” (SCHAFER; CONSTANTE, 2012, p. 114-118).

Segundo Santos e Flores (2015, p. 90), outra estratégia, por questões de custo, menos utilizada que a emulação, encapsulamento e migração, mas ocasionalmente aproveitada, é a de preservação da tecnologia, que:

[...] concentra-se na preservação e manutenção de todo o *hardware* e *software* utilizados na concepção do objeto digital em sua forma original. Sua implementação parte da criação de «museus tecnológicos», a fim de conservar a plataforma necessária para correta interpretação/representação dos objetos digitais.

Em relação à preservação nos videogames, Abba (2012), Barwick, Muir e Dearnley (2009, 2011) e Hudgins (2011) buscaram identificar quais fatores justificariam a salvaguarda desse material. Os autores, a partir de análise sobre as potencialidades comerciais desses jogos, afirmam que esse tipo de mídia possui um significado cultural, no qual é ressaltado o caráter de entretenimento que essa mídia apresenta, pois os videogames fizeram parte da infância e adolescência de muitos usuários, onde interações com amigos e parentes por vezes existiam a partir da utilização desses jogos. Como o cinema, televisão e rádio, os videogames podem refletir mudanças, tendências e particularidades de diferentes segmentos da sociedade contemporânea.

Gooding e Terras (2008) listaram as principais temáticas que permeiam os estudos de preservação digital nos videogames. Entre elas, estão os aspectos técnicos e culturais nas diferentes etapas de desenvolvimento, produção e comercialização de um determinado equipamento ou jogo. A partir desses aspectos, incluem-se questões sobre de que forma ocorrem as iniciativas (por vezes deficitárias) de organismos públicos e das empresas de *design* dos jogos na salvaguarda dos mesmos; dificuldade do campo arquivístico em medir quantitativamente as perdas advindas de um processo ineficiente de preservação digital e, conseqüentemente, do desaparecimento de jogos e consoles; análise sobre a disponibilidade do *hardware* e *software* e o potencial de preservação em determinado jogo; disponibilidade de se obterem jogos em estabelecimentos comerciais; e a perda de metadados dos jogos na Internet.

Guttenbrunner, Becker e Rauber (2010) listaram os principais desafios na construção de estratégias de preservação digital nos videogames: análise sobre os códigos e particularidades dos consoles, identificando suas principais características; estudo sobre o conteúdo dos cartuchos, CD-ROM e DVD; análise sobre aspectos de interação além dos consoles e cartuchos, como, por exemplo, nos itens extras (armas, diferentes tipos de *joystick*) usados nos jogos; título disponível para mais de um jogador;

o aparelho de televisão onde os jogos eram exibidos; e os aspectos legais envolvendo a produção e comercialização do jogo.

Newman (2011) enfatiza a quantidade considerável de jogos que, por não obterem retorno comercial ou por não conseguirem um “*status cult*” por parte dos consumidores, desaparecem, por vezes deixando poucos registros de sua existência e funcionalidade. O autor afirma que dois problemas surgem a essa questão: o “superseccionamento”, onde os consoles de gerações anteriores ficam relegados a objeto de curiosidade de um público específico em espaços localizados, e a obsolescência, onde a preocupação do contínuo funcionamento desses equipamentos não pode ser perdida com o passar do tempo.

Moore (2009) amplia a discussão, indicando que, após 2005, os videogames expandiram sua atuação, sendo incorporados às redes sociais, dispositivos móveis e outros espaços ligados à Web 2.0. O pesquisador afirma que devem ser observadas características ligadas ao *e-waste*, ou exposição a longos períodos de tempo sofridos pelos jogadores em determinados títulos.

Bartle (2013), focando nos MMPORGs, afirma que os profissionais ligados à preservação deverão possuir uma visão arqueológica e antropológica dos videogames, caso queiram obter sucesso na salvaguarda desses objetos digitais, levando em consideração o aspecto histórico (qual contexto determinado título foi produzido), artístico (preservar seu conteúdo para que críticos, consumidores ou acadêmicos possam analisar sua estrutura e funcionamento), “literário” (no caso dos MMPORGs, permitindo aos jogadores continuidade na utilização desse jogo, e aos pesquisadores a possibilidade de visualizar as funcionalidades e mudanças daquele título com o passar do tempo) e os ambientes virtuais (locais onde os jogadores jogam esse título e as mudanças de constituição que alguns jogos sofrem no decorrer do tempo, que podem fazer diferentes iniciativas e pesquisas durarem meses, e até mesmo anos).

McEniry e Cassidy (2015), focando no exemplo do jogo *Madden NFL 15*, onde seu conteúdo será permanente modificado em modelos após 2014 pelas empresas EA Sports e Nintendo, identificam a necessidade de mecanismos tanto das empresas que produzem os consoles quanto dos desenvolvedores de jogos, de preservar as informações contidas nos videogames, onde não existam perdas com o surgimento de uma nova versão.

Em relação aos desenvolvedores e colecionadores independentes, isto é, não relacionados às principais empresas desenvolvedoras de jogos e consoles, Kraus e

Donahue (2012) e Bachell e Barr (2014) perceberam iniciativas esparsas tentando preservar o conteúdo e suporte dos videogames. Contudo, muitos desses produtores independentes ou mostram receio em realizar essas práticas (BACHELL; BARR, 2014), ou apresentam pouco poder de iniciativa (KRAUS; DONAHUE, 2012).

Entre as principais iniciativas de emulação, segundo relatório de Rosenthal (2015), destacam-se o *software* KEEP (*Keep Emulation Environments Portable*);¹¹ a máquina múltipla de emulação de arcades (MAME),¹² equipamento que, assemelhando a um fliperama, o usuário poderia, usando fichas ou moedas, jogar alguns títulos; o QEMU,¹³ *software* livre escrito por Fabrice Bellard, permitindo uma virtualização completa de um sistema PC dentro de outro; o Basilisk II,¹⁴ emulador do modelo Macintosh; e o DOS Box,¹⁵ emulador que executa jogos e programas relacionados ao programa DOS, arquitetura x86, anteriormente disponíveis em modelos IBM PC.

No âmbito do encapsulamento, cita-se o projeto de pesquisa *Preserving Virtual Worlds*, em atividade entre 2010 e 2012, que analisou aspectos de preservação em oito jogos produzidos entre 1962 e 2003,¹⁶ discutindo a possibilidade da criação de ontologias (modelo de dados representando um conjunto de conceitos dentro de um domínio e seus relacionamentos), a partir do modelo oferecido pelo OAIS¹⁷ (MCDONOUGH, 2011, 2012, 2013), e as pesquisas coordenadas ou com a participação da professora coreana Jin Ha Lee,¹⁸ focadas na construção de metadados, utilizados de forma inicial em 74 títulos escolhidos pela pesquisadora, e vocabulários controlados ligados a narrativas dos jogos eletrônicos (LEE *et al.*, 2013; LEE; CLARKE; ROSSI, 2015).

¹¹ Disponível em: <www.keep-project.eu>. Acesso em: 25 fev. 2016.

¹² Disponível em: <mamedev.org>. Acesso em: 25 fev. 2016.

¹³ Disponível em: <www.qemu.org>. Acesso em: 25 fev. 2016.

¹⁴ Disponível em: <basilisk.cebix.net>. Acesso em: 25 fev. 2016.

¹⁵ Disponível em: <www.dosbox.com>. Acesso em: 25 fev. 2016.

¹⁶ Respectivamente, os jogos *Spacewar!*, *Adventure*, *Star Raiders*, *Mystery House*, *Mindwheel*, *Doom*, *Warcraft III: Reign of Chaos* e *Second Life*.

¹⁷ Desenvolvido pela *Consultative Committee for Space Data Systems*, é um "(...) modelo de referência no intuito de padronizar atividades de preservação digital. Esse modelo (...) especifica os principais critérios nos quais iniciativas em preservação digital devem se amparar. Em pouco tempo, o modelo de referência passou a ser uma norma internacional, regulada na ISO 14721:2003." (SOUZA *et al.*, 2014, p. 66).

¹⁸ A professora é líder do *Game Reseacher Group*, projeto interdisciplinar unindo pesquisadores de diferentes áreas e universidades estadunidenses. Informações sobre o projeto, além da produção científica realizada pelo grupo, podem ser visualizadas no site: <<http://gamer.ischool.uw.edu>>

Entre as estratégias ligadas à preservação de tecnologias a partir da criação de museus tecnológicos para essas mídias, destaca-se a *National Videogame Archive*,¹⁹ em atividade desde 2008 na Inglaterra, onde, segundo Newman (2009, 2011), apresenta a pioneira iniciativa de reunir *softwares*, consoles, cartuchos, *joysticks*, revistas e artes originais de determinados títulos, organizados em seu contexto histórico, social, político e cultural em diferentes ambientes e salas, visualizando, além da preservação do suporte, uma bem-sucedida interação do usuário/visitante com o espaço. Além disso, segundo o autor, o museu também realiza análise das características que serviriam de base para a preservação de determinado título.

Além da iniciativa inglesa, outros exemplos bem-sucedidos de espaços de divulgação de consoles e jogos antigos, segundo Santos (2013) e Bouchard (2015), são o *Computerspielemuseum* Berlin (Museu do Vídeo Game de Berlim),²⁰ em atividade entre 1997-2001 e reaberto em 2011, que concentra mais de 2.500 consoles em seu acervo, e o *Game On*,²¹ museu itinerante, com sede em Portugal, que, desde 2002, é exibido em diferentes países europeus, com quase dois milhões de visitantes.

Outra iniciativa foi a *Popular Memory Archive* (PMA),²² instituída na Austrália em outubro de 2013, onde, segundo Stuckey *et al.* (2013, 2015), constitui em um portal informativo no qual são disponibilizadas entrevistas com desenvolvedores, objetos originais relacionados aos jogos, informações sobre a produção e divulgação de determinado título, além de *links* para outros acervos, criando, segundo as autoras, um “museu/arquivo virtual”, contando a história dos videogames na Oceania durante os anos 1980.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa identificou análises ligadas aos videogames sob o viés da Arquivologia, tentando localizar interseções entre a área e os videogames, a partir da

¹⁹ Maiores informações disponíveis no site:

<<http://www.nationalmediamuseum.org.uk/collection/newmedia/nationalvideogamearchive>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

²⁰ Disponível em: <www.computerspielemuseum.de>. Acesso em: 1º mar. 2016.

²¹ O site da instituição não foi localizado.

²² O site <http://playitagainproject.org> é parte do projeto *Play it Again*, que consiste em uma base de dados em larga escala, que busca a recuperação de informações sobre a história dos videogames, projeto este que conta com a participação de arquivos e museus na Austrália, Nova Zelândia e Alemanha.

localização e análise de informações a duas questões apresentadas na introdução do artigo: qual o potencial arquivístico dos videogames, isto é, como podemos identificar esses jogos como documentos de arquivo ou relacionados à Arquivologia? E, caso identificado esse potencial, quais procedimentos podem ser utilizados para que a preservação dessa “massa documental” seja feita a contento?

Para a primeira pergunta, identificou-se que, mesmo escassos, existem artigos que apresentam a preocupação em discutir as possíveis características “arquivísticas” existentes nos videogames, classificando-os como objetos possíveis de serem descritos e terem sua salvaguarda garantida. Porém, esses artigos também enfatizam que apenas recentemente o escopo desses trabalhos focam suas atenções nos videogames, e, com isso, a identificação das possíveis “características arquivísticas” dessas mídias ainda está em consolidação. No âmbito teórico, as análises necessitam de maior aprofundamento e produção intelectual pela área, solidificando, assim, a aproximação entre os videogames e a arquivística.

Para o segundo questionamento, o trabalho identificou, por um lado, a existência, principalmente após 2005, de estudos focando na necessidade da preservação de diferentes características presentes nos videogames, ainda que, nos artigos levantados, os objetivos e as premissas que estimulam e consolidam a preservação dessas mídias ainda estejam em fase de desenvolvimento. Os estudos de preservação focam, em sua maioria, nos objetos digitais, ou seja, nos jogos, e não necessariamente nos consoles onde os mesmos eram disponibilizados. Temáticas sobre os agentes de degradação dos consoles, e referenciais para o controle de temperatura, umidade, qualidade do ar e iluminação, quase não foram citados na bibliografia levantada.

Por outro lado, mesmo com essas limitações, visualizou-se a consolidação de estratégias de emulação, encapsulamento e criação de museus tecnológicos em diferentes instituições norte-americanas, europeias e na Oceania, indicando que esse tipo de mídia obteve uma importância que estimula a salvaguarda de sua história e evolução. No campo prático, existem abordagens mais precisas sobre o papel dos videogames (principalmente no âmbito cultural, comercial e artístico) nos arquivos e sobre a importância dos arquivistas em sua preservação, indicando uma promissora forma de aproximação entre a Arquivologia e esses suportes.

Por fim, o levantamento identificou a pequena inserção do tema na realidade arquivística brasileira, surgindo indagações sobre como essa temática poderia ser

incluída, e onde são localizados grupos de pesquisa ou iniciativas práticas de preservação dos videogames no Brasil.

Os questionamentos e as informações encontradas indicam que a temática ligada aos videogames, seja pela necessidade de maior aprimoramento nas análises teóricas ou na observância das iniciativas práticas, grande parte delas ligada à preservação digital, possui potencial para posterior desenvolvimento no âmbito da Arquivologia. A presente pesquisa, a partir dessas informações iniciais, pretende, em etapas e publicações posteriores, expandir essa análise, aprofundando as questões teóricas e práticas sobre a relação entre a Arquivologia e os videogames.

REFERÊNCIAS

ABBA, T. Archiving digital narrative: some issues. **Convergence: the international journal of research into new media**, Bedfordshire, v. 18, n. 2, p. 121-125, 2012.

ARQUIVO NACIONAL. **Dicionário Brasileiro de Terminologia Arquivística**. Rio de Janeiro, 2005.

BACHELL, A.; BARR, M. Video Game Preservation in the UK: Independent Games Developers' Records Management Practices. **International Journal of Digital Curation**, Edimburgo, v. 9, n. 2, p. 139-170, 2014.

BARTLE, R. A. Archaeology versus Anthropology: What can Truly be Preserved? *In*: DELVE, J. *et al.* (Org.). **The Preservation of Complex Objects, Volume 3: Gaming Environments and Virtual Worlds**. Londres: JISC, 2013. p. 92-97. Disponível em: <http://www.academia.edu/7575930/The_Preservation_of_Complex_Objects_Volume_3_Gaming_Environments_and_Virtual_Worlds>. Acesso em: 26 fev. 2016.

BARWICK, J.; MUIR, A.; DEARNLEY, J. Where have all the games gone? Explorations on the cultural significance of digital games and preservation. **Proceedings of DiGRA 2009 - Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory**. Londres, West Sussex University, 2009.

_____; _____. Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation. **Games and Culture**, Inglaterra, v. 6, n. 4, p. 373-390, 2011.

BEIGUELMAN, G. Reinventar a memória é preciso. *In*: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A.G. (Org.). **Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais**. São Paulo: Peirópolis/EdUSP, 2014. p. 12-33.

BELLOTTO, L. H. **Arquivística**: objetos, princípios e rumos. São Paulo: Associação de Arquivistas de São Paulo, 2002. p. 22-25.

BORBA, V. R.; LIMA, M. G. Preservação Digital: modelo orientador para o BDTD/UFPE. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 10., 2009. Disponível em: <enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3359/2485>. Acesso em: 20 jan. 2016.

BOUCHARD, L. Video Games at the Musées de la civilisation: A Sign of social change. **Techne and Social Change**, n. 2, p. 135-141, 2015.

CLARKE, A. M.; CLARKE, M. T. G. Pokémon Go and Research Qualitative, Mixed Methods Research, and the Supercomplexity of Interventions. **International Journal of Qualitative Methods**, v. 15, n. 1, p. 1-3, 2016.

COUTO, P. V.; MATSUGUMA, R. V. Videogames como meio de transmissão de cultura. *In*: SBGAMES, 11., 2012, Brasília. **Anais...** Brasília, 2012. p. 147-150. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S6.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

DUARTE, L. S. R.. Videogames vistos segundo a Informação, Memória e Documento: o que ele é e como somos afetados por ele. ENCONTRO REGIONAL DOS ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E GESTÃO DA INFORMAÇÃO DO NORDESTE – EREBD, 17., 2014, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza, 2014.

ESPOSITO, N. Game Atmosphere Archiving Thanks to Virtual Reality for the Preservation of the Video Game Cultural Heritage. **Proceedings of ICHIM 05 (Digital Culture and Heritage)**, Paris, 2005.

_____. Panorama des approches pour la préservation des jeux vidéo. **Actes des 17es journées d’informatique musicale**. Saint Étienne, p. 79-83, 2012.

GOODING, P.; TERRAS, M. ‘Grand Theft Archive’: a quantitative analysis of the current state of computer game preservation. **The International Journal of Digital Curation**, Bath, v. 3, n. 2, 2008.

GUTTENBRUNNER, M.; BECKER, C.; RAUBER, A. Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of console video games. **The International Journal of Digital Curation**, Bath, v. 5, n. 1, 2010.

HARRIS, B. J. **A guerra dos consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HEDSTROM, M.; LEE, C.A. Significant properties of digital objects: definitions, applications, implications. **Proceedings of the annual Conference of the Digital Library Federation**, Milwaukee, p. 218-223, 2002.

HERMAN, L. **Phoenix: The Fall & Rise of Video Games**. 3. ed. Nova Jersey: Rolenta Press, 2002.

HERSCHMANN, M. Uso criativo dos videogames musicais na cena independente e potencial de crescimento dessas plataformas gerando dividendos para as majors. *In*: _____. **Nas bordas e fora do mainstream musical: novas tendências da música independente no início do século XXI**. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2011. p. 105-124.

HUDGINS, A. M. Preservation of the Video Game. **Provenance: Journal of the Society of Georgia Archivists**, Georgia, v. 29, n. 1, 2011.

JAPPUR, R. F.; FORCELLINI, F. A.; SPANHOL, F. J. Modelo conceitual para jogos educativos digitais. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, Curitiba, v. 3, n. 2, p. 116-127, 2014.

KRAUS, K.; DONAHUE, R. 'Do you want to save your progress?': The role of professional and player communities in preserving virtual worlds. **Digital Humanities Quarterly**, Washington, v. 6, n. 2, 2012.

LEE, J. H. *et al.* User-centered approach in creating a metadata schema for video games and interactive media. **Proceedings of the 13th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries**, p.229-238, 2013.

_____; CLARKE, R. I.; ROSSI, S. A qualitative investigation of users' discovery, access, and organization of video games as information objects. **Journal of Information Science**, p. 1-18, 2015.

McDONOUGH, J. A Tangled Web: Metadata and Problems in Game Preservation. *In*: DELVE, J. *et al.* (Org.). **The Preservation of Complex Objects**: volume 3. Londres: JISC, 2013. Disponível em: <http://www.academia.edu/7575930/The_Preservation_of_Complex_Objects_Volume_3_Gaming_Environments_and_Virtual_Worlds>. Acesso em: 26 fev. 2016.

_____. Knee-Deep in the Data: Practical Problems in Applying the OAIS Reference Model to the Preservation of Computer Games. **Proceedings of the 45th Hawaii International Conference On System Sciences (HICSS)**, Maui, Havaí, 2012.

_____. Packaging Videogames for Long-Term Preservation: Integrating FRBR and the OAIS Reference Model. **Journal of the American Society for Information Science & Technology**, v. 62, n. 1, p. 171-184, 2011.

MCENIRY, M.; CASSIDY, R. How the new generation of consoles have accelerated the need to preserve digital content – part 2. **Library Hi Tech News**, v. 32 n. 2, p. 10-13, 2015.

MOORE, C. L. Digital games distribution: the presence of the past and the future of obsolescence. **M/C Journal**, v. 12, n. 3, 2009.

MORENO, P. M. El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia. *In*: BUSTAMANTE, Enrique (Org.). **Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación**. Barcelona: Gedisa, 2004. p. 207-226.

NATALE, A. A. **A ciência dos videogames**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent Casa Editorial Ltda, 2013.

NEWMAN, J. (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay, **The International Journal of Digital Curation**, Bath, v. 2, n. 6, 2011.

_____. Save the Videogame! The National Videogame Archive: preservation, supersession and obsolescence. **M/C Journal**, v. 12, n. 3, 2009.

_____. **Videogames**. 2nd ed. Londres/ Nova York: Routledge, 2014.

PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. Um Mapa dos Jogos Digitais. Intercom - Congresso Nacional de Ciência da Comunicação, 31., 2008, Natal. **Anais...** Natal, 2008.

_____; BARTH, M.; SCUR, C. G. Easy to Learn, Hard to Master: Um Resgate sobre a Produção Científica acerca dos Massive Multiplayer Online Game. **Revista ACB**, Florianópolis, v. 21, p. 6-16, 2016.

PRADO, M.; TOMAÉL, M. I. Recursos Informativos no Second Life: a Info Island. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 22, p. 163-175, 2012.

ROCHA, R. **O videogame como documento arquivístico**: reflexões sobre o estado da arte. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Arquivologia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

ROCKEMBACH, M. Evidência da informação no contexto dos arquivos digitais. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 9, n. 2, p. 50-64, 2015.

RONDINELLI, R. C. **O documento arquivístico ante a realidade digital**: uma revisão conceitual necessária. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2013.

ROSENTHAL, D. S. H. **Emulation & Virtualization as Preservation Strategies**. Relatório de pesquisa produzido para a LOCKSS Program / Universidade de Stanford. 2015. Disponível em: <http://mellon.org/media/filer_public/0c/3e/0c3eee7d-4166-4ba6-a767-6b42e6a1c2a7/rosenthal-emulation-2015.pdf>. Acesso em 20 jan. 2016.

SANTOS, T. C. D. **Museu Interativo de Vídeo Jogos**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design de Ambientes) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Disponível em: <www.thaisconde.com/MUSEUINTERATIVODEVIDEOJOGOS.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2016.

SANTOS, H. M.; FLORES, D. Estratégias de preservação digital para documentos arquivísticos: uma breve reflexão. **Cadernos BAD**, Lisboa, n. 1, p. 87-101, 2015.

SCHAFER, M. B.; CONSTANTE, S. E. Políticas e estratégias para a preservação da informação digital. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 6, p. 108-140, 2012.

SOUZA, A. H. R.; et al. O modelo de referência OAIS e a preservação digital distribuída. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 41, n. 1, p. 65-73, 2014.

STUCKEY, H. *et al.* Remembering and Exhibiting Games Past: The Popular Memory Archive. **ToDIGRA, The Digital Games Research Association**, v. 2, n. 1, 2015.

Disponível em: <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/40/85>>. Acesso em: 19 mar. 2016.

_____. The Popular Memory Archive: collecting and exhibiting player culture from the 1980s. *In*: TATNALL, A.; BLYTH, T.; JOHNSON, R. (Ed.) **Making the History of Computing Relevant**: International Conference, HC 2013. Londres: Springer, 2013. p. 215-225.

VALLE, E. **Sistemas de informações multimídia na preservação de acervos permanentes**. 2003. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Ciência da Computação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003. Disponível em: <<http://www.eduardovalle.com/permalink.htm?doc=doc00001>>. Acesso em: 25 jan. 2016.

WHEDBEE, K. E. Preservation, Restoration, and Accessibility of Popular Culture Materials. *In*: BURNS, G. (Org.) **A companion to popular culture**. West Sussex: Jon Willey & Sons, 2016. p. 63-81.

WINGET, M. A. Videogame Preservation and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: A Review of the Literature. **Journal of the American Society for Information Science & Technology**, v. 62, n. 10, p. 1869-1883, 2012.

SOBRE OS AUTORES

Roberto Lopes dos Santos Júnior

Professor adjunto da Faculdade de Arquivologia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Doutor em Ciência da Informação pelo convênio IBICT/UFRJ.
E-mail: bobblopes@hotmail.com

Vanderson Monteiro Nunes

Graduando e bolsista de Iniciação Científica na Faculdade de Arquivologia pela Universidade Federal do Pará.
E-mail: vander_ufpa@hotmail.com

Recebido em: 06/09/2016; **Aceito em:** 21/11/2016.

Como citar este artigo

SANTOS JÚNIOR, Roberto Lopes dos; NUNES, Vanderson Monteiro. A arquivologia e os videogames: primeiras aproximações. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 148-168, jul./dez. 2016.

RELATO DE EXPERIÊNCIA NA ITÁLIA: alternativas para o fortalecimento do sistema educacional

AN EXPERIENCE ACCOUNT IN ITALY: alternatives to strengthen the educational system

Giorgio Marcello
Unical/Itália

RESUMO

Na Itália, o sistema de educação pública está em crise. As reformas educacionais dos últimos vinte anos não produziram mudanças significativas. Como resultado, a escola pública parece cada vez mais pobre e marginalizada. Isso tem sérias consequências para a democracia. Este trabalho enfoca uma experiência de trabalho social no campo educacional, realizada na Calábria (no sul da Itália) por uma associação voluntária, envolvendo várias centenas de crianças e jovens, suas famílias, muitos voluntários. Esta experiência é inspirada por relevantes autores e autoridades na área de educação (Don Lorenzo Milani e Paulo Freire), mas não utilizou modelos pedagógicos existentes e não produziu novos. É uma experiência de solidariedade, baseada na construção de relações intencionais. Trinta anos de trabalho educativo com crianças permitiram que muitas delas passassem da liberdade formal para a liberdade substancial de educar. A promoção de capacidades na educação é uma tarefa que envolve não apenas instituições públicas, mas também famílias, associações, grupos e todas as pessoas que desejam dar uma contribuição. Esta experiência mostra que o trabalho dos cidadãos ativos na educação pode apoiar a escola pública, e que o sistema educacional pode ser conduzido por uma cidadania ativa no melhor desempenho.

Palavras-chave: Escola pública. Associação voluntária. Cidadania. Trabalho social.

ABSTRACT

In Italy, the public education system is under crisis. The educational reforms of the last twenty years have not produced significant changes. As a result, the public school seems increasingly poor and marginalized. This has serious consequences for democracy. This paper focuses on a social work experience in the educational field, which was carried out in Calabria (in the South of Italy) by a voluntary association, and involving several hundred children and young people, as well as their families and many voluntary workers. This experience is based on important authors and witnesses in Education (such as Don Lorenzo Milani and Paulo Freire), but it did not use existing pedagogical models, and it has not produced new ones. It is an experience of solidarity, based on intentional relationship building. Thirty years of educational work with children have enabled many of them to move from the formal freedom to the substantial freedom to educate. Promoting capabilities in education is a task that involves not only public institutions, but also families, associations, groups and all the people who wish to give a contribution. In this respect, this paper shows that the work of active citizens in education can support the public school, and that the education system can be led by active citizenship at best performance.

Keywords: Public school. Voluntary association. Citizenship. Social work.

1 INTRODUÇÃO: reformar o ápice e enraizar a base

A escola é cada vez mais pobre e marginalizada, como explica Recalcati (2014), pois seus edifícios desabam, seus professores são humilhados, frustrados, ridicularizados, seus alunos não estudam, são distraídos ou violentos, defendidos por suas famílias, mimados e grosseiros. Ainda conforme o autor, a escola está desapontada, angustiada, deprimida, não reconhecida, culpada, ignorada, violentada pelos líderes que cinicamente cortaram seus recursos e já não acreditam na relevância da cultura e da formação que ela deve defender e transmitir.

A escola está em crise, ou melhor, está em crise o sistema de ensino público. As leis no campo dos últimos vinte anos deram origem às reformas no seu ápice, que se revelaram em grande parte inadequadas (TOCCI, 2015). A última na ordem de tempo, a chamada "boa escola", é considerada uma reforma fracassada, que não produz mudanças estruturais nem propõe estratégias para remover os impedimentos que não permitem que o sistema de educação pública atinja plenamente seus objetivos institucionais. Nas sociedades ocidentais, emerge em uma tendência cada vez mais evidente a regressão alfabética, o que é particularmente intensa na Itália. A condição de neoalfabetismo interessa cerca de 70% da população ativa: aos 6% dos analfabetos primários, é preciso adicionar 42% de analfabetos funcionais (são considerados tais aqueles que não conseguem dominar completamente o significado de um texto escrito), e 22% de analfabetos de retorno, que, no curso da vida, perdem as competências adquiridas na escola (PIAAC OECD, 2014).

Neste contexto, a escola italiana não parece capaz de exercer plenamente a tarefa de remover a desigualdade inicial das crianças, relacionada com o nível econômico e cultural das famílias de origem, do território e da escola. Confirmam-nos os dados sobre a pobreza infantil. Entre 2007 e 2012, o número de crianças e adolescentes em situação de pobreza absoluta (que determina a impossibilidade de acessar uma cesta mínima de bens) aumentou de 500 mil para mais de um milhão, com um aumento de 30% só no último ano considerado. Como sabemos, a pobreza é um fenômeno multifatorial, não redutível à dimensão econômica. Um aspecto que afeta em maneira decisiva a pobreza infantil é a educação, "porque prejudicando o desempenho escolar, se arrisca de cortar pela raiz os talentos e aspirações das crianças, envolve não só o presente, mas hipoteca o seu futuro." (SAVE THE CHILDREN, 2014, p. 3). Mais precisamente, entende-se por pobreza educacional "a privação por parte de crianças e adolescentes da chance de

aprender, experimentar, desenvolver e florescer livremente capacidades, talentos e aspirações." (SAVE THE CHILDREN, 2015, p. 5). É uma condição caracterizada por uma privação de oportunidades educacionais na escola, em casa e na comunidade educadora. A pobreza educacional é um limite para o alcance das competências e habilidades não cognitivas, que são cruciais para o pleno desenvolvimento da pessoa, para uma vida que vale a pena viver.

A questão diz respeito especialmente às crianças pertencentes a famílias desfavorecidas do ponto de vista econômico e cultural, e é provável que seja perpetuada de uma geração para outra, como em um círculo vicioso. Na educação formal, a Itália é caracterizada por uma elevada taxa de abandono escolar: 17% dos jovens entre 18 e 24 anos não obtêm um diploma do ensino médio e deixam precocemente qualquer percurso educacional. Esse dado excede, de forma consistente, a média europeia (12%). No ranking da chamada *Early School Leavers* (Abandono Escolar Precoce), a Itália ficou entre os quatro últimos lugares, só à frente de Espanha, Portugal e Malta: 24,7% dos alunos de 15 anos não superam o nível mínimo de competências em matemática, e o 19,5% na leitura. Esta percentagem não é distribuída de maneira uniforme nas várias regiões italianas. A pobreza cognitiva afeta, principalmente, adolescentes nas regiões do sul. Se em Trento, os estudantes que não atingem as competências mínimas em matemática e leitura são 10% e 12%, na Calábria esses percentuais aumentam respectivamente para 46% e 37% (SAVE THE CHILDREN, 2015).

A crise da escola tem consequências graves para a democracia: uma escola que funciona pouco e mal, e que muitas vezes não consegue reter ou motivar devidamente as crianças que a frequentam, é provável que se torne como um hospital que cuida os sãos e perde os doentes (MILANI, 1986). A ligação entre a condição de desvantagem 'herdada' e pobreza educacional pode ser interrompida. A experiência mostra que se pode ativar vias de resiliência entre as crianças "em risco", particularmente em relação à condição socioeconômica e cultural de origem. Os dados indicam que um aumento da oferta de serviços educacionais de qualidade, quando é direcionada a crianças que vivem uma objetiva desvantagem, é significativamente associado com menor pobreza educacional (SAVE THE CHILDREN, 2015).

Não é inadequado, então, perguntar: se vai em crise a educação como serviço público, o que se pode fazer? Há experiências em que pudemos nos referir e encontrar o significado mais profundo de "fazer escola"? Que significado pode ser atribuído ao

compromisso ativo daqueles que, optando por fazer escola “na base”, criam ambientes geradores, onde as crianças e os jovens são acompanhados ao usufruir efetivamente do direito à educação do qual são abstratamente titulares?

Assim, o texto tem por objetivo reconstruir as características essenciais de uma experiência de acompanhamento escolar, realizada de forma contínua durante quase trinta anos por uma associação voluntária, envolvendo várias centenas de crianças e jovens, suas famílias e os trabalhadores voluntários. O grupo em questão dá origem a uma tentativa de pesquisa e ação no campo da marginalidade escolar e a seu enfrentamento, colocando-se no nível da base, no sentido de que a experiência não é realizada por profissionais, mas por voluntários, muitas vezes sem qualquer qualificação profissional. Embora baseado no ensino de testemunhas importantes no campo da educação (FREIRE, 1971, 1973, 2004; MILANI, 1986, 1997), não há a intenção de aplicar modelos pedagógicos existentes, nem gerar novos. É o fruto de um compromisso de solidariedade, com base na construção de um relacionamento intencional como princípio de ação. É, portanto, um tipo de trabalho ao alcance de qualquer um.

No pano de fundo da experiência considerada, são colocados, em particular, a trabalhada pesquisa e os ensinamentos de Don Milani, que continua a ser um ponto de referência importante para aqueles que questionam a relação entre desigualdades sociais e culturais e se comprometem, pessoalmente ou com uma parceria, para promover o exercício efetivo do direito à educação de crianças e adolescentes marginalizados pelo sistema escolar.

O caso do estudo em questão se apresenta como uma tentativa de resistência ao fenômeno do abandono escolar precoce, que se desenvolve em contextos e em momentos diferentes que não sejam os da Escola de Barbiana (MILANI, 1986). Comparado a ela, no cenário pesquisado se enfrenta outro tipo de marginalização escolar, a dos subúrbios dos centros urbanos, com métodos de intervenção menos estruturados (que resultam em um simples reforço educacional, sem chegar a construir uma nova estrutura escolar), mas que acharam no caminho e na reflexão de Don Milani inspirações importantes.

Os voluntários da organização estudada escolheram um determinado bairro, tentando construir relacionamentos com crianças e jovens que abandonaram a escola ou que estavam para abandonar, tendo como alvo construir juntamente com cada um deles caminhos de prevenção da dispersão ou a reintegração escolar.

A seguir, oferecemos uma reconstrução da experiência considerada, que se reflete na luz dos elementos de interpretação fornecidos pelo *capability approach* (NUSSBAUM 2014; SEN 2011). É uma abordagem que hoje constitui uma das principais referências teóricas para os estudos sobre a pobreza e a desigualdade no mundo. Um dos seus pressupostos fundamentais é que a pobreza é sempre a pobreza de alguma coisa. Ou seja, ela se refere a diferentes aspectos da vida. Pode-se ser pobre em um desses aspectos, mas não em outros; assim como pode haver conexões entre um aspecto e outro.

É uma abordagem centrada na pessoa, considerada a questão central: o que pode fazer e ser cada pessoa? Suas palavras-chave são a capacidade e ação (*capability e functioning*) (SEN, 2000, 2011). As ações são formas de ser e de fazer, aquisições elementares ou complexas, que representam os elementos de construção do bem-estar escolhidos livremente por cada pessoa. A habilidade reside nas diferentes combinações de ações que cada um pode decidir de adquirir. Coincide com a forma como um indivíduo escolhe usar os recursos à sua disposição. O nível de aquisições não depende da quantidade dos recursos disponíveis, mas pela forma com que eles são utilizados. O conceito de capacidade, portanto, coincide com o da liberdade substancial. Para promover o desenvolvimento adequado da capacidade humana não é suficiente que seja reconhecida a cada pessoa formalmente uma série mais ou menos extensa de direitos sociais, mas é necessário efetivamente promover o seu uso eficaz (SEN, 2011). A capacidade de uma pessoa, de fato, é dada não só por aquisições realmente alcançadas, mas, acima de tudo, pela sua liberdade de adquirir. Este último não depende apenas de políticas públicas, tais como as que se relacionam com a saúde e a educação, mas também das oportunidades disponibilizadas para cada pessoa da família e da sociedade (meio ambiente), na qual concretamente vive, e a rede de relações em que opera.

Nesta perspectiva, pode-se compreender a importância das ações pelas quais uma pessoa construiu a própria bagagem com respeito à educação. Um nível elevado de educação corresponde a uma ação frutífera, que expande a capacidade individual; a um baixo nível de educação corresponde a uma desvantagem corrosiva, o que reduz a amplitude das liberdades substantivas do indivíduo, como explica Nussbaum (2014). Todas as iniciativas que visam promover o acesso aos recursos da educação aos mais carentes são, portanto, muito importantes, na medida em que contribuem para

promover o desenvolvimento integral das pessoas a quem se destinam, e para erradicar as desigualdades iniciais entre os indivíduos.

2 PROMOVER OPERAÇÕES FRUTÍFERAS NO NÍVEL EDUCACIONAL: o estudo de caso

Para o estudo de caso, escolhemos uma abordagem predominantemente qualitativa. A informação utilizada foi obtida a partir das fontes escritas, depositadas no arquivo da organização voluntária escolhida; especialmente valiosas também foram as histórias oferecidas por alguns de seus líderes e recolhidas por meio de dois *focus groups* organizados em fevereiro. As considerações são também o resultado de uma observação participante, experimentada pelo escritor, com o duplo papel de voluntário da associação (desde o início) e pesquisador.

A associação é considerada presente desde 1989 nos bairros do centro histórico de Cosenza. Há quase trinta anos o grupo segue cotidianamente várias dezenas de crianças e jovens, que vão desde o ensino fundamental até o ensino médio; alguns até cursam a universidade. Em bairros onde a associação está ativa, no final dos anos oitenta quase 50% das crianças e jovens na idade da escola obrigatória a tinham abandonado precocemente, ou tinham o risco de abandono; em alguns bairros esse percentual superava 80%.

Todo o percurso da experiência em conjunto na intervenção do problema de abandono escolar pode ser resumido em três etapas: uma em que a associação se enraizou no território; uma em que ela tentou insistentemente colaboração com as escolas; e a fase atual, em que o acompanhamento escolástico é seguido de acordo com o modo de acompanhamento educacional, com a participação ativa dos pais das crianças e das crianças envolvidas, e em diálogo com as escolas que elas frequentam.

2.1 ANÁLISE DOS PROBLEMAS E O INÍCIO DAS ATIVIDADES

Como já mencionado, o objetivo focado pela associação desde o início tem sido aquele de organizar uma tentativa de resistência ao fenômeno do abandono escolar precoce (SCHIZZEROTTO; BARON, 2006). Então, planejou-se realizar uma pesquisa em todas as escolas fundamentais (primeiro e segundo segmento) do centro histórico, no final da década de oitenta, em colaboração com o departamento de sociologia da

Universidade da Calábria (Unical), a fim de medir a consistência da evasão escolar naquela área da cidade e adquirir outras informações úteis. A pesquisa, realizada em algumas semanas, foi feita considerando três variáveis: as situações de abandono, a repetição e os modos de frequência.

Foram considerados casos de dispersão, não só o abandono da escola formal, mas também os percursos escolares difíceis, aqueles que podem ser também considerados como indicadores de mal estar ou de marginalidade escolar, pois tais situações, muitas vezes, são os pressupostos do verdadeiro abandono, e era muito importante considerá-los para começar um trabalho de prevenção da dispersão. A análise dos dados coletados mostrou que aproximadamente metade das crianças na idade escolar obrigatória vivia em condições de grande mal estar na escola. Em alguns bairros, esse percentual era muito superior.

Em seguida, os voluntários fizeram os primeiros contatos com os jovens (feitos através da pesquisa) e com as suas famílias. Foi decisiva nesta fase a colaboração da associação com uma paróquia. Sem a mediação inicial do padre, o trabalho dos voluntários nunca poderia começar, porque seria praticamente impossível para eles entrar nas casas das crianças, interagir com as famílias e formular qualquer tipo de proposta.

Já os primeiros contatos com os pais contatados revelaram a existência de uma estreita ligação entre o mal estar escolar e as dificuldades familiares. Os núcleos familiares encontrados eram quase todos multiproblemáticos. Além disso, a atitude deles em relação à escola não era tranquila, mas expressava conteúdos de desconfiança e resistência. A escola era percebida como uma instituição distante e, acima de tudo, inútil.

Neste contexto, o grupo escolheu o caminho do diálogo, de ouvi-los atentamente, entendido como apoio profundo e sincero nos fatos concretos, das circunstâncias que as pessoas vivem. Baseia-se no esforço para entender os problemas sociais e suas causas, através da adoção de um ponto de vista diferente, que é a perspectiva da base, ou seja, partindo da experiência de quem vive a dor na própria pele.

A primeira fase foi recolher dados e informações sobre o abandono escolar e, após as primeiras abordagens com crianças e jovens afetados pelo problema e com suas famílias, terminou com a decisão de tentar intervir de alguma forma. A associação decidiu organizar um reforço escolar (nas instalações de uma paróquia) e convidar os

jovens contatados. Para começar a iniciativa, os voluntários inicialmente procuraram um grupo de professores, cerca de vinte, e, com eles, e outros colaboradores, organizaram uma série de reuniões preparatórias para explicar o significado da iniciativa e para sondar o tipo de disponibilidade de cada um deles. Os líderes da associação tinham certeza, alegando simplesmente, que nesta fase inicial a contribuição dos professores envolvidos poderia ser um fator decisivo, tendo que lidar com situações de marginalidade escolar.

Mais tarde, foi feito um encontro com um número de crianças e jovens (cerca de vinte) para lhes explicar o que se estava tentando organizar. Tudo o que aconteceu nas primeiras semanas de experimentação teve importância fundamental para o sucessivo desenvolvimento da iniciativa. Passando por um evidente insucesso, os voluntários descobriram que os perfis de competência no trabalho social têm uma relativa importância por vezes determinante, mas não absoluta.

As crianças e os jovens foram recebidos todas as tardes em um ambiente especialmente preparado. Houve, no início, uma participação massiva. Os professores presentes, representando a maior parte do grupo de voluntários, mantiveram o compromisso, assumindo uma boa regularidade. Durante as semanas seguintes, no entanto, aconteceu que o número de jovens foi diminuindo gradualmente. No início, não foi dada muita importância a este fato. Pensava-se que fosse um declínio fisiológico. Portanto, acreditava-se que era importante continuar de acordo com os planos iniciais, antes de tudo com o objetivo de oferecer um testemunho de fidelidade ao compromisso assumido.

Mais tarde, os líderes do grupo perceberam que o trabalho deveria ser completamente redesenhado. Eles notaram que era necessário colocar em discussão o que parecia dado como certo: a presença dos professores. O que aconteceu foi que eles, sem querer, tinham estabelecido um tipo de interação que reproduzia dinâmicas idênticas àquelas que os jovens estavam vivendo em suas respectivas classes, e que a eles estavam criando tantos problemas. Apresentando-se todas as tardes no ponto de encontro com o objetivo explícito, declarado, para fazer estudar as crianças, os professores voluntários tendiam – mesmo que involuntariamente – a estabelecer modalidades de comunicação rígida, centradas no papel e nas necessidades das crianças.

Algum tempo depois, aproximaram-se da associação alguns jovens voluntários, pedindo para participar da experiência. O seu envolvimento, juntamente com o de um

“opositor de consciência” em serviço civil (na Itália, as pessoas que têm a idade de fazer o serviço militar não querem servir às forças armadas, mas podem trabalhar com assistência a pessoas em dificuldades sociais), resultou em uma contribuição extremamente importante. A presença deles serviu, especialmente, para melhorar as relações com as crianças e com os jovens que frequentavam a associação. Passou-se de relações formais a um modo mais espontâneo e amigável de interação; em vez de esperar a tarde na sede do reforço escolar, juntavam-se a eles lá onde viviam normalmente, na rua, eles tentavam ficar com eles o máximo possível. O trabalho realmente começou quando amadureceram a ideia de que não era tanto a criação de um eficiente serviço de reforço escolar, colocando as habilidades certas nos lugares certos, mas de aprender a observar as crianças e os jovens em outra forma. Tratava-se de criar uma relação focada não nas dificuldades da escola e, conseqüentemente, sobre o que fazer para resolvê-las, mas centrada em cada um deles, reconhecido, valorizado e acolhido em sua singularidade.

A realização desta orientação, que foca na relação pessoal direta (BERGER; LUCKMANN, 1997), foi muito eficaz. As crianças envolvidas recomeçaram a frequentar regularmente o reforço escolar. Dentro de alguns anos, a iniciativa criou raízes e se consolidou gradualmente em outros dois bairros do centro histórico, onde outros dois pontos de encontro foram iniciados. Os fortes laços criados nas relações e no território permitiram à associação, ao longo do tempo, valorizar de forma adequada até mesmo as contribuições mais competentes, das quais não se pode prescindir quando se trabalha em situações complexas.

No desenvolvimento da experiência que estamos reconstruindo, o grupo estabeleceu como objetivo principal aquele de promover a construção social de um projeto de acompanhamento e integração para cada um dos jovens encontrados. Tudo isso com a convicção de que a questão prioritária não era a de aprimorar as técnicas da intervenção original, mas a de conviver o máximo possível com crianças e jovens, tentando encontrá-los não só na sede do reforço escolar, mas também em seus lugares de vida cotidiana. Assim, especialmente durante os primeiros anos, a experiência é caracterizada como um tipo de animação do bairro. As atividades da tarde de reforço escolar e a “tecelagem” de fortes relações pessoais na rua se interligaram desde o início.

As crianças e os jovens que a associação tentava envolver viviam nas ruas, sem controle. Eles passavam muito pouco tempo em casa. Tinham enormes dificuldades de

viver em uma dimensão de grupo, ainda que pequeno, porque eles não estavam acostumados a se relacionar entre si e com os outros, dentro de um quadro de regras comuns. Vivendo na rua, tinham desenvolvido linguagens, comportamentos, maneiras de estar juntos que não pareciam facilmente compatíveis com as exigências e as dinâmicas de um grupo.

O trabalho da tarde, portanto, apresentou-se muito difícil desde o início. Sentia-se a necessidade de dar qualidade à rede de relações que estava se estreitando, ou seja, de dirigir os laços de amizade canalizando-os em um percurso de acompanhamento. Tinha-se que pedir às crianças e aos jovens que trabalhassem duro, eles, ao invés, demonstravam uma resistência ativa para qualquer tipo de compromisso. A única maneira de ganhar um pouco de atenção prolongada e de envolvê-los era criar uma relação pessoal. Conseguiram trabalhar na medida em que a atenção do adulto era toda para eles. Eles também intuíram os limites deste tipo de interação, que podia e pode desencadear circuitos de dependência do adulto de referência. No entanto, eram muito duros os bloqueios internos e os impedimentos que estimulavam atitude de resistência ao compromisso.

As crianças e os jovens seguidos pela associação não eram suficientemente escolarizados, não acostumados com o estudo diário, com pouca confiança em sua própria capacidade. Em muitos casos, foi a vergonha que os fez resistir a qualquer proposta de compromisso, e também os fez reagir de forma agressiva. Nas escolas, eram frequentemente qualificados como aqueles que tinham uma grande desvantagem sociocultural. As dificuldades deles não indicavam qualquer tipo de deficiência. Por outro lado, observados em seu ambiente, notava-se que os mesmos mostravam habilidades práticas e capacidades intelectuais muito apreciáveis, enquanto pareciam desprovidos daquilo que é necessário para uma melhor integração em suas respectivas classes. Eles pareciam carentes, isto é, em relação com as condições mínimas para frequentar a escola como os outros: não sabiam ler ou escrever de uma maneira aceitável. Sem nunca haver praticado essas atitudes, eles tinham acumulado atrasos consideráveis, de tipo sociocultural, ou seja, relacionados com o ambiente familiar e social de origem.

Por mais de vinte anos, em três pontos de encontro diferentes colocados em três bairros diferentes, 30-40 voluntários fizeram reforço escolar todos os dias para 50-60 crianças. Graças a este trabalho contínuo e aprofundado, nos bairros onde a associação

estava presente, a percentagem de abandono escolar diminuiu gradualmente. Quase todos os jovens seguidos conseguiram terminar o ensino fundamental. No bairro mais problemático, que é também aquele onde se trabalhou mais, mudou-se definitivamente a ideia de que a escola exige um compromisso diário de esforço pessoal: este é provavelmente o resultado mais significativo que a associação alcançou.

2.2 O LABORATÓRIO DE PESQUISA/INTERVENÇÃO COM OS PROFESSORES DAS ESCOLAS

Na experiência de que estamos nos ocupando, a oportunidade para um primeiro contato com as escolas do centro histórico foi oferecida pela pesquisa sobre o abandono escolar que foi mencionado acima. Os contatos sucessivos ocorreram devido ao acompanhamento diário na escola de algumas crianças, que de outra forma não teriam frequentado. E, além de tudo, pela necessidade, sentida desde o início da experiência, de tentar coordenar o trabalho da tarde nos bairros com trabalho na sala de aula. Percebemos que, para intervir de forma mais eficaz sobre as dificuldades escolares dos menores seguidos, não era mais suficiente a dimensão relacional: era necessário identificar, uma por uma, as dificuldades que bloqueavam os mecanismos de aprendizagem e de comunicação, e que se colocavam como um obstáculo à plena integração escolar. Por isso, tornou-se necessário se confrontar de forma mais sistemática com os professores da escola.

Os voluntários foram frequentemente convidados por alguns professores para participar dos conselhos de classe: estas intervenções lhes permitiram fornecer à escola elementos úteis para a compreensão da situação dos jovens; e permitia aos professores ter interlocutores de confiança em relação a algumas situações mais difíceis. Toda vez que os voluntários se confrontaram com os professores, eles perceberam que quase nenhum deles tinha informações suficientes sobre a família e os contextos sociais de origem dos jovens matriculados. Tinham pouco conhecimento sobre os bairros e sobre os problemas que tinham as pessoas que viviam lá. Sob este primeiro impacto, a escola parecia bastante erradicada do contexto social em que era localizada.

O resultado desta primeira tentativa de confronto foi que todos os professores começaram a olhar para os jovens de uma maneira diferente, com um olhar mais benevolente e compreensivo. No entanto, permaneceram grandes problemas não resolvidos: poucos jovens continuaram seus estudos após o ensino fundamental, e

aqueles poucos abandonavam (quase todos) antes do final do primeiro ano do ensino médio; além disso, esta primeira fase de colaboração não produziu mudanças visíveis no plano geral da organização das escolas com as quais os voluntários tinham trabalhado, por isso permaneceram, e ainda permanecem, discrepâncias preocupantes.

À luz dos fatos, para a associação tornou-se claro que era necessário começar a trabalhar sobre a qualidade da educação inclusiva das crianças acompanhadas. Já não era suficiente concluir o ensino fundamental: era necessário ensiná-las a ler e escrever.

Esta consciência fez com que amadurecessem, em torno da metade da década de noventa, as condições para a constituição de um grupo de trabalho, formado por voluntários da associação e alguns professores de uma escola fundamental do território. O objetivo do grupo era, desde o início, começar uma discussão sobre os problemas de comunicação existentes com os jovens mais difíceis; e também aquele de experimentar e verificar iniciativas que promoveriam a melhor integração escolar possível. Queriam tentar construir para cada um deles um projeto personalizado de acompanhamento. Rapidamente, tornou-se evidente que o bloqueio a ser abordado e removido era representado pela resistência ativa à aprendizagem, conforme mencionado acima. Tinha características semelhantes à rejeição em ouvir e à reflexão mencionada por Don Milani sobre os serranos de Barbiana (MILANI, 1986): era o sinal de uma rigidez que tornava complicados os processos intelectuais mais simples, e que condicionava drasticamente o percurso dos jovens culturalmente menos dotados. Mas havia algo mais: era uma resistência ativa, de fato, que se traduziu em uma indisponibilidade ao diálogo e, acima de tudo, ao esforço. A partir deste ponto de vista, as crianças e os jovens que agora estão vivendo situações de marginalidade escolar são muito diferentes dos jovens de Barbiana, empenhados em fazer escola com seu professor doze horas por dia durante todo o ano. Para usar a linguagem da *capability approach* (abordagem das capacidades), encontra-se uma esfera de liberdade (relacionada com a educação), que não se traduz nas ações correspondentes; ou seja, uma liberdade formal que não se desenvolve em liberdade substantiva (NUSSBAUM, 2014).

Por aproximadamente cinco anos, voluntários, docentes e pesquisadores do Departamento de Sociologia da Unical (que tinha sido dado pela escola à supervisão científica do trabalho) têm impulsionado um laboratório de pesquisa-ação,¹ e como um

¹ Para mais detalhes sobre o tema da pesquisa-ação, referimo-nos a Colucci, Colombo e Montali (2008). É uma abordagem complexa, que se refere principalmente à lição de Lewin (1946) e que se presta a uma

grupo de trabalho no ano letivo de 1996 obteve a aprovação do conselho escolar para os estudos de Cosenza (MARCELLO, 2005).² No período em que funcionou, o laboratório promoveu iniciativas comuns de reflexão e experimentação, tanto nas escolas em horário curricular quanto nos pontos de encontro. Durante esses anos, se compreendeu o quão importante é entrelaçar o trabalho da escola com a do território, e compartilhar um objetivo comum: aquele de construir um projeto educacional para a recuperação escolar e de total integração para cada uma das crianças e dos jovens que vivem situações de marginalidade na escola.

Após cinco anos a pesquisa foi interrompida. O encontro com a escola aconteceu graças aos pedidos contínuos de uma associação enraizada há anos nos bairros, que conhecia bem as crianças, os jovens e as suas famílias; graças também ao forte desejo de trabalhar para a mudança da escola, a partir de situações de limite, que incentivava os professores que tinham aderido e participado ativamente nas atividades do laboratório. Durante os anos de experiência descrita acima, aqueles professores tinham escolhido continuar no mesmo contexto escolar e territorial difícil, na esperança de que a pesquisa do grupo poderia contaminar gradualmente todos os outros professores e produzir efeitos de mudança também no plano da organização e do programa didático geral da escola. Na realidade, aconteceu que, ao longo do tempo, as formas de dificuldades sociais nos bairros cresceram significativamente, refletindo na escola um modo cada vez mais preocupante. O aumento dos problemas; a persistência de rigidez organizacional da escola; a tendência crescente entre os professores em cultivar um estilo de trabalho individualista e mal direcionado para a cooperação e o planejamento comum; e o entrelaçamento de todas essas variáveis criaram um desgaste em cada um dos professores que faziam parte do grupo de trabalho, que já não controlavam mais a situação e escolheram continuar a ensinar em outros lugares. Conseqüentemente, a experiência do laboratório também se desgastou.

infinidade de interpretações e aplicações. O significado que se destinou à pesquisa-intervenção na experiência considerada pode se expressar com a definição de Dubost e Lévy (2005, p. 384), que é “uma ação deliberada destinada a promover uma mudança no mundo real, feita em uma escala restrita, mas incorporada em um projeto mais geral, sujeito a certas regras e disciplinas para alcançar os resultados de conhecimento ou sentido [...]”

² O grupo de trabalho foi formado durante o ano escolar de 1994/1995 como um grupo informal, que nos anos anteriores tinha começado uma experiência comparativa sobre as formas de marginalidade escolar, com a ajuda de professores e pesquisadores do Departamento de Sociologia da Unical.

2.3 A FASE ATUAL: o apoio escolar como suporte educativo

Nos anos sucessivos, os contatos entre a associação e as escolas do território continuaram, mas não foram mais apresentadas à possibilidade de repetir aquele tipo de experiência apenas reconstruído nas suas características essenciais, em que os grandes números de bons resultados tornaram possível alcançar benefícios de muitas crianças e jovens envolvidos. O grupo não dá um passo para trás; no entanto, há a convicção de que as organizações do território, a escola e as famílias devem continuar a se procurar, encontrarem-se e dialogarem, se quiserem dar uma chance de plena integração escolar e social a muitas crianças e jovens dos bairros mais desagregados.

O trabalho da associação conheceu outras mudanças significativas, relacionadas ao *turn over* dos voluntários, o aumento da idade média deles, e também as mudanças que aconteceram na vida social dos bairros em que a associação operou. Por exemplo, melhorou completamente a situação escolar dos jovens, e os casos de abandono escolar no ensino fundamental são muito raros, embora ainda existam problemas graves na qualidade dos percursos escolares da maioria dos participantes. Houve também um aumento constante de situações de pobreza e de precariedade relacional das famílias; o aumento da idade média da população e diminuição do número de crianças por família; e a vida nos bairros é condicionada por uma crescente perversidade de fenômenos de criminalidade ligados ao tráfico de substâncias e outros comércios ilegais.

Atualmente, as atividades ocorrem apenas em um lugar no centro histórico, na sede da associação. Tudo isso devido à diminuição dos voluntários e pela necessidade de melhorar a qualidade do trabalho no horário da tarde. Se no passado se tentava dar uma resposta a todas as crianças e jovens que se encontravam na rua, hoje os voluntários (cerca de vinte) se revezam nas atividades na parte da tarde e trabalham por escolha, com um número máximo de 25 crianças e jovens. Em outras palavras, o reforço escolar vai se transformando cada vez mais numa proteção educativa, de acordo com algumas experiências significativas que nos anos anteriores haviam sido propostas para seguir nesta direção, quando um grupo de voluntários da associação tinha escolhido não fazer acompanhamento escolar generalizado, mas dar suporte – em um apartamento especialmente criado para isso – a um número limitado de crianças, começando a segui-los desde o início até o final da escola fundamental, e se oferecendo também em acompanhar as famílias de cada um deles. Em relação à questão precedente, definiu-se a

estrutura do trabalho associativo, que é distribuído em três esferas intimamente ligadas: **a) reforço escolar; b) reuniões regulares com os pais das crianças e dos jovens que frequentam; c) contatos com as escolas.** Acredita-se, de fato, que as atividades da tarde com as crianças e jovens não podem ser feitas sem um trabalho programado de entrelaçamento das relações e da oportunidade de discussão e colaboração com os adultos importantes para eles. Experimentou-se que, na medida em que este entrelaçamento acontece, aumenta a resiliência dos jovens (BROFENBRENNER, 2002), reforçam-se as habilidades não cognitivas (confiança, autoestima), com reflexões importantes também sobre as competências estritamente cognitivas. Tudo isto confirma que a *capability* individual exige políticas educacionais eficazes, mas também relações que acompanham a passagem da liberdade formalmente reconhecida àquela efetivamente exercida.

a) O acompanhamento educacional: compromisso no horário da tarde com as crianças e os jovens recebidos continua a desenvolver sempre mais um maior acompanhamento educativo, que não pretende aplicar métodos didáticos alternativos de ensino diferentes daqueles do currículo escolar, mas se trata de um trabalho organizado. A presença permanente de dois responsáveis garante a coordenação dos voluntários e o contato constante com as famílias dos jovens. Para cada jovem seguido, primeiramente se pergunta o que se é capaz de ser e de fazer, e a partir dessa pergunta é preparado para ele um percurso personalizado, reservando uma atenção maior a todos aqueles que têm mais problemas na escola. Cada um vem acompanhado durante a semana pelos mesmos voluntários; quem coordena o trabalho garante a passagem das informações necessárias entre os tutores da criança e depois entre os voluntários, os professores de referência e os pais. Este trabalho de “tecelagem” é de fundamental importância. Quando a conexão entre os diferentes atores envolvidos funciona, os efeitos positivos sobre a vida dos jovens acompanhados e o seu desenvolvimento escolar são evidentes.

Cada um dos tutores realiza sua tarefa cuidando principalmente da relação com a pessoa que acompanha e, em seguida, operando de uma maneira tal de orientá-la em direção a uma autonomia que é possível experimentar, tentando evitar o desencadeamento de situações de dependência. Há muitos anos, muitos professores colaboram com a associação. A presença e as contribuições deles são importantes, pois garantem a qualidade no trabalho da tarde. Além disso, eles são portadores de um olhar que é, contemporaneamente, interno e externo à escola como instituição. O seu olhar

bifocal consegue relevar, de forma lúcida, a rigidez organizativa da escola formal, e lhes permite apreciar a importância da relação pessoal direta para definir um caminho educacional construtivo e envolvente. Durante as tardes, em um tempo de trabalho individual, cada um dos jovens trabalha com o seu tutor de referência, seguido de momentos de grupo, que são aqueles em que se organizam as atividades lúdicas, de entretenimento, de formação no sentido mais amplo.

b) As reuniões regulares com os pais: percurso educativo individualizado é concordado aos poucos, na medida do possível, com os pais, que são encontrados nas reuniões periódicas, marcadas caso por caso. Normalmente, as mães são quem conversam com os voluntários. As questões abordadas são relacionadas com a situação escolar dos filhos, embora muitas vezes a conversa se estenda até os problemas mais gerais, como a relação pai/filho. O objetivo é apoiar os pais em suas responsabilidades educativas, construindo alianças que dão valor à sua responsabilidade e ao seu papel, e evita o risco de que os voluntários assumam responsabilidades inadequadas. A fim de promover uma maior participação ativa, convidam-se os pais a manter contato com os professores e agir como uma ponte entre a escola e os voluntários.

Por opção, a associação oferece uma ajuda de escuta e de amizade, mas não uma ajuda de capacidade técnico-profissional. Essa é uma questão sensível, a qual requer dos voluntários envolvidos nesse caso a capacidade de reconhecer quais são os limites dentro dos quais podem permanecer na conversa, e quais são os casos em que é adequado sugerir aos pais envolvidos a procurar profissionais competentes em matéria. Para muitas mães, por exemplo, foi sugerido participar de reuniões de apoio organizadas pelos consultórios públicos da cidade, ou em algumas escolas, no âmbito de projetos criados pelas próprias escolas. O entrelaçar das relações com os pais é um aspecto decisivo do trabalho das associações. Ele representa o ponto de partida necessário para tentar cultivar o embrião de uma comunidade educante.

c) O confronto com as escolas: alguns colaboradores da associação se confrontam regularmente com os professores dos jovens acompanhados, para unir o trabalho da associação com as atividades escolares curriculares. Os voluntários intercedem quando os pais não podem ou quando pedem explicitamente para serem acompanhados, ou quando os professores buscam oportunidades de trocas e reflexão comum. O contato com as escolas também é importante para enfrentar os problemas de integração escolar de todos os alunos que a frequentam e tentar programar algumas

iniciativas juntos. Ao longo dos últimos dois anos, em uma das escolas do segundo segmento do ensino fundamental da cidade, alguns professores planejam – com alguns membros da associação – um encontro de recuperação semanal, destinado aos alunos que mais necessitam, identificados pela própria escola. Acontece muitas vezes que alguns dos jovens conhecidos nesses encontros pedem para ser seguidos também pela associação.

As atividades descritas são regularmente supervisionadas por especialistas internos ou externos à organização considerada. Não faltam contradições e insucessos. Experimenta-se, no entanto, como é importante para as crianças e os jovens envolvidos que os adultos de referência construam e alimentem um projeto único, e que sejam capazes de desempenhar o seu papel num quadro de responsabilidades partilhada. A teia intencional de relações significativas com os jovens e com os adultos, que são importantes para eles, continua a ter efeito relevante. Ela ajuda a manter os jovens na escola que, de outra forma, não estariam, e a melhorar o desempenho escolar de muitos deles; a torná-los mais capazes de lidar com as dificuldades que o impacto escolar inevitavelmente produz, oferecendo-lhes ajuda à qual se pode fazer continuamente referência.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: a escola que promove e o compromisso com a instrução do próximo como um exercício de cidadania ativa

É sempre difícil atribuir um significado geral às impressões de uma experiência peculiar. O caso analisado nas páginas anteriores, no entanto, oferece uma série de sugestões que permitem identificar, com referência à crise dramática da escola pública, uma perspectiva de enfrentamento, viável tanto em termos de pesquisa como naqueles das práticas educativas. É uma perspectiva que poderia ajudar a identificar as linhas de uma reforma legítima, em modo capaz de se confrontar com sensatez com a questão da desigualdade no acesso à instrução e, mais geralmente, das pobreza educacionais.

Ao longo dos últimos vinte anos, as reformas que tentaram redesenhar a imagem da escola italiana muitas vezes tinham sugerido deslocar para fora da escola formal a instrução e a formação daqueles que não conseguem estar entre os bancos da sala de aula, financiando projetos *ad hoc*. A experiência que analisamos indica que os jovens

mais carentes em relação ao esforço de estudar devem fazer o caminho exatamente inverso: da rua para a escola.

É óbvio que não se pode ignorar ou tratar superficialmente as causas que estão na base da marginalidade escolar. As dificuldades da família, os problemas de contextos ambientais em que os jovens vivem e os fenômenos de problema social ou degradação condicionam negativamente o funcionamento da escola, que não pode se responsabilizar por esses problemas sozinha. Ao mesmo tempo, não se pode pensar em carregar esses mesmos problemas nas costas de realidades organizadas fora da escola (sejam associações, cooperativas ou grupos informais). O que é mais necessário, então, para que a escola mude realmente, favorecendo a superação e não a permanência das desigualdades sociais e culturais?

O caso analisado diz que um grande recurso é representado por professores que, explicitamente, escolhem fazer escola com quem da escola tem mais necessidade, e que são adequadamente apoiados. A experiência de pesquisa-intervenção, que foi mencionada anteriormente, faz intuir a capacidade de inovação que pode ser liberada por professores disponíveis para pesquisar e trabalhar juntos, conscientes que somente desta maneira podem ser tratados os fenômenos da "resistência ativa" ao aprendizado. Os confrontos que aconteceram no grupo de trabalho forçavam cada um continuamente a colocar a si mesmo em discussão, os seus próprios métodos, as certezas mais sólidas, até mesmo repensar o próprio papel. Após cinco anos de experiência comum, todos os professores envolvidos estavam cientes da ausência de receitas ou fórmulas preconcebidas para enfrentar a marginalidade escolar; e que só se podia experimentar, com humildade e paciência, e depois verificar o que se tinha feito, e voltar a experimentar, salvando aos poucos todas as coisas boas que se conseguia realizar. Se o laboratório tivesse sido apoiado com mais dedicação pela instituição escolar, a experiência poderia ter sido prolongada, e seus efeitos inovadores poderiam ter sido mais valorizados. Permanece inalterada a importância da boa prática realizada.

A experiência analisada mostra, igualmente, como é importante que a escola converse com o território e, em primeiro lugar, com as famílias, começando a partir daquelas com mais dificuldades e, por conseguinte, menos capazes em colaborar. Depois, com os pontos de encontro, com todas as realidades organizadas, pelo menos aquelas capazes de se propor como um recurso para o acompanhamento dos jovens que têm mais obstáculos em permanecer no ambiente escolar. Nesses lugares, podem-se

criar as condições para a redução da distância entre a escola e os jovens com mais dificuldade, pois eles podem encontrar modos de ajuda que, muitas vezes, a família por si só não pode oferecer. Nesta perspectiva, entendemos a importância do estudo de caso proposto, como todas as experiências de compromisso educativo na base. Anos de trabalho diário com as crianças e jovens considerados “difíceis” por escolas mostram que, mesmo com eles, pode-se fazer escola. Se é dada a oportunidade de viver relações significativas, se eles se sentem reconhecidos e acolhidos, eles podem recuperar a confiança na sua própria capacidade, amadurecer o desejo de aprender, cultivar aspirações (APPADURAI, 2011). A experiência considerada revela como o cuidado dos relacionamentos com crianças e jovens assistidos – juntamente com o acompanhamento de suas famílias – contribuiu para facilitar o trânsito de muitos deles a partir da liberdade formal de se educarem para a liberdade substancial de ter acesso a este fundamental recurso de cidadania.

Os resultados deste percurso são úteis para o entendimento de que uma escola em grau de promover capacidade pode ser o resultado de uma construção a partir do ápice e da base. Como foi evidenciado precedentemente, o *capability approach* considera as capacidades como esferas de liberdade pessoal. A conversão das capacidades em ações, ou seja, as formas concretas de ser e de agir, pressupõe a existência de políticas que sejam capazes de redistribuir efetivamente recursos e oportunidades.

As políticas são uma condição necessária para o desenvolvimento de capacidades, mas não o suficiente. Não basta, portanto, que alguns direitos sejam formalmente reconhecidos, mas é necessário promover o exercício efetivo. Já foi salientado que a capacidade de uma pessoa é dada da sua liberdade de adquirir e, em conjunto, da oportunidade de se beneficiar concretamente das oportunidades disponíveis no âmbito de um projeto de vida livre e conscientemente formulado. Nesse sentido, a capacidade depende não só das políticas ou das características pessoais de cada indivíduo, mas também do contexto da vida e das relações em que uma pessoa é concretamente inserida (SEN, 2011). Segundo este autor, a liberdade individual, como uma liberdade substancial de proporcionar uma utilização eficaz dos recursos de cidadania, não é apenas um valor, mas também um produto social: é também fruto de um compromisso social. O que quer dizer que a liberdade de cada um é plenamente realizada através dos esforços destinados a promover a liberdade dos outros de se realizar como pessoa e de participar plenamente na vida da comunidade. Esta maneira de pensar sobre a

capacidade humana – como um exercício de uma liberdade fundamental – está ligada a um determinado modo de conceber os seres humanos como pessoas sociais. Ainda conforme Sen (2011) se for verdade que os indivíduos perseguem incessantemente e sem compromisso apenas o (próprio) interesse pessoal, então a busca da justiça será prejudicada a cada passo pela oposição de todos aqueles que têm algo a perder com a mudança proposta; mas se, ao invés, os indivíduos, como pessoas sociais, têm valores e objetivos de mais longo alcance, incluindo a compreensão para com os outros e um compromisso com normas éticas, então a promoção da justiça social não necessariamente deverá enfrentar a oposição implacável a qualquer mudança.

Segue-se, então, que o desenvolvimento de capacidades não pode ser feito sem políticas eficazes de redistribuição, que não podem ser evitadas ou substituídas. No entanto, isso é também fruto de um compromisso social, ou seja, de ações destinadas a tecer intencionalmente laços afetivos, e para cuidar deles. É demonstrada, assim, uma liberdade generativa, que se expressa na tomada consciente de um vínculo, uma responsabilidade para com os outros (GIACCARDI; MAGATTI, 2014).

Tudo isso vale também com referência àquela capacidade que se expressa na liberdade de educar-se, e na conversão dela no funcionamento consequente. **A escola que promove** essa capacidade pode ser uma resposta para a crise que atravessa em modo dramático o sistema de educação pública. **A escola que promove** tem uma tarefa, um horizonte de sentido, que envolve não só as instituições que têm responsabilidade formal no ambiente escolar, mas também as famílias, associações, grupos, todos aqueles que pensam de poder oferecer uma contribuição pessoal.

A escola que promove é a perspectiva que orienta o conjunto de iniciativas, do ápice e na base. Busca o crescimento de crianças e jovens, ajudando-os a adquirir de uma ação decisiva à instrução para a maturidade pessoal. Para a escola, procura-se um fim: assim se lê na Carta a uma professora (MILANI, 1986). Neste livro-manifesto, afirma-se que, para motivar em profundidade os jovens a estudarem, a escola deve procurar atingir de uma forma transparente dois objetivos: um objetivo final e um imediato. O objetivo final é ensinar as pessoas a amar, isto é, a assumir a responsabilidade para com os outros. Depois, há um objetivo imediato, que é ensinar a usar as palavras, para se fazer entender, e compreender as palavras dos outros; para aprimorar a capacidade de ler a realidade, para compreendê-la, identificar seus pontos

críticos, encontrar maneiras coletivas de resolver problemas, e não através de atalhos individualistas que maximizam a utilidade pessoal.

A escola que promove é aquela que tem a intenção de manter esses dois objetivos, visando encontrar o sentido último do ensino e da aprendizagem. Na introdução a este texto, que virou um clássico, dizem que o livro não foi escrito para os professores, mas para os pais, como um convite à auto-organização (MILANI, 1986, p. 4). Conclusivamente, nesta parte do texto, se quer enfatizar a importância à imediata pública e subsidiária do compromisso de muitos (não apenas as famílias, mas também associações, ou ativistas individuais) que se encarregam de educar o próximo, especialmente as crianças e os jovens mais vulneráveis e que, portanto, aprendem a se organizar (COTTURRI, 2013). As novas potencialidades do princípio da subsidiariedade, tal como formulado no §4º do Art. 118 da Constituição Italiana, são bastante amplas. A escassa consciência generalizada desse potencial muitas vezes favoreceu a redução da subsidiariedade a um dispositivo que é realizado na pura e simples inutilização de serviços públicos sociais.

Pelo contrário, este princípio não retira a responsabilidade do público, mas acrescenta outras, na medida em que não prevê a retirada do Estado, mas enraíza no ápice das suas instituições a tarefa de favorecer as iniciativas autônomas dos cidadãos. Os caminhos da subsidiariedade, portanto, são baseados em uma lógica circular, por meio da qual as instituições ajudam os cidadãos, e os cidadãos podem ajudar as instituições na realização dos interesses gerais, operando em um plano de dignidade paritária (COTTURRI, 2013). O trabalho na base, como o diz no texto, testemunha que a iniciativa de cidadãos ativos no campo da educação pode integrar o funcionamento da escola pública, e esta última pode ser estimulada pela cidadania ativa a melhorar seu próprio desempenho.

Nesta perspectiva, os lugares do reforço escolar, que são os ambientes em que os adultos se encarregam intencionalmente da educação das crianças, podem ser lidos como tantos pontos de resistência à queda progressiva da qualidade da escola pública. Tratam-se de contextos laboratoriais, em que os adultos têm a oportunidade de aprender a viver relações centradas nas crianças e nos jovens encontrados, a partir deles, como eles são feitos, daquilo que eles desejam, das limitações e conhecimentos deles. Nessas microrredes, crianças e jovens excluídos tornam-se protagonistas. A condição existencial e o ponto de vista deles, se ouvidos e levados seriamente em

consideração, poderiam tornar-se os principais recursos para redefinir de forma significativa o funcionamento das instituições escolares.

REFERÊNCIAS

APPADURAI, A. **Le aspirazioni nutrono la democrazia**. Milano: Edizioni Et Al, 2011.

BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **La realtà come costruzione sociale**. Bologna: Il Mulino, 1997.

BROFENBRENNER, U. **Ecologia dello sviluppo umano**. Bologna: Il Mulino, 2002.

COLUCCI, F. P.; COLOMBO, M.; MONTALI, L. (Org.). **La ricerca-intervento**. Bologna: Il Mulino, 2008.

COTTURRI, G. **La forza riformatrice della cittadinanza attiva**. Roma: Carocci, 2013.

DUBOST, J.; LÉVY, A. **Dizionario di psicosociologia**. Milano: Cortina, 2005.

FREIRE, P. **La pedagogia degli oppressi**. Milano: Mondadori, 1971.

_____. **L'educazione come pratica della libert**. Milano: Mondadori, 1973.

_____. **Pedagogia dell'autonomia: saperi necessari per la pratica educativa**. Torino: EGA, 2004.

GIACCARDI, C.; MAGATTI, M. **Generativi di tutto il mondo, unitevi!** Milano: Feltrinelli, 2014.

LEWIN, K. Action research and minority problems. **Journal of Social Issues**, n. 2, p. 34-46, 1946.

MARCELLO, G. **Radicalamento e istituzionalizzazione**. Soveria Mannelli (Cz): Rubbettino, 2005.

MILANI, L. **Lettera a una professoressa**. Firenze: Libreria Editrice Fiorentina, 1986.

_____. **Esperienze pastorali**. Firenze: Libreria Editrice Fiorentina, 1997.

NUSSBAUM, M. **Creare capacità**. Bologna: Il Mulino, 2014.

PIAAC-OCSE. **Rapporto nazionale sulle competenze degli adulti**. Roma: Isfol, 2014.

RECALCATI, M. **L'ora di lezione**. Torino: Einaudi, 2014.

SAVE THE CHILDREN. **La lampada di Aladino**. Roma, 2014.

SAVE THE CHILDREN. **Illuminiamo il futuro 2030**: obiettivi per liberare I bambini dalla povertà educative. Roma, 2015.

SCHIZZEROTTO, A.; BARONE, C. **Sociologia dell'istruzione**. Bologna: Il Mulino, 2006.

SEN, A. **Lo sviluppo è libertà**. Perché non c'è crescita senza democrazia. Milano: Mondadori, 2000.

_____. **La libertà individuale come impegno sociale**. Bari: Laterza, 2011.

TOCCI, W. **La scuola, le api e le formiche**. Roma: Donzelli Editore, 2015.

SOBRE O AUTOR

Giorgio Marcello

Professor do Departamento de Ciências Políticas e Sociais da Universidade da Calábria (Unical), Itália.

E-mail: giorgio.marcello@unical.it

Recebido em: 28/11/2016; **Aceito em:** 06/12/2016.

Como citar este artigo

MARCELLO, Giorgio. Relato de experiência na Itália: alternativas para o fortalecimento do sistema educacional. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 169-192, jul./dez. 2016.

DIMENSÕES DE UM CAMPO EM CONSTRUÇÃO: intensificando a crítica

Leilah Santiago Bufrem
UFPE/Unesp

CARVALHO, Jonathas. **Tópicos em Biblioteconomia e Ciência da Informação: epistemologia, política e educação**. Rio de Janeiro: Agência Biblioo, 2016. 124 p.

O título escolhido por Jonathas Carvalho para a sua obra, “**Tópicos em Biblioteconomia e Ciência da Informação: epistemologia, política e educação**”, é sugestivo para resumir o sentido e a motivação de seus textos reunidos em um volume editado pela Agência Biblioo. Isso porque a relação aludida no trinômio do subtítulo revela uma problemática complexa dos estudos sobre a Ciência da Informação na atualidade. Envolve questões a respeito da possibilidade de um espaço para as discussões teóricas sobre a Biblioteconomia, a Arquivologia e a Museologia, assim como sobre as relações necessárias para as transformações almejadas diante das contradições que nos motivam ao conhecimento e às práticas nessas áreas.

Jonathas Carvalho, pesquisador crítico e ativo da área de Biblioteconomia e Ciência da Informação no Brasil, tem se destacado no estudo de temas como política e educação, incluindo em sua trajetória acadêmica reflexões acerca da mediação, da epistemologia e da documentação, entre outros temas relativos às principais questões de cunho político que envolvem o pensar e o agir da área. Ao romper com visões unilaterais, o autor propõe o engajamento social e político dos profissionais da informação e, principalmente, nesta obra os desafia a repensar criticamente o fazer biblioteconômico, refletindo sobre a dinâmica da Ciência da Informação.

Ao observar a incipiência dos estudos epistemológicos na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação (BCI), e defender a sua necessidade, o autor argumenta que a BCI é “movida mais por questões do que por teorias”. E essa é a tônica do livro, a nos exigir espírito crítico e posição atenta durante toda a leitura, uma vez que permeia os temas centrais – epistemologia, política e educação – com momentos de reflexão sobre a realidade, assim como sobre os aspectos fundamentais da atividade

profissional e acadêmica. Essa defesa dos estudos epistemológicos condiz com a formação e a atuação política do autor, destacadamente no âmbito das bibliotecas escolares, públicas, populares e comunitárias, e na sua produção científica, fundamentada nas questões epistemológicas, políticas e educacionais.

O livro, mais do que alertar para uma tomada de posição, pode ser visto como um guia de reflexão aos estudantes, aos profissionais e aos acadêmicos acerca do papel do profissional da informação em nossa sociedade. Cumprindo esse importante papel, a obra é estruturada em três tópicos, sendo o primeiro voltado às áreas de Biblioteconomia, Ciência da Informação e Documentação, suas origens, significados e características que assumiram historicamente, os modelos de atuação e representação, assim como as aplicações, inter-relações e conflitos, presentes tanto na formação quanto na atuação profissional. O segundo tópico volta-se às relações da Biblioteconomia e Ciência da Informação com a política, procurando evidenciar sua presença e as interações no espaço acadêmico e profissional, assim como perspectivas de atuação futura. A terceira parte da obra dirige-se mais especificamente para as relações entre Biblioteconomia e Educação, com foco especial na mediação da informação, no âmbito do que tem sido dominado como paradigma social da Ciência da Informação, reforçando a valorização da biblioteca escolar.

Esta breve sinopse certamente servirá de motivação para um percurso mais demorado pelas páginas da obra, especialmente aos inquietos, aos irrequietos, àqueles que “buscam o novo e questionam o consolidado” (Almeida Junior, na apresentação da obra).

O recorte privilegiado da primeira parte da obra destaca o processo de análise e reconhecimento da área e as afinidades ou contraposições epistemológicas que acabam por impor outras relações, para que se compreenda a problemática a partir de então visualizada, ou seja, no que se constitui o conhecimento relacional entre Biblioteconomia, Ciência da Informação e Documentação. Foi decisiva, para a compreensão de que a Biblioteconomia não se desenvolveu com exclusividade como disciplina para organização do conhecimento, a visão diacrônica da área, desde o contexto da Bibliografia, passando pelos vanguardistas Paul Otlet e Henri La Fontaine, criadores da Documentação, que viria a se consolidar como uma política e um projeto, contribuindo, assim, para a constituição de duas disciplinas oriundas de projetos políticos diferenciados. Se, por um lado, essa cisão política disciplinar produziu efeitos

consideráveis para a evolução de uma prática, cujas vertentes, acadêmica e profissional, passaram a interagir num processo de criação e recriação constantes de modo a se adequarem às especificidades de cada cultura; por outro lado, inibiram um processo de reciprocidade em prol de uma postura científica “conciliadora entre a prática humana e o desenvolvimento científico-tecnológico”. O cenário brasileiro, entretanto, favoreceu a aproximação entre a Biblioteconomia e a Documentação, graças a fatores conjunturais, destacando-se a sua institucionalização acadêmica, político-institucional e científica e a criação do Instituto Brasileiro de Bibliografia e Documentação.

A confluência dos fatores estruturantes das duas disciplinas favoreceu o surgimento da Ciência da Informação, uma ciência amalgamada e que, conforme argumentação do autor, sem uma identidade fixa. Para a construção desse campo de conhecimento, de modo especial em suas dimensões formativa e profissional, são arroladas como contribuições as bases institucionais e epistemológicas britânica e estadunidense.

No Brasil, a relação entre Biblioteconomia e Ciência da Informação é analisada pelo autor como um processo sujeito a diversidades de concepções e harmonização, tanto em relação às disciplinas de Biblioteconomia e Documentação, quanto aos aspectos tecnológico e social de sua atuação. As contradições e dissidências nesse processo de institucionalização, entretanto, não impediram, ao contrário, estimularam a criação de cursos de graduação e pós-graduação e da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação e Biblioteconomia (ANCIB), que mais tarde perderia o termo Biblioteconomia de seu título. Essa mudança não foi apenas de nomenclatura, mas de concepção da Ciência da Informação como campo de conhecimento do qual fazem parte as disciplinas Biblioteconomia, Arquivologia e Museologia. As relações entre elas constituem-se em tema instigante e polêmico, cujas discussões não incluem apenas as disciplinas em pauta, mas uma política científica mais ampla para o desenvolvimento do chamado campo da informação, cujas transformações podem provocar rupturas com as estruturas acadêmicas, científicas, profissionais, institucionais e políticas, principalmente em contexto nacional.

O intuito de enriquecer o debate acima sugerido levou o autor a incluir, nessa primeira parte da obra, a discussão sobre o conceito de Biblioteconomia, em suas dimensões etimológica e epistemológica, assim como sobre os possíveis significados das bibliotecas na atualidade. A discussão inclui a problematização sobre os impactos dos

modismos terminológicos no campo da Ciência da Informação e vale conferir a crítica do autor à apropriação inconsistente dos termos paradigma e interdisciplinaridade, por falta de “uma perspectiva mais expressiva de fundamentação crítica e criativa”.

As questões geradas a partir da institucionalização das disciplinas discutidas contribuem não apenas para a institucionalização do campo, mas, como nos é indicado no texto, para a criação de modelos de aplicação científico-profissional, que, sem a intenção de esgotar a discussão, o autor categoriza em três tipos principais: o modelo de transferência de informação, o cognitivo de informação e o de partilha da informação.

Como transição para a intensificação da crítica, o leitor atento perceberá que o conceito de mediação pode ser um pressuposto *sine qua non* para ocupar a posição de objeto ou de um dos objetos da Ciência da Informação. Assim, atento às questões surgidas no cotidiano pragmático e teórico, o autor finaliza o segundo tópico defendendo a intensificação da crítica e das criações.

A segunda parte do livro remete-nos ao que Jonathas considera um dos debates mais instigantes na Biblioteconomia, ou seja, a política como processo de análise, ação e tomada de decisão no âmbito da prática acadêmica estudantil e docente, da prática profissional e da representação político-institucional, de forma individual ou integrada. Para essa reflexão, seleciona dois conceitos que favorecem o debate sobre a realidade da Biblioteconomia, e cuja tônica remete à política como “construção crítica”, e não como fenômeno natural dos sujeitos: o conceito de Hannah Arendt e o de Michel Foucault. Os conceitos adotados sugerem ao autor questões e reflexões que passam a ser apresentadas objetiva e pontualmente, revelando um dos aspectos surpreendentes do livro, que é a possibilidade de, ao acompanharmos a discussão e a transformação de ideias e conceitos, em uma forma de ordem estrutural e visual, vivenciarmos a experiência da própria crítica. Assim, são apresentados os diversos contextos que envolvem as ações biblioteconômicas, tanto acadêmica quanto profissional, no âmbito político.

As aproximações políticas entre a Biblioteconomia, a Arquivologia e a Museologia são motivo para reflexões que abrangem as intercorrências integradoras do pensamento acadêmico, da prática profissional e dos processos de construção político-institucional em comum entre as disciplinas, tornando-as interdependentes. Sem ignorar as dificuldades de implementação de políticas de informação a partir dos condicionantes dos setores da cultura e educação, da saúde e do meio ambiente, o autor comunga a ideia

de Paulo Freire ao defender a utopia como uma nova perspectiva de pensar e agir, um inédito-viável, em permanente estado de construção. Coloca-se a questão sobre o papel da Biblioteconomia nessa modalidade utópica de manifestação, o qual, segundo o autor, parte dos elementos relacionados à política, à educação, à saúde e à cultura. Daí a necessidade de politização e preparação do bibliotecário para ocupar e gerir serviços públicos, desde a formação acadêmica, passando pela profissional e de representação política, com o propósito de alavancar o protagonismo político-institucional.

Com essa responsabilidade, a Biblioteconomia do futuro encontra-se diante da necessidade de ocupar espaços de atuação, além dos organismos públicos ou privados de exercício profissional, projetando-se para uma luta coletiva em prol da ampliação do mercado, do redimensionamento da atuação profissional e acadêmica e do papel político da Biblioteconomia. São lançadas, a partir dessas premissas, as perspectivas para o protagonismo da Biblioteconomia, com vistas a uma política integrada de bibliotecas. Para tanto, é urgente uma reconstrução cultural no que se refere ao papel e uso da biblioteca, reconstrução que demanda, em particular, um olhar a partir das políticas públicas para bibliotecas. Como sugestão, o autor propõe a apresentação de um ideário coletivo de biblioteca para as representações políticas em níveis federal, estadual e municipal e para segmentos sociais diversos. Fechando a segunda parte do livro, o autor sugere uma ação continuada que denomina de “campanhar”, para ser lançada como forma de comemoração pelo dia do bibliotecário, propondo ações sociais e institucionais, estratégias publicitárias e questões que se apresentam para a elaboração de uma campanha que integre comemoração, reflexão e ação.

A terceira parte da obra refere-se às inter-relações entre Biblioteconomia e Educação, iniciando com as reflexões sobre as quatro linhas de saberes que norteiam o fazer educacional da área, segundo a concepção da Abecin. A seguir, analisa as quatro grandes competências sobre a atuação educacional na Biblioteconomia: cognitiva, humana, metodológica e histórica. Ao argumentar sobre a necessidade de conjugar fundamentação teórica com aplicação prática, preocupação que permeia toda a obra, o autor justifica os seis setores presentes no currículo de Biblioteconomia: fundamentos teóricos; organização e tratamento da informação; recursos e serviços de informação; tecnologias da informação; gestão de unidades de informação; e pesquisa. Três perspectivas gerais pautam esses setores, ou seja, conhecimentos que caracterizam essencialmente a Biblioteconomia, conhecimentos de outras áreas, importados e

apropriados pela Biblioteconomia, e conhecimentos que são aplicados à realidade profissional. As questões que se apresentam durante a análise das características levantadas pelo autor levam a crer que há uma relação causal entre, por um lado, o compromisso com a educação, a politização e a atitude proativa e, por outro, as ações concretas para a atuação educacional do bibliotecário.

A mediação, considerada pelo autor como um dos temas mais instigantes, transversais e produtivos na área, é amplamente justificada e fundamentada quando se analisam suas perspectivas implícitas e explícitas na biblioteca escolar. Partindo delas, temos a oportunidade de refletir sobre as perspectivas dos estudos de usuários da informação, no âmbito do paradigma social da Ciência da Informação. Essa reflexão permite que se conheçam as origens desses estudos, com seu destaque mais efetivo na década de 1960, quando passam a ser categorizados segundo seu tipo e natureza. Na obra, destaca-se a reflexão sobre os estudos qualitativos que, a partir de 1980, passam a ser realizados com a orientação de metodologias, como o modelo de informação com valor agregado de Taylor, o de *Sensemaking*, de Brenda Dervin e o *models* de Kuhlthau. Diante das possibilidades apresentadas, o autor acredita na autonomia dos usuários como fundamento dos estudos, entendendo que ela se dá “a partir de um usuário consciente de suas perspectivas e de uma prática que estimule o usuário de forma dialógica”. As contribuições do autor colocam o usuário como elemento ontológico, e as atribuições dos estudos são apresentadas no âmbito do paradigma social. A ênfase é dada, nesse caso, à autonomia do usuário e à proposta de transformação da sociedade.

Retomando o tema da mediação, o autor apresenta suas múltiplas possibilidades, com destaque para cinco categorias: a positivista, a funcionalista, a crítica, as construtivas e as do âmbito sociointeracionista. Observa, além disso, que a mediação apresenta várias vertentes na Biblioteconomia e Ciência da Informação.

No último capítulo, fechando a obra, o autor trata da lei 12.244 de 2010, que afirma a universalização das bibliotecas escolares e suas perspectivas de concretização. De modo a superar as visões otimistas e pessimistas para analisar o processo de mobilização, o autor apresenta as dimensões política e pedagógica como complementares, enfatizando aspectos a serem tratados em relação a cada uma delas. Defende, assim, o papel relevante da luta pela concretização dos direitos garantidos por lei, mesmo que parcialmente, o que considera um realismo político-pedagógico, a partir do qual se darão outras discussões e ações.

É um livro que reúne as qualidades essenciais para representar o campo da Ciência da Informação e as disciplinas que a ele se relacionam, com destaque para as discussões epistemológicas, políticas e pedagógicas. Os sentidos presentes nos textos revelam o entusiasmo, a paixão e o comprometimento presentes a cada página, o que pode servir de estímulo a todos os envolvidos com a vida acadêmica e a prática profissional, em suas dimensões política e educacional.

SOBRE A AUTORA

Leilah Santiago Bufrem

Professora Permanente dos programas de pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP/Marília. Pesquisadora do CNPq.

E-mail: santiagobufrem@gmail.com

Recebido em: 03/11/2016; **Aceito em:** 11/11/2016.

Como citar este artigo

BUFREM, Leilah Santiago. Tópicos em Biblioteconomia e Ciência da Informação: epistemologia, política e educação. Dimensões de um campo em construção: intensificando a crítica. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 193-200, jul./dez. 2016.

NORMAS DE PUBLICAÇÃO

Os originais submetidos à revista devem atender rigorosamente aos critérios abaixo. Colaborações em desacordo serão recusadas.

Todos os manuscritos a serem considerados para publicação na **Informação em Pauta** devem ser submetidos exclusivamente por via eletrônica. Para submeter artigos é necessário prévio cadastro através do link: <http://www.periodicos.ufc.br/index.php/informacaoempauta/user/register>. Para os que já possuem cadastro, somente serão aceitas submissões eletrônicas dos artigos, no seguinte endereço: <http://www.periodicos.ufc.br/index.php/informacaoempauta/login>.

Por meio desse serviço os autores podem submeter o artigo e acompanhar o status do mesmo durante todo o processo editorial. Essa forma de submissão garante maior rapidez e segurança na submissão do seu manuscrito, agilizando o processo de avaliação.

Em relação a reenvio e revisões, a revista diferencia entre:

- Manuscritos que foram rejeitados;
- Manuscritos que serão reavaliados após a realização das correções que forem solicitadas aos autores.

No caso de reenvio, o autor é informado que seu trabalho foi rejeitado e se desejar que os editores reconsiderem tal decisão, o autor poderá fazer as alterações que julgar necessárias e reenviá-las. Contudo, será uma nova submissão, portanto, será gerado um novo número para o manuscrito no sistema.

Em caso de revisão, o autor deve refazer e/ou alterar seu manuscrito com base nas recomendações e sugestões dos revisores. Em seguida, o autor deve devolver o arquivo para uma segunda análise, não se esquecendo de informar o mesmo número atribuído para o manuscrito, para que assim possamos informar o parecer final (aceitação ou rejeição).

Serão enviadas provas ao autor correspondente para que o texto seja cuidadosamente conferido. Mudanças ou edições ao manuscrito editado não serão permitidas nesta etapa do processo de edição. Os autores deverão devolver as provas corrigidas dentro do prazo máximo de cinco dias úteis após serem recebidas.

Os artigos aceitos comporão os números da revista obedecendo ao cronograma em que foram submetidos, revisados e aceitos ou ainda a critério do corpo editorial.

Este periódico usa o *Double Blind Review* que é a omissão das identidades de autores e revisores no parecer de originais.

ÉTICA E POLÍTICA CONTRA PLÁGIO E MÁ-CONDUTAS EM PESQUISA

Informamos que os artigos publicados por este periódico devem estar em conformidade com as [Diretrizes sobre o tema da Ética e Integridade na Prática Científica](#) definidas pela Comissão designada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), por meio da Portaria PO-085, de 5 de maio de 2011, assim como as recomendações apontadas nas diretrizes do *Committee on Publication Ethics (COPE)*, as quais visam incentivar a identificação de plágio, más práticas, fraudes, possíveis violações de ética e abertura de processos, assim, indicamos:

1. Os autores devem visitar o website do COPE <http://publicationethics.org>, que contém informações para autores e editores sobre a ética em pesquisa;

2. Antes da submissão, os autores devem seguir os seguintes critérios:

- Artigos que contenham aquisição de dados ou análise e interpretação de dados de outras publicações devem referenciá-las de maneira explícita;
- Na redação de artigos que contenham uma revisão crítica do conteúdo intelectual de outros autores, estes deverão ser devidamente citados;
- Todos os autores devem atender aos critérios de autoria inédita do artigo e nenhum dos pesquisadores envolvidos na pesquisa poderá ser omitido da lista de autores;
- A aprovação final do artigo será feita pelos editores e conselho editorial.

3. Para responder aos critérios, serão realizados os seguintes procedimentos:

- a) Os editores avaliarão os manuscritos por meio de softwares e/ou mecanismos de detecção de plágio logo após a submissão;
- b) Com os resultados, os editores e conselho editorial decidirão se o manuscrito será enviado para revisão por pares que também realizarão avaliações;
- c) Após o aceite e antes da publicação, os artigos poderão ser avaliados novamente.

A Informação em Pauta prima pela ética e integridade na prática científica, portanto, ao submeter manuscritos para publicação, o(s) autor(es) asseguram que estão sendo respeitadas a privacidade, a dignidade e a integridade de pessoas envolvidas na pesquisa, assim como estão sendo seguidos os preceitos éticos para pesquisa com animais. No casos devidos, deverá constar no artigo o parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa da instituição à qual se vincula(m) o(s) autor(es).

PREPARAÇÃO DOS MANUSCRITOS

Os artigos devem ser submetidos em formato doc ou docx e Open Office, página tamanho A4 (21 x 29,7 cm.), entrelinhamento 1,5 cm (espaço simples nas citações), corpo 12, tipo Cambria e para citações longas com mais de três linhas a fonte deve ter tamanho 10 e recuo de 4 cm da margem esquerda, de 15 a 25 páginas. **O texto deve ser submetido dentro do template disponível** no menu, ou, através do link: <https://goo.gl/1sHn9w>.

É de responsabilidade dos autores a revisão dos artigos de acordo com a norma culta da língua portuguesa. Contudo, a equipe da revista se reserva o direito de efetuar, nos originais, alterações de ordem normativa, ortográfica e gramatical, com vistas a manter o padrão culto da língua e a credibilidade do veículo. Respeitará, no entanto, o estilo de escrever dos autores. Alterações, correções ou sugestões de ordem conceitual serão encaminhadas aos autores, quando necessário.

Idiomas

Os artigos podem ser redigidos em Português, Inglês ou Espanhol. Quando traduzidos para a língua inglesa ou espanhola, sugerimos que o texto seja revisado por alguém que seja fluente no idioma, preferencialmente, que seja um cientista da área ou profissional habilitado para a tradução correta do manuscrito.

Tipos de manuscrito e formatação

Artigo Original: Deve relatar pesquisas originais que não tenham sido publicadas ou submetidas para publicação em quaisquer outros periódicos científicos. Apresentar resultados de pesquisas de natureza empírica, experimental ou conceitual. Deve conter de 15 a 25 páginas; resumo com até 200 palavras,

que expressem os tópicos de Introdução, Metodologia, Resultados e Conclusões. No mínimo três palavras-chaves devem ser fornecidas e no máximo seis.

Artigo de Revisão: Deve ser uma análise crítica de avanços recentes e não apenas revisão da literatura. Deve conter de 15 a 25 páginas; resumo com até 200 palavras, que expressem os tópicos de Introdução, Metodologia, Resultados e Conclusões. No mínimo três palavras-chaves devem ser fornecidas e no máximo seis.

Relato de Experiência: Deve relatar atividades e experiências vivenciadas pelo(s) pesquisador(es), trazendo contribuições para a área em foco. Deve conter de 15 a 25 páginas; resumo com até 200 palavras, que expressem os tópicos de Introdução, Metodologia, Resultados e Conclusões. No mínimo três palavras-chaves devem ser fornecidas e no máximo seis.

Entrevista: As entrevistas devem ter até oito páginas; dispensam o resumo, abstract e palavras-chave para as mesmas.

Resenha: Deve se limitar a três páginas. A condição exigida pela revista é de que os livros que são objeto de resenha sejam atuais e com no máximo 2 anos de publicação.

Ensaio: Deve ter até vinte páginas e deve conter resumo, abstract e palavras-chave.

Título: deve ser conciso, claro e o mais informativo possível. Não deve conter abreviações e não deve exceder a 200 caracteres, incluindo espaços. Deve ser apresentada a versão do título em inglês ou em espanhol.

Título Resumido / Short title: no máximo 70 caracteres, para fins de legenda nas páginas impressas.

Autores: Os autores não devem ser identificados no arquivo do texto enviado para a submissão. Os autores somente incluirão seus nomes no ato do cadastro na plataforma da revista, em ordem direta e sem abreviações, graduações mais elevadas possuídas, afiliações, assim como registros em Bases como [ORCID](#) e [ResearchID](#), caso tenham, acompanhadas do respectivo endereço com informação de contato (telefone, endereço e e-mail para o autor correspondente) e todos os coautores;

A autoria tem implicações legais e científicas, e só devem ser designados como autores aqueles que participaram efetivamente de todo o processo da pesquisa e escrita do trabalho científico. A ordem de autoria dos manuscritos enviados para a Informação em Pauta deve seguir a ordem de contribuição prestada para a produção do artigo e não de ordem alfabética. Os autores devem garantir que o manuscrito não foi previamente publicado ou não está sendo considerado para publicação em outro periódico. Os autores podem ser convidados a fornecer os nomes e contatos de três potenciais revisores imparciais.

Resumo: deve seguir a recomendação para o tipo de manuscrito (Artigo Original, Artigo de Revisão, Relato de Experiência). O texto do resumo não deve conter citações, fórmulas e siglas. Deve ser apresentada também a versão em inglês (Abstract), se o artigo estiver em português, ou em espanhol (Resumen), se o artigo for escrito em inglês.

Palavras-chave: Deve aparecer imediatamente abaixo do resumo, de acordo com o tipo de artigo submetido. Recomenda-se o uso de no mínimo três e no máximo seis palavras-chave, assim como a respectiva tradução para os Keywords. Devem ser separados por ponto. Para a escolha das palavras-chave recomendamos a consulta ao [Tesauro Brasileiro de Ciência da Informação](#), [Catálogo de Autoridades da Biblioteca Nacional](#), [Tesauro de Ciencias de la Documentación](#), [UN Bibliographic Information System Thesaurus: UNBIS](#).

Ilustrações: Ilustrações como quadros, tabelas, fotografias e gráficos, devem ser incluídos no texto o mais próximo possível do trecho a que se refere, com seu número de ordem. Devem preferencialmente ser submetidas em resolução mínima de 300 dpi. Caso já tenham sido publicados, indicar a fonte e enviar

a permissão para reprodução. Esses elementos também podem ser enviados como documentos suplementares durante a submissão do artigo.

Nomenclatura: O uso da nomenclatura padronizada em todos os campos da ciência é um passo essencial para a integração e ligação de informação científica na literatura publicada. Recomendamos o uso de nomenclatura correta e estabelecida sempre que possível.

Citação: A Informação em Pauta (IP) adota a NBR 10520 para citações, contudo, não segue o sistema numérico de citação. Deve ser utilizado o sistema autor-data para as citações e a elaboração da lista de referências deve seguir a ordem alfabética.

Citação direta com até 3 linhas:

Conforme a NBR 10520 (2002, p. 2) revela ser a “Transcrição literal da parte da obra do autor consultado”. Nesse sentido, o recomendável é que todos os elementos textuais, tais como a ortografia, sinais gráficos, pontuação, entre outros, sejam rigorosamente respeitados, funcionando como uma espécie de cópia fiel das ideias reveladas pelo autor em questão. As citações curtas com até três linhas são inseridas no texto, entre aspas duplas. Neste tipo de citação, é obrigatória a informação do intervalo de páginas.

Exemplos:

Le Coadic (2004, p. 26) refere-se metaforicamente à informação como a “seiva” da ciência, ou seja, “Fluido precioso, continuamente produzido e renovado, a informação só interessa se circula, e, sobretudo, se circula livremente”.

OU

“A ideia de que a mente funciona como um computador digital e que este último pode servir de modelo ou metáfora para conceber a mente humana iniciou a partir da década de 40”. (TEIXEIRA, 1998, p. 35).

Citação direta longa:

As citações diretas com mais de três linhas devem aparecer em um parágrafo distinto, com espaçamento simples de entrelinhas, recuo de 4 cm da margem esquerda e descrito em fonte 10.

Exemplos:

Para Barros e Lehfeld (2000, p. 107):

As citações ou transcrições de documentos bibliográficos servem para fortalecer e apoiar a tese do pesquisador ou para documentar sua interpretação. O que citar? Componentes relevantes para descrição, explicação ou exposições temáticas. Para que citar? Para o investigador refutar ou aceitar o raciocínio e exposição de um autor suporte [...].

OU

As citações ou transcrições de documentos bibliográficos servem para fortalecer e apoiar a tese do pesquisador ou para documentar sua interpretação. O que citar? Componentes relevantes para descrição, explicação ou exposições temáticas. Para que citar? Para o investigador refutar ou aceitar o raciocínio e exposição de um autor suporte [...]. (BARROS; LEHFELD, 2000, p. 107).

Citação indireta

A citação indireta se caracteriza como uma espécie de paráfrase das ideias de um determinado autor, por meio de suas próprias palavras, porém, mantendo o mesmo sentido. A informação do intervalo da página neste tipo de citação é opcional.

Exemplos:

Independentemente do nosso reconhecimento, segundo Apple (1994 apud MOREIRA; SILVA, 2002), o currículo, bem como as questões educacionais, vistas sob um ponto de vista mais generalizado, mantêm-se relacionados a aspectos históricos relativos a conflitos de classe, raça, sexo e religião, não somente em se tratando dos Estados Unidos, mas também a outros países.

OU

Independentemente do nosso reconhecimento, o currículo, bem como as questões educacionais, vistas sob um ponto de vista mais generalizado, mantêm-se relacionados a aspectos históricos relativos a conflitos de classe, raça, sexo e religião, não somente em se tratando dos Estados Unidos, mas também a outros países. (APPLE, 1994 apud MOREIRA; SILVA, 2002).

Citação de citação (*apud*):

Seguem as mesmas regras da citação direta e indireta.

Citação de citação (Citação direta):

Exemplos:

Para Apple (1994 apud MOREIRA; SILVA, 2002, p. 39), “Quer reconheçamos ou não, o currículo e as questões educacionais mais genéricas sempre estiveram atrelados à história dos conflitos de classe, raça, sexo e religião, tanto nos Estados Unidos quanto em outros países”.

OU

“Quer reconheçamos ou não, o currículo e as questões educacionais mais genéricas sempre estiveram atrelados à história dos conflitos de classe, raça, sexo e religião, tanto nos Estados Unidos quanto em outros países”. (APPLE, 1994 *apud* MOREIRA; SILVA, 2002, p. 39).

Citação de citação (Citação indireta):

No modelo serial de Gough (1972 *apud* NARDI, 1993), o ato de ler envolve um processamento serial que começa com uma fixação ocular sobre o texto, prosseguindo da esquerda para a direita de forma linear.

OU

O ato de ler envolve um processamento serial que começa com uma fixação ocular sobre o texto, prosseguindo da esquerda para a direita de forma linear. (GOUGH, 1972 *apud* NARDI, 1993).

Referências: A lista de referências deve seguir a ordem alfabética.

Exemplos:

Livro no todo (Um autor):

LE COADIC, Yves-françois. **Ciência da Informação**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004. 124 p.

Livro no todo (Até três autores):

FRANÇA, Junia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. 7. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.

Capítulo de livro:

MUELLER, Suzana Pinheiro Machado; PASSOS, Edilenice Jovelina Lima. Introdução: as questões da comunicação científica e a Ciência da Informação. In: _____. **Comunicação Científica**. Brasília: DCI/UNB, 2000. p. 13-34.

Artigo de periódico em meio eletrônico:

SILVEIRA, Murilo Artur Araújo; BAZI, Rogério Eduardo Rodrigues. As referências nos estudos de citação: algumas questões para discussão. **DataGramZero**: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v. 10, n. 4, ago. 2009. Disponível em: <http://www.datagramazero.org.br/ago09/Art_04.htm>. Acesso em: 10 out. 2012.

Para mais exemplos, consultar as normas abaixo:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6022**: Informação e Documentação - Artigo em publicação periódica científica impressa - Apresentação. Rio de Janeiro, 2003. 5 p.

_____. **NBR 6023**: Informação e Documentação – Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, 2003. 24 p.

_____. **NBR 6028**: Informação e Documentação – Resumo - Apresentação. Rio de Janeiro, 2003. 2 p.

_____. **NBR 10520**: Informação e Documentação – Citações em documento - Apresentação. Rio de Janeiro, 2003. 7 p.

_____. **NBR 6024**: Informação e Documentação – Numeração Progressiva das seções de um documento escrito - Apresentação. Rio de Janeiro, 2003. 3 p.

IBGE. **Normas de apresentação tabular**. 3. ed. Rio de Janeiro, 1993.