

DO ACESSO À PARTICIPAÇÃO: novas relações entre indivíduos e informação

Jussara Borges¹
Othon Jambeiro²

RESUMO

O trabalho discute a cultura participativa que vem emergindo no ambiente da cibercultura e que redefine a relação entre o indivíduo e a informação. Em geral, as pesquisas na área de Ciência da Informação vêm se concentrando na questão do acesso à informação, superando o período anterior no qual as preocupações voltavam-se para o acervo. Este trabalho sugere uma extensão dessa concepção, passando-se “do acesso à participação”, com ênfase na observação de novas competências para interagir no ciberespaço. As organizações da sociedade civil têm ocupado espaço importante nesse contexto. Assim, este *paper* procura compreender o fenômeno da participação na construção e reconstrução da informação, além de verificar as competências que estão sendo promovidas ou demandadas em organizações da sociedade civil. Para a pesquisa empírica foram selecionadas 11 organizações que atuam em Salvador-Bahia com finalidades diversas, com as quais se realizou entrevistas. As organizações, se consideradas no todo, desenvolveram competências digitais que se refletem nos produtos que disponibilizam: sítios eletrônicos, *blogs*, teleconferências etc. Mais da metade delas têm cursos, projetos ou espaços vinculados ao desenvolvimento de competências digitais para seu público-alvo. Os resultados permitem afirmar que a cultura participativa vem ganhando espaço entre organizações da sociedade civil em Salvador com relação à produção, avaliação e disseminação de informações. Evidências são a disponibilização acentuada de *websites* e *blogs*, alguns com informações utilitárias e contextuais, mas também a distribuição de material informativo impresso e a manutenção de bibliotecas abertas à comunidade.

Palavras-chave: Cultura participativa. Competências Digitais. Informação. Participação.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho investiga a participação política na cibercultura e as competências demandadas ou promovidas neste contexto. Para este *paper* a linha de concentração situa-se na discussão de uma cultura participativa que vem emergindo no ambiente da cibercultura e que redefine a relação entre o indivíduo e a informação. A argumentação central é de que a cultura em desenvolvimento a partir do meio digital ressitua o indivíduo de uma posição de usuário, aquele que acessa e usa a informação, para aquele que participa de sua construção, avaliação, significação, reformulação.

¹ Professora Assistente (ICI/UFBA) - Doutoranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas (Facom/UFBA) - jussarab@ufba.br

² Professor Titular (ICI/UFBA) - PhD pela *University of Westminster*, Londres - othon@ufba.br

Essa argumentação não é inédita, nem recente; há mais de dez anos Lévy (1999, p. 194) vem defendendo que o “nervo do ciberespaço não é o consumo de informações ou de serviços interativos, mas a participação em um processo social de inteligência coletiva”. No entanto, práticas que substanciem essa afirmação só se tornaram evidentes no Brasil em período recente, a exemplo dos *wikis* - em que cada usuário redige e comenta um determinado termo acessível a todos os outros que o lêem, e podem também contribuir com alterações - e de espaços de construção coletiva como o MySpace, Youtube, *blogs*, redes de celulares. Todos são elementos nos quais a inteligência coletiva é estimulada pela troca de informações à distância, com grande velocidade, por grupos de pessoas em um ambiente multidirecional de comunicação, baseado no novo paradigma da comunicação de muitos para muitos (CAVALCANTI; NEPOMUCENO, 2007).

Em geral, as pesquisas na área de Ciência da Informação tendem a se concentrar na questão do acesso à informação, superando o período anterior no qual as preocupações voltavam-se para o acervo, como bem ilustra o título do artigo de 1994 de Rezende e Marchiori: “Do acervo ao acesso”. Este trabalho, portanto, sugere uma extensão dessa concepção, passando-se “do acesso à participação”.

Por outro lado, o uso do ciberespaço como meio de expressão individual e comunicação social requer competências que permitam atuação efetiva e criativa de produtores, consumidores, falantes e ouvintes, no contexto social em que querem participar (MURDOCK; GOLDING, 2004). Mas quais competências seriam essas? Alguns autores vêm se referindo a elas como um conjunto de competências digitais requeridas para exercer completo comando sobre a produção de significado e conhecimento potencialmente propiciados pela Internet.

Assim, este *paper* procura compreender o fenômeno da participação na construção e reconstrução da informação, além de verificar as competências que estão sendo promovidas ou demandadas, para este fim, em organizações da sociedade civil. Essas organizações foram escolhidas como objeto empírico porque vêm articulando espaços de discussão e deliberação importantes na busca de soluções para problemas sociais em diversificadas frentes de atuação.

2 CIBERCULTURA E CULTURA PARTICIPATIVA

Para Lévy (1999, p. 17), cibercultura especifica “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento de ciberespaço”. O ciberespaço, por sua vez, embora muitas vezes seja simplesmente denominado “rede”, diz respeito não apenas à

infraestrutura material de comunicação digital, mas também às informações que essa estrutura abriga e faz circular, assim como os seres humanos que navegam e alimentam essas informações (LÉVY, 1999, p. 17).

As possibilidades de interação propiciadas pelos meios eletrônicos, nos quais, muitas vezes, o indivíduo é convidado a opinar, a intervir, parecem levá-lo a assumir uma postura mais proativa perante a informação, criticando-a, refazendo-a e interagindo com o produtor e com outros usuários. Como diria Fachinetti (2005, p. 6): “A necessidade de dominar a nova forma, através das técnicas de escrita ou leitura inéditas, propõe novos pensamentos e novas atitudes”. Para Lemos (2007, p.70):

Diante de uma obra multimídia em CD-Rom, ou diante das *home pages* da internet, não nos colocamos mais como leitores de um livro ou espectadores das formas clássicas do espetáculo. Agora, devemos, para que haja acontecimento, ver e interagir, simultaneamente, com a obra. Este agir se dá através da interatividade digital [...]. Tornamo-nos, não mais leitores, no sentido estrito, mas atores, exploradores, navegadores ou *screeners* [...].

Para Jenkins (2009), o próximo estágio da evolução é de uma cultura de interação para a cultura participativa. O autor estuda o envolvimento dos fãs com diferentes produtos midiáticos - como *Survivor*, *Matrix* e *Harry Potter* – através da tecnologia, para evidenciar uma mudança cultural em curso: um indivíduo que não se contenta mais em “consumir” um produto, mas quer poder modificá-lo, criar a partir dele, reinventá-lo, fazer parte.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considera-los como participantes interagindo de acordo com um conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2009, p. 28).

Isso ocorre de forma inconsciente (um exemplo: na Livraria Amazon cada consumidor, ao comprar, oferece automaticamente, com sua opção, os produtos mais vendidos para os que vêm depois) ou conscientemente, quando o usuário contribui de forma voluntária, como na Wikipédia: “[...] a comunidade da Wikipédia, no que tem de melhor, funciona como uma adhocracia³ autocorretiva. Qualquer conhecimento postado pode e provavelmente será revisado e corrigido por outros leitores” (JENKINS, 2009, p. 323). O movimento em torno de conceitos como a Web 2.0, a inteligência coletiva e a própria cultura

³ A característica central da adhocracia são os grupos e equipes cooperativos que resolvem problemas e desempenham o trabalho. As posições e as tarefas não são permanentes e as formas organizacionais são livres. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Adhocracia>

em torno dos meios digitais está conduzindo à formação de um indivíduo mais participativo perante as diversas questões que o cercam.

Esse contexto repercute na área da informação. Andrade e Silva (2009, p. 12) assinalam que “os instrumentos arquivísticos de referência na internet também começam a apresentar funcionalidades sociais, com o objetivo não apenas de aproximar o usuário das representações existentes, mas de fazê-lo participar diretamente do processo de criação e/ou revisão dessas representações”. Essas iniciativas representam uma mudança radical no fluxo tradicional da informação que mantinha o usuário a parte do processamento da informação. Barreto (1998) inclusive se refere a “rituais de ocultamento da informação”, referindo-se à atribuição de palavras-chave - que supostamente substituem o total da informação contida na forma original - e ao uso de uma metalinguagem de indexação - que substitui a linguagem natural.

Em 1997, Araújo já assinalava que a adoção do “paradigma participativo” seria o mais adequado para se compreender o fenômeno informacional na atualidade. Para esta autora, “no paradigma participativo, não só o emissor transmite informação, mas também o receptor envia para este informações relativas ao seu nível de conhecimento sobre o tema em discussão, bem como, sobre suas necessidades de informação e nível de utilidade das informações recebidas” (ARAÚJO, 1997, p. 72). Portanto, se por um lado o paradigma participativo não é novidade na Ciência da Informação, o “fazer participativo” recentemente vem adentrando as práticas da área, como assinalam Blatmann e Silva (2007) ao observarem a literatura internacional. Os autores apontam o uso de ferramentas diversas que permitem a participação do usuário: *feeds* - RSS - para criar e divulgar as notícias da biblioteca; *blogs* com intuito de compartilhar informação; página no *Flickr* com intuito de compartilhar fotografias; *YouTube* para disponibilizar vídeos da comunidade.

Outro viés de mudança na relação entre indivíduo e informação dá-se pela crescente intersecção entre informação e comunicação (GILSTER, 2006). Usualmente, a área de informação considera como seu objeto a informação registrada. Mas a rede tem permitido estocar comunicação - material trocado informalmente através de e-mail, listas de discussão ou *blogs* - criando vasta quantidade de dados que, embora não recebendo a publicação tradicional, podem ser informação de qualidade. Apenas para ilustrar, textos e discussões de alto nível estão sendo mantidos em *websites* e *blogs* de autores e pesquisadores. Pesquisa citada por Gilster (2006, p. 44), por exemplo, mostra que as principais formas para encontrar informação, utilizadas por cientistas da área de eletrônica, são “referências em outras publicações” e “motores de busca”; a mesma pesquisa apontou “buscas em bases de dados

tradicionais” e “buscas em bibliotecas” como os métodos menos utilizados. Vê-se, portanto, uma tendência do indivíduo trazer para si a responsabilidade de avaliação, considerando tanto informação regularmente tratada, como aquela em vias de comunicação.

Em outra pesquisa realizada com estudantes universitários, Bélisle (2007, p. 63) registrou a emergência de outra perspectiva da mudança cultural com relação à informação: os estudantes demonstravam interesse significativo em ver todas as diferentes opiniões, todos os pontos de vista sobre um assunto, declarando que não consideram que há uma “melhor” resposta, apenas a mais apropriada dependendo do contexto. A autora conclui: “What can be identified here is the emergence of another way of relating to information and knowledge with a different set of values”.

Esses casos exemplificam, ainda que parcialmente, a influência da cultura participativa na informação, com um indivíduo que interage fortemente em todos os momentos do fluxo informacional. Por outro lado, é importante reconhecer que se o termo “participação” vem sendo empregado em múltiplos contextos e emergiu como um conceito dominante, ele também é cercado de expectativas nem sempre convergentes:

As corporações imaginam a participação como algo que podem iniciar e parar, canalizar e redirecionar, transformar em mercadoria e vender. As proibicionistas estão tentando impedir a participação não autorizada; as cooperativistas estão tentando conquistar para si os criadores alternativos. Os consumidores, por outro lado, estão reinventando o direito de participar da cultura, sob suas próprias condições, quando e onde desejarem. Esse consumidor, mais poderoso, enfrenta uma série de batalhas para preservar e expressar seu direito de participar (JENKINS, 2009, p. 228).

De fato, tem ocorrido uma crescente concentração de propriedade dos grandes meios de comunicação comerciais entre conglomerados que dominam diversos setores da indústria cultural. Assim, se por um lado as tecnologias permitem que a informação seja amplamente distribuída e os fluxos de informação não possam mais ser controlados a partir do centro, por outro lado, as mesmas tecnologias podem “sustentar formas extremas de centralização de poder [...] grupos econômicos transnacionais podem se fortalecer ao vender serviços e produtos num mundo virtual praticamente sem fronteiras” (MAIA, 2002, p. 48).

Além disso, Bucy e Gregson (2001, p. 369) ressaltam que há condições para a Internet se tornar um verdadeiro meio de massa: “the mix of technical knowledge, psychological skills, and economic resources required for effectual use of information and communication technologies”. Essas condições encontram consonância com o que alguns autores têm chamado de competências digitais.

3 COMPETÊNCIAS DIGITAIS

De forma geral, as discussões em torno da exclusão digital a relacionam ao desigual acesso aos meios de informação e comunicação – rádio, televisão, telefone, Internet etc. – e à desigual capacitação do usuário para extrair o melhor proveito das potencialidades oferecidas por cada um daqueles meios. Para Jenkins (2009, p. 50) “enquanto o foco permanecer no acesso, a reforma permanecerá concentrada nas tecnologias: assim que começarmos a falar em participação, a ênfase se deslocará para os protocolos e práticas culturais”. Portanto, o incremento de meios e oportunidades de participação via rede é parte de uma tarefa maior e com implicações que se situam além do universo digital: a qualificação da participação. Neste trabalho, defendemos que essa qualificação passa, necessariamente, pelo desenvolvimento de competências.

Brandão (1999 apud MIRANDA, 2004) lembra que o significado da palavra “competência” vem se ampliando desde o fim da Idade Média. Houve, primeiramente, um significado jurídico: “faculdade atribuída a alguém ou a uma instituição para apreciar e julgar certas questões”. Mais tarde surgiu uma extensão do conceito: “reconhecimento social sobre a capacidade de alguém se pronunciar a respeito de um assunto específico”. Atualmente, um conceito muito utilizado é o que define competência como um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes correlacionados que afetam parte considerável da atividade de alguém; se relaciona com o desempenho, pode ser medido segundo padrões preestabelecidos e pode ser melhorado por meio de treinamento e desenvolvimento (MIRANDA, 2004).

As competências digitais podem ser definidas como um conjunto de competências requeridas para exercer um completo comando sobre a produção de significado e conhecimento potencialmente propiciados pela Internet. Para Fleming (2004), embora haja a tendência de um uso “tecnicista” da tecnologia, devemos pensar em como fazer emergir seu real poder, como meio dos cidadãos desenvolverem habilidades essenciais para serem empreendedores, participantes e solidários.

Embora autores de correntes diversas concordem que as mídias digitais sugerem novas habilidades, letramentos ou competências, não se observa um consenso quanto à terminologia. Demo (2007) citando *Digital literacies for learning*, livro editado por Martin e Madgan (2007), utiliza a expressão “alfabetização digital”. Já na obra de Jenkins (2009, p. 229), o tradutor optou pelo termo “letramento”:

Aqui, entende-se por letramento não apenas o que podemos fazer com material impresso, mas também com outras mídias. Assim como, tradicionalmente, não consideramos letrado alguém que sabe ler, mas não sabe escrever, não deveríamos supor que alguém seja letrado para as mídias

porque sabe consumir, mas não se expressar. Historicamente, restrições ao letramento advêm das tentativas de se controlar diversos segmentos da população [...]. Podemos também encarar as atuais lutas sobre letramento como tendo o efeito de determinar quem tem o direito de participar de nossa cultura, e sob quais condições.

De fato, como argumenta Demo (2007, p. 551) “a alfabetização está fundamentalmente situada e determinada pelos contextos cultural, político e histórico das comunidades nas quais é ativada”. Assim, o crescente imbricamento do digital na cultura influencia o próprio conceito de alfabetização, levando Martin (2007, p. 3) a argumentar que “the notion of literacy itself has changed in response to the digital, and new literacies have been proposed, addressing elements of it. [...] their possible convergence are considered, and notion of ‘digital literacy’ is suggested as a useful general concept”.

Bélisle (2007, p. 53) sugere a emergência de uma abordagem mais globalizante “in terms not only of skills but of competence, as an underlying capacity to know which skills to use in different contexts and to be able to activate instantly the skills pertinent to the task at hand”. É nesse sentido que neste trabalho optou-se pelo termo “competência digital”.

De acordo com revisão de literatura realizada por Aviram e Eshet-Alkalai (2006), o conceito de competência digital é frequentemente relacionado com a combinação de habilidades técnicas, cognitivas e socioemocionais para efetuar transações e resolver problemas em ambientes digitais. Também é apresentado como um tipo especial de atitude que possibilita aos usuários agirem intuitivamente em ambientes digitais, e fácil e efetivamente acessarem a grande quantidade de conhecimento estocado nesses ambientes.

Para Gilster (1997), as competências-chave envolvem a avaliação do conteúdo: “critical thinking about content is the Internet competency upon which all others are founded”; o domínio das ferramentas de busca: “master every nuance of its methodology by reading the file of tips and techniques it provides”; e a capacidade de estabelecer ligações entre informações em suportes e formatos variados, competência semelhante aos “modelos mentais” a que se refere Eshet-Alkalai (2004) em seu esquema conceitual de *digital literacy*. O esquema compreende 5 tipos de habilidades que os usuários empregam em ambientes digitais:

a) *Photo-visual literacy* – com a evolução dos ambientes digitais baseados em texto para ambientes baseados em elementos gráficos, é necessário empregar habilidades cognitivas para “usar a visão para pensar”. Em outras palavras, esta habilidade está relacionada com a capacidade de “ler” e entender instruções e mensagens que são mostradas em formato visual-

gráfico. Os recentes jogos de computador, cujas instruções são todas dadas por meio de símbolos e ícones, são exemplos do ambiente de uso dessa habilidade;

b) *Reproduction literacy* – trata-se da habilidade de criar novos significados e novas interpretações pela combinação de fragmentos de textos, imagens ou sons pré-existentes. Essa habilidade mostra-se essencial em dois campos principais: redação – onde uma sentença pré-existente pode ser reorganizada e rearranjada para criar um novo significado; e na arte, onde uma peça de áudio ou vídeo pode ser editada e manipulada para criar um novo trabalho de arte;

c) *Branching literacy* – é a habilidade para manter-se orientado e não perder-se no ciberespaço enquanto navega através de diversos domínios do conhecimento, apesar dos intrincados atalhos disponíveis. Também está relacionado com a habilidade de criar modelos mentais, mapas de conceitos e outras formas de representação abstrata da estrutura da rede, que ajuda o usuário a superar problemas de desorientação em ambientes de hipermídia;

d) *Information literacy* – com o crescimento exponencial da informação disponível, os usuários precisam saber selecionar a informação útil daquela que é falsa, irrelevante ou preconceituosa. Pessoas competentes em informação são críticas e sempre questionam a validade da informação;

e) *Socio-emotional literacy* – inclui as habilidades para compartilhar não só conhecimento formal, mas também sentimentos através dos meios de comunicação digital, identificar pessoas mal intencionadas em uma sala de bate-papo e evitar armadilhas, como vírus. Desde que o uso do ciberespaço envolva aspectos sociais e emocionais, os usuários precisam de habilidades para “entender as regras do jogo”.

Para Jenkins (2009, p. 235) já estamos exercitando essas competências quando formamos conexões entre pedaços espalhados de informação (como ocorre quando consumimos *Matrix*), o que pode ser identificado com *branching literacy*; ou quando expressamos nossas interpretações e sentimentos em relação a ficções populares por meio de nossa própria cultura tradicional (como ocorre no cinema de fãs de *Guerra nas Estrelas*) - *socio-emotional literacy*; ou ainda quando circulamos nossas criações na internet para que possam ser compartilhadas com outros - *reproduction literacy*. O extraordinário nesse processo é que ele ocorre fora da sala de aula e mais intensamente entre crianças: crianças estão ensinando crianças o que elas precisam saber para se tornarem participantes plenas da cultura da convergência (JENKINS, 2009, p. 236).

A *information literacy* aparece na literatura brasileira como competência informacional. De forma geral, ela está relacionada à simbiose de conhecimentos, habilidades e atitudes para perceber uma necessidade de informação, localizá-la rapidamente, avaliar sua pertinência e qualidade, e aplicá-la adequadamente. Atualmente também tem sido empregada para designar processos de construção de conhecimento a partir da busca, utilização e criação de informações. Outro viés do conceito é a aplicabilidade da informação para resolver questões da vida cotidiana.

Para Martin (2007), há uma convergência entre novas competências e outras que ganharam renovada relevância com a emergência de ambientes digitais. São elas: *ICT literacy*, *technological literacy*, *information literacy*, *media literacy* e *visual literacy*. Com exceção de *ICT literacy*, a demais são prévias ao mundo digital, mas foram impactadas pelo novo ambiente. Nas definições apresentadas pelo autor, observa-se forte similitude entre os conceitos, sendo difícil discernir o que as diferencia, a não ser pelo foco ora na tecnologia ou no tipo de tecnologia (*ICT*, *media*), ora no conteúdo (*information*) ou tipo de conteúdo (*visual*). Mesmo assim, tomando como exemplo uma das definições apresentadas para *ICT literacy* observa-se o foco na informação: “[...] generating information by adapting, applying, designing, inventing, ou authoring information” (MARTIN, 2007, p. 10). O próprio autor explica que a aparente (ou real) convergência pode ser devido a várias razões:

The emergence of digital tools and environments may well have created a heightened awareness of the similarities or overlaps between various literacies, as literacy promoters from different areas home in on the same generic digital tools. [...] Part of the convergence also involves the evolution of literacies from a skills focus through an applications focus towards a concern with critique, reflection and judgment, and the identification of generic cognitive abilities or processes. (MARTIN, 2007, p. 17-18)

De fato, o aspecto cognitivo (pensamento crítico, avaliação e integração dos recursos digitais, etc.), mais que habilidades técnicas, aparece como central no conceito de competência digital. Por exemplo, a habilidade de ler e lidar com símbolos e imagens parece estar entre as mais comuns: num nível inicial, a maioria dos usuários consegue decodificar a mensagem por traz de uma ampulheta ou um indicador. Mas, cada vez mais as pessoas estão utilizando softwares de edição de imagens para manipular imagens e fazer manifestos políticos, por exemplo. São um equivalente alternativo das charges políticas e tentativas de sintetizar o assunto do momento em uma imagem poderosa. Isso envolve bem mais que a habilidade de lidar com imagem, requer conhecimento do cenário político e atitude de comunicação.

No entanto, como chamou a atenção o professor Otfried Jarren⁴, as competências para atuar e interagir no ciberespaço não são baixas e a formação não está distribuída de forma igualitária intra e entre nações. Para Maia (2002, p. 63), grupos cívicos (movimentos sociais e associações voluntárias) “são mais aptos do que cidadãos comuns para organizar um conhecimento *próprio* – derivado da experiência”.

4 PARTICIPAÇÃO DAS ORGANIZAÇÕES DA SOCIEDADE CIVIL

Um dilema presente nos estados democráticos e capitalistas é que, como visam propiciar as liberdades econômicas e políticas, enquanto o mercado econômico realiza a desigualdade material, a democracia assenta-se na ideia de que os indivíduos dispõem de igual capacidade para fazerem valer os seus interesses. A consequência é que alguns indivíduos ou grupos acumulam mais recursos que outros, tornando desiguais suas capacidades para influenciar decisões públicas (PIO; PORTO, 1998).

Oszlac (2007) lembra, no entanto, que a formação do Estado Nacional responde à necessidade de resolver demandas colocadas no processo de construção da organização social e que no curso desse processo surgem instituições que passam a atuar na resolução das questões socialmente problematizadas. Cada “tarefa” implica em interações com um ou mais atores que podem estar inseridos em quatro instâncias diferentes: a) os Estados subnacionais; b) as instituições da sociedade civil e os movimentos sociais; c) os agentes do mercado; d) os atores supranacionais. A densidade das interações em cada um desses âmbitos depende centralmente da modalidade que em cada caso foi adquirindo a divisão social do trabalho na resolução dos problemas sociais.

É nesse cenário que vamos encontrar as organizações da sociedade civil que fazem parte do *corpus* de observação empírica para este trabalho. Além da atuação em si, elas contribuem para ampliar as formas de participação social, emprestando-lhes um novo/renovado caráter de ação: a busca por informações, a militância, as discussões, as manifestações de opinião, as marchas, a avaliação dos representantes, etc.

Nas palavras de Bobbio (2007, p.152) “a democracia dos modernos é pluralista, vive sobre a existência, a multiplicidade e vivacidade das sociedades intermediárias”. São os grupos segmentados – associações de mulheres, negros, ecológicos - que se tornaram os protagonistas da vida política na sociedade democrática.

⁴ Comunicação de Otfried Jarren, professor do Instituto de Publicidade e Pesquisas em Mídia (Suíça), no Círculo de Cibercultura – Tecnologia, Sociedade e Cultura no Século XXI, em Salvador, em 24 de outubro de 2007.

No Brasil, o termo “sociedade civil” foi introduzido no vocabulário corrente na década de 1970. No imaginário nacional, “a sociedade civil deveria se mobilizar e se organizar para alterar o *status quo* no plano estatal, dominado pelos militares e por um regime não democrático” (GOHN, 2005, p. 70). Assim, uma noção muito presente na época era a questão da autonomia: organizar-se independentemente, e muitas vezes, contra o Estado. É desse período também a ampliação e diversificação dos grupos organizados para além dos sindicatos e partidos políticos: entram em cena movimentos, associações, instituições e ONGs em busca do reconhecimento de direitos sociais e culturais modernos: raça, gênero, meio ambiente, direitos humanos etc. (GOHN, 2005).

Com a saída dos militares do poder, começa a se alterar o significado atribuído à sociedade civil e os movimentos sociais precisam rever seu papel na sociedade. Além disso, são pressionados por mudanças na conjuntura política e econômica, como o desmonte de políticas sociais pelas políticas neoliberais, crises econômicas internas e a desorganização do mercado de trabalho, que levou ao crescimento do setor informal e à fragmentação de grupos antes organizados. Muitos movimentos se transformaram em ONGs ou se incorporaram às ONGs que já os apoiavam (GOHN, 2005).

A partir de meados dos anos 1990 assiste-se, portanto, muitas organizações da sociedade civil trocando sua orientação de uma histórica posição de questionamento da autoridade estatal e/ou articulação de demandas para a exigência de maior participação no interior das políticas estatais. Em particular, no Brasil, destaca-se a transferência de funções governamentais às ONGs. Essas organizações têm proposto políticas nas áreas de educação, saúde, meio-ambiente e outras. Também colaboram habitualmente na implementação de políticas públicas conjuntamente com governos municipais, entidades religiosas e organizações comunitárias locais. Reis (2003, p.14), no entanto, sugere que se adote uma postura crítica e analítica frente a esse novo ator, já que “a lógica do capital social pode comportar tanta formação de monopólios quanto a do mercado”.

Outra característica marcante da sociedade civil organizada atualmente é sua articulação em formato de redes, o que as ajuda a fortalecerem suas ações, organizarem seus movimentos e ramificarem suas ideias. Observando os movimentos ambientalista, feminista e religiosos fundamentalistas, Castells (2003, p. 443) vai além ao afirmar que “essas redes fazem mais do que organizar atividades e partilhar informações, [elas] representam os verdadeiros produtores e distribuidores de códigos culturais”.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos partiram de pesquisa bibliográfica sobre os três principais temas que permeiam esta pesquisa: cultura participativa, competências e organizações da sociedade civil. Os resultados foram delineados a partir de dados obtidos na pesquisa de campo com organizações da sociedade civil que são o objeto empírico da pesquisa para a tese. Essas organizações, por estarem inseridas nas comunidades e vivenciarem seus problemas de perto vêm paulatinamente incorporando o papel de mediadoras ou articuladoras de participação política, ainda que estes não estejam em seus objetivos originais ou prioritários. Para este *paper*, no entanto, o recorte é a “participação na construção ou reconstrução da informação e as competências promovidas ou demandadas”, conforme explicitado na Introdução.

Dada a quantidade e diversidade dessas organizações, optou-se por uma seleção que partiu do banco de dados do Cadastro Nacional de Entidades (CNE)⁵ do Ministério da Justiça. De acordo com a Portaria SNJ nº 24, de 11 de outubro de 2007, é obrigatório o registro no CNEs/MJ para entidades declaradas de Utilidade Pública Federal (UPF), as entidades qualificadas como Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), além das Organizações Estrangeiras autorizadas a funcionar no Brasil. A partir do Relatório Eletrônico de Prestação de Contas que cada organização disponibiliza no CNE, foram utilizados os seguintes critérios de seleção:

- a) Organizações atuando em Salvador-BA cuja finalidade pudesse ser enquadrada como de mediação social, à exclusão daquelas, portanto, que têm fins educacionais, de serviços de saúde ou financiadoras de projetos. Assim, das 23 categorias de entidades elencadas no CNE, permaneceram 13;
- b) Organizações que responderam afirmativamente quanto à sua contribuição para ampliação da democracia e fortalecimento da cidadania no Questionário para Avaliação da Inserção Social⁶;
- c) Organizações que já atuavam em 1995, ano da entrada da internet comercial no Brasil. Com este requisito procura-se ter acesso a informações sobre as mudanças nas competências demandadas pela inserção das tecnologias de informações e comunicação.

Com a aplicação desses requisitos, chegou-se a 51 organizações. Por seu nível exploratório, para este estudo optou-se por entrevistar apenas uma organização de cada

⁵ Banco de dados e demais informações disponíveis em <http://www.mj.gov.br/cne>

⁶ Este Questionário faz parte do Relatório Eletrônico de Prestação de Contas

finalidade, conforme Quadro 1, totalizando 11 organizações. Além das entrevistas, foram coletados dados a partir dos sítios eletrônicos das organizações e de documentos recolhidos quando da visita. As entrevistas foram gravadas e transcritas e os sítios eletrônicos foram observados com base em um formulário de coleta de dados.

Finalidade	Organização Entrevistada
Cultura e Arte	Centro Projeto Axé de Defesa e Proteção à Criança e ao Adolescente (Projeto Axé)
Assistência Social – Vigilância Social	Nenhuma organização atendeu aos critérios de seleção
Assistência Social – Proteção Social	Organização de Auxílio Fraternal (OAF)
Assistência Social – Defesa social e institucional	Fundação Franco Gilberti
Defesa e Proteção do Meio Ambiente	Fundação Centro Brasileiro de Proteção e Pesquisa das Tartarugas Marinhas (Fundação Pró-Tamar)
Associação de Moradores, Centros e Associações Comunitárias	Associação Movimento João de Barro
Desenvolvimento Rural	Instituto de Permacultura da Bahia
Emprego e Treinamento	Associação das Comunidades Paroquiais de Mata Escura e Calabetão (Acopamec)
Defesa de Direitos de Grupos e Minorias	Grupo de Apoio à Prevenção a Aids da Bahia (Gapa-BA)
Outras Formas de Desenvolvimento e Defesa de Direitos	Associação Baiana de Deficientes Físicos (Abadef)
Promoção do Voluntariado	Centro Espírita União, Amor e Luz
Outras não especificadas anteriormente	Associação de Pais e Amigos de Crianças e adolescentes com Distúrbios de Comportamento
Segurança e Cidadania	Nenhuma organização atendeu aos critérios de seleção

Quadro 1: Organizações da sociedade civil por finalidade de atuação

Fonte: Pesquisa dos autores

7 RESULTADOS

7.1 As organizações e a informação

A relação das organizações com a informação é intensa. Embora não houvesse uma questão específica para este ponto, todos os entrevistados em algum momento relacionaram a capacidade de lidar com a informação com o sucesso da organização. Essa relação aparece mesmo quando a auto-avaliação da organização é negativa: duas organizações se disseram

defasadas ou mal organizadas quanto à coleta de informações, mas percebem a importância da questão: “tínhamos que manter um funcionário mesmo só para trocar informações com a rede de entidades que trabalham com deficientes no país inteiro, isso iria nos enriquecer muito mais”.

As demais organizações estabeleceram mecanismos – às vezes bastante aprimorados – para se manterem informadas sobre seu negócio. Nas menores, com menos de 10 funcionários, é comum que cada um deles tenha de buscar seus próprios canais e mantenha um conhecimento multidisciplinar sobre todos os elementos que permeiam a atuação da organização. Conforme vai aumentando a estrutura da organização, ocorre um processo de segmentação, ou seja, cada área ou funcionário precisa “*saber buscar a informação de acordo com a área em que trabalha*”, para usar uma fala deles. Uma organização, por exemplo, citou quatro grandes áreas que precisam de informações diferenciadas: a área de pesquisa (publicações especializadas, bancos de dados, congressos), o setor de inclusão social (reuniões com a comunidade, relações informais, programas que desenvolve), o centro de visitantes (centros de todo o país, experiências internacionais) e as lojas (há uma direção nacional que capta e distribui informação). Independente do tamanho, no entanto, as fontes de informação mais mencionadas são: Internet (10 menções), promoção de cursos ou palestras de atualização dentro da própria organização e uso de periódicos receberam 3 menções cada, seguidos de participação em eventos e troca de informações com parceiros, com 2 menções cada.

A menção da Internet como fonte de informação revela certa inconsistência, já que a rede não é uma fonte propriamente, mas a plataforma que pode, inclusive, ser o canal para as demais fontes mencionadas. O relevante, entretanto, é registrar seu uso espalhado entre organizações tão diversas e, principalmente, a apropriação da plataforma para disseminar informação. Oito organizações mantêm *websites* institucionais. Destas, três prestam informações utilitárias e contextuais (BARRETO, 2004): “Como planejar povoados e comunidades ecologicamente sustentáveis”, “Como armazenar sementes”, “Consumo consciente”, “Prevenção de HIV e DSTs”, “Onde fazer exames gratuitamente”, “Estatuto da Criança e do Adolescente” são alguns exemplos. A cultura participativa na construção e reconstrução da informação fica transparente na fala de um entrevistado: “Priorizamos os textos produzidos pela equipe mesmo, mas às vezes encontramos coisas interessantes em outros sites e trazemos para cá”.

Interessante ressaltar também que entre as outras oito organizações que não têm *website* ou mantêm um *website* apenas com informações institucionais (projetos

desenvolvidos, missão, atuação, etc.), pelo menos cinco utilizam outros canais para prestar informações dentro de suas temáticas de atuação: são *blogs*, comunidades em sites de relacionamento, folhetos e *folders*. Em uma organização ocorre processo mais requintado no processamento da informação: os coordenadores técnicos alimentam os bancos com dados provenientes das pesquisas, essa informação passa por um filtro dos gestores e depois um jornalista adequa a linguagem para ser disseminada para o grande público, através do sítio eletrônico, de placas nos centros de visitação da organização, de revista anual, de displays em pousadas, de materiais de divulgação e *outdoors*.

Quase todas organizações mantêm um centro de documentação ou biblioteca para uso dos beneficiários ou da própria organização, mas mais interessante é que quatro mencionaram espontaneamente que organizaram esse acervo para uso da comunidade: “no início tínhamos um centro de documentação para guardar nossa própria produção, mas como recebemos muito material externo e constantemente somos procurados por pessoas da comunidade e empresas para consultar o acervo, resolvemos organizar e abrir”. Para outra organização, a biblioteca veio junto com o início das atividades: “Quando montamos o centro de formação, montamos junto a biblioteca para fazer atendimento às escolas, para guardar memória, para ter um conjunto, um acervo para falar daquilo que era próprio do que a gente estava fazendo porque não tinha dessa forma em outro lugar”.

Outro ponto que parece influenciar diretamente a capacidade de criação a avaliação de informações pelas organizações é sua atuação em rede. Todas disseram estar articuladas com parcerias ou redes, com as quais mantêm contato prioritariamente por meio eletrônico: e-mail, listas de discussão, *chats*, teleconferências e *skype* foram os mais citados em ordem decrescente. Duas organizações ainda utilizam sistema de rádio: “o rádio me facilita falar com um preço reduzido com pessoas da organização e parceiros porque manter comunicação é imprescindível para nós” e “cada casa-lar tem um rádio e também nos carros, o que nos permite comunicação a baixo custo e de forma transparente”. Embora todas as organizações utilizem as TICs para comunicação, todas igualmente mencionaram encontros presenciais, reuniões e eventos para a troca de informações com beneficiários das atividades, parceiros e poder público.

Desde a criação da internet, se multiplicam os grupos que se apropriam da plataforma para fortalecer articulações já existentes e criar novas. São redes de desenvolvedores de *software* livre, redes de pesquisadores das mais diversas especialidades, redes sociais com interesses diversos, enfim, a interação é uma das marcas da cibercultura. Parece haver a compreensão de que a complexidade dos problemas da humanidade requer soluções

compartilhadas, coletivas, e o ciberespaço pode ser o *locus* para essa construção cooperativa. Além disso, mais que produzir, as pessoas estão contribuindo para organizar e avaliar as informações dispersas na rede.

7.2 Competências digitais

Dentre as nove organizações que perceberam que a inserção de tecnologias de informação e comunicação demandou novas competências, cinco disseram que tais competências foram trazidas pelas pessoas que ingressaram na organização ao longo do tempo e outras quatro ou promoveram cursos de nivelamento na própria organização ou enviaram os funcionários para cursos externos, conforme a necessidade. Duas falas ilustram esse equilíbrio: “Eu quando entrei já arrastei uma série de conhecimentos, até para a própria equipe e não houve de forma coletiva uma iniciativa do tipo ‘vamos aprender informática’. Há pessoas mais espertas, mais jovens que têm mais contato... Eu sou meio autodidata e acho que a maioria das pessoas na organização foi por este caminho”. Outra entrevistada concorda que algumas pessoas desenvolvem as competências naturalmente, mas a organização sentiu necessidade de promover um nivelamento: “Algumas pessoas naturalmente que tinham maior familiaridade, identificação, não tiveram maior dificuldade, mas houve um determinado momento que a gente precisou capacitar mesmo as pessoas, porque a maior parte de nossos parceiros são internacionais, então não tinha como você não trabalhar com internet. Nós sempre tivemos um CPD na instituição, porque a informação gerada é tão grande e de tal importância que a gente tem backup diário, os computadores têm de estar funcionando permanentemente”.

Quanto à distribuição das competências, observa-se também uma situação dual: enquanto em seis organizações a responsabilidade por alimentar o *website*, responder e-mail, atualizar *blog*, etc. está concentrada em uma ou duas pessoas, nas demais cinco já há uma estrutura mais distribuída: um administra o *website*, outro produz o conteúdo, outros mantêm *blogs*, etc.

Para além da promoção de competências digitais entre aqueles que atuam nas organizações, seis delas direcionam esforços para desenvolvê-las entre os beneficiários de suas atividades. Esse é um ponto interessante porque sendo organizações com fins tão diversos, têm em comum o fato de manterem cursos de informática, infocentros, educação digital ou projetos específicos nesse sentido. Uma organização comentou que a partir de 2010 todos os cursos profissionalizantes que oferecerem (a exemplo de culinária) irão incluir informática e cidadania, porque são ferramentas indispensáveis a qualquer indivíduo hoje em

dia. Outra organização que mantém um infocentro disse que além de cursos sobre Internet e Linux, o infocentro é aberto à comunidade para pesquisas; nessa mesma organização, observando que os meninos buscavam o infocentro para jogos eletrônicos, estão procurando introduzir jogos que “oferecem competências e desenvolvam habilidades, porque o jogo pode ser utilizado como um veículo de aprendizagem”.

Outra organização mantém um projeto chamado Sertão. Net: “O projeto Sertão.Net é uma proposta de formação de agricultores para a convivência com o semi-árido, por meio de intercâmbios virtuais para troca de conhecimentos e informações. Agricultores e agricultoras que praticam permacultura e agroecologia nas comunidades rurais dos municípios de Cafarnaum, Umburanas, Ourolândia e Morro do Chapéu (Bahia, Brasil) conversam com agricultores e agricultoras indianos envolvidos nos projetos da Power, organização não-governamental que atua prioritariamente com o fortalecimento comunitário de agricultores familiares e a conservação da biodiversidade no semi-árido do norte do Estado de Karnataka, Índia.”⁷. Os agricultores participam de uma teleconferência a cada mês. Além disso, receberam orientação para construir e alimentar um *blog*, que usam para registrar o que aprenderam nas oficinas e comentar o que mais lhes interessou. Como muitos não têm computador, às vezes é levado um laptop para ficar na casa deles por um período, para manter a familiarização.

Observa-se que esta organização vem direcionando esforços para desenvolver competência informacional entre os beneficiários de suas atividades. E o desenvolvimento da competência aparece vinculado à participação política, porque a organização vislumbra na troca de informações entre os agricultores uma forma de empoderamento da comunidade, uma forma de buscar soluções para comunidades que têm problemas semelhantes. Efetivamente, a competência informacional está ligada às atitudes para criar e compartilhar informação porque se compreende que assim todos podem aprender e encontrar soluções para as questões cotidianas. Webber e Johnston (2000, p. 396) parecem estar certos ao apontarem o desenvolvimento dessa competência: “The shift away from the citizen as someone who has information services done to them, and towards the citizen as an agent who can reflect and develop his or her own approach to information literacy, is effectively happening already.”

A fala de outro entrevistado indica que o desenvolvimento de competências digitais pode estar sendo demandado no sentido inverso, do público-alvo para as organizações: “Em geral, as líderes das comunidades, mesmo no interior, usam Internet ou conhecem uma pessoa

⁷ Fonte: <http://www.permacultura-bahia.org.br/interna.php?cod=34>

que sabe usar [...]. Já tem lan house no Estado inteiro, então a comunicação via Internet já está bem difundida por conta dessas lan houses e também das antenas”.

Em outras organizações, a apropriação das tecnologias de informação e comunicação ganhou outras aplicabilidades, como dar visibilidade às ações da organização ou no desenvolvimento das atividades administrativas da própria organização: “A gente sempre esteve muito antenado com tecnologia, como a construção de bancos de dados, a gente tem vários bancos de dados aqui dentro do Tamar, todos muito bem organizados, e a internet veio como mais uma mídia”. Agora se está estudando a incorporação da tecnologia *blu-ray*⁸, visitação virtual e o uso das informações coletadas nos centros de visitantes para estabelecer uma interação mais permanente com as pessoas que circulam pelos centros. Além disso, os bancos de dados que já mantinham antes da Internet, hoje são atualizados *on line*, utilizam a rede para estabelecer e desenvolver grupos de trabalho e realizam reuniões por teleconferência.

O uso pleno das redes digitais envolve a aplicação de competências diversas como habilidades motoras para usar as ferramentas tecnológicas, a navegação em ambientes, a competência em informação (*information literacy*), a comunicação, a publicação, até a completa aplicação da tecnologia para o desenvolvimento de uma ampla gama de atividades humanas. É importante compreender que a relação com os dispositivos para a comunicação foi recentemente reconfigurada e conseqüentemente, as possibilidades e as exigências de competências também (RIBEIRO, 2007). Para Bawden (2001, p. 247) “Technology demands of us, as it did of them, a sense of possibilities, a willingness to adapt our skills to an evocative new medium. And that is the heart of digital literacy. Our experience of the internet will be determined by how we master its core competences”.

8 CONCLUSÃO

A cultura que vem se desenvolvendo a partir da tecnologia digital traz consigo o alargamento do conceito e a diversificação das formas de participação. Os valores que emergem com a cibercultura, como manter-se informado, comunicar-se constantemente, trabalhar colaborativamente, criar e disseminar informações, colocar sua opinião, entre outros, são valores que parecem levar a um indivíduo mais participativo, que se vê como co-

⁸ Blu-ray, também conhecido como BD (de *Blu-ray Disc*) é um formato de disco óptico da nova geração de 12 cm de diâmetro (igual ao CD e ao DVD) para vídeo de alta definição e armazenamento de dados de alta densidade. É o sucessor do DVD e capaz de armazenar filmes até 1080p *Full HD* de até 4 horas sem perdas. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Disco_Blu-ray)

responsável pelas questões em seu entorno. No entanto, este contexto por vezes demanda, por vezes promove novas competências; usando as palavras de Aviran e Ashet-Alkalai (2006): “Given the utmost importance of digital literacy for effective functioning, learning, and teaching in digital environments, the initiation of progress in this direction is vital to our ability to deal rationally with the challenges of digital culture”.

Os casos estudados permitem afirmar que a cultura participativa com relação à produção, avaliação e disseminação da informação vem ganhando espaço entre organizações da sociedade civil em Salvador. Evidências são a disponibilização generalizada de *websites* e *blogs*, alguns com informações utilitárias e contextuais, mas também a distribuição de material informativo impresso e a manutenção de bibliotecas abertas à comunidade.

Ao mesmo tempo são organizações que se valem de intenso fluxo de informação e comunicação com todos os atores de sua cadeia de atuação. As tecnologias de informação e comunicação têm sido gradualmente absorvidas e diretamente aplicadas para justamente potencializar o fluxo de informação e comunicação. Consequentemente novas competências são necessárias, levando as organizações a ora se valerem dos conhecimentos trazidos espontaneamente pelos funcionários ou ora promoverem capacitação. Curiosamente, apesar de finalidades tão diversas, mais da metade das organizações pesquisadas têm cursos, projetos ou espaços vinculados ao desenvolvimento de competências digitais para seu público-alvo.

As organizações, se consideradas no todo, desenvolveram competências digitais que se refletem nos produtos que disponibilizam: sítios eletrônicos, *blogs*, teleconferências, etc. No entanto, será necessário o aprofundamento do estudo para verificar quais competências são mais ou menos desenvolvidas e se as capacitações influenciam no desenvolvimento dessas competências, o que se pretende com o desenrolar desta pesquisa.

FROM ACCESS TO PARTICIPATION: new relationships between individuals and information

ABSTRACT

This paper discusses the participative culture that is emerging in the cyber culture environment and that redefines the relationship between the individual and information. In general, researches in the Information Science area have been concentrating on information access issues, going beyond the traditional worries about collections. It is suggested that this new way must be extended to social participation, particularly referred to new literacies. Civil society organizations have been acting in this direction. In this paper one try to comprehend the participation phenomenon in the construction and reconstruction of information. One try also to identify the literacies promoted or demanded by those organizations. People from 11

organizations were interviewed. Results show that they have developed digital literacy and so can now use webpages, blogs, tele-conferences and so on. More than half of them offer courses and have projects and physical spaces to developing digital literacy in their public. Participative culture has been growing among this kind of organization, particularly referred to production, treatment and dissemination of information. This is evidenced by the large amount of websites and blogs they have, some of them with utilitarian and contextual information. They also continue using printed material and libraries open to community.

Key-words: Participative Culture. Digital Literacy. Information. Participation

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Ricardo S.; SILVA, Rubens R. G. Uma nova geração de instrumentos arquivísticos de referência: a publicação dos produtos das descrições arquivísticas em meio eletrônico. In: SIMPÓSIO BAIANO DE ARQUIVOLOGIA, 2., 2009, Salvador. **Anais...**, Salvador: Associação do Arquivistas da Bahia, 2009.
- ARAÚJO, Eliany A. de. Transferência de informação como processo social: uma proposta de paradigma. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 7, n. 1, 1997
- AVIRAM, Aharon; ESHET-ALKALAI, Yoram. Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. **European Journal of Open, Distance and E-learning**, n. 1, 2006. Disponível em http://www.euodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm. Acesso em 26 out. 07
- BARRETO, Aldo A. A questão da informação. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 8, n. 4, p. 03-08, 1994.
- BARRETO, Aldo A. Mudança estrutural no fluxo do conhecimento: a comunicação eletrônica. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 27, n. 2, 1998.
- BAWDEN, David. Information and digital literacies: a review of concepts. **Journal of Documentation**, v. 57, n. 2, mar. 2001, p. 218-259
- BÉLISLE, Claire. Literacy and the digital knowledge revolution. In: MARTIN; Allan; MADIGAN, Dan (Ed.). **Digital literacies for learning**. London, Facet, 2007
- BLATTMANN, Úrsula; SILVA, Fabiano Couto Corrêa da. Colaboração e integração na Web 2.0 e Biblioteca 2.0. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 191-215, jul./dez., 2007
- BOBBIO, Norberto. **Estado, governo, sociedade: para uma teoria geral da política**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.
- BUCY, Erik; GREGSON, Kimberly. Media participation: a legitimizing mechanism of mass democracy. **New Media & Society**, v. 3, n.3, p. 357-380. 2001
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003. v. 2.

DEMO, Pedro. Alfabetizações: desafios da nova mídia. **Ensaio**: aval. Pol. Públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 15, n. 57, p. 543-564, out./dez. 2007

FACHINETTO, Eliane A. O hipertexto e as práticas de leitura. **Revista Letra Magma**, v. 2, n. 3, 2. semestre de 2005.

FLEMING, Dan. A ICT ‘Literacy’ revisited: or what the literate citizen really needs to know. **Contemporânea**, v. 2, n. 2, p. 45-73, dez. 2004

GILSTER, Paul. Digital fusion: defining the intersection of content and communications. In: MARTIN; Allan; MADIGAN, Dan (Ed.). **Digital literacies for learning**. London, Facet, 2007.

GILSTER, Paul. **A primer on digital literacy**. 1997. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cisco/noc/primer.html>. Acesso em 31 jul. 2009.

GOHN, Maria da Glória. **O protagonismo da sociedade civil**: movimentos sociais, ONGs e redes solidárias. São Paulo: Cortez, 2005.

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

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2007

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

MAIA, Rousiley C. M. Redes cívicas e internet: do ambiente informativo denso às condições da deliberação pública. In: EISENBERG, José; CEPIK, Marco (Orgs.). **Internet e política**: teoria e prática da democracia eletrônica. Belo Horizonte: UFMG, 2002. p. 46-72

MARTIN; Allan. Literacies for the digital age: preview of part I. In: MARTIN; Allan; MADIGAN, Dan (Ed.). **Digital literacies for learning**. London, Facet, 2007.

MIRANDA, Silvânia Vieira. Identificando competências informacionais. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 33, n. 2, p. 112-122, maio/ago. 2004.

MURDOCK, G.; GOLDING, P. Dismantling the digital divide: rethinking the dynamics of participation and exclusion. In: Andrew, C.; COLIN, S. **Toward a Political Economy of Culture**: Capitalism and Communication in the Twenty-First Century. Rowman & Littlefield, 2004, p. 244-260.

PIO, Carlos; PORTO, Mauro. Teoria política contemporânea: política e economia segundo os argumentos elitistas, pluralistas e marxistas. In: RUA, Maria das Graças; CARVALHO, Maria Isabel Valladão de (Org.). **O estudo da política**: tópicos selecionados. Brasília: Paralelo 15, 1998.

REIS, Elisa P. Reflexões leigas para a formulação de uma agenda de pesquisa em políticas públicas. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 18, n. 51, 1993.

REZENDE, Yara; MARCHIORI, Patrícia Z. Do acervo ao acesso: a perspectiva da biblioteca virtual em empresas. **Ciência da Informação**, v. 23, n.3, 1994

RIBEIRO, Ana Elisa. Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LINGÜÍSTICA, 5., 2007, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte, 2007.

WEBBER, Sheila; JOHNSTON, Bill. Conceptions of information literacy: new perspectives and implication. **Journal of Information Science**, v. 26, n. 6, 2000, p. 381.