



**Centro Universitário de Brasília
Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICPD**

ANA CLÁUDIA MARIANO DE CASTRO

**O PAPEL DA COMUNICAÇÃO NOS PROCESSOS DE
PARTICIPAÇÃO SOCIAL VIA INTERNET: EXPERIÊNCIA DO
OBSERVATÓRIO PARTICIPATIVO DA JUVENTUDE -
PARTICIPATÓRIO**

Brasília
2015

ANA CLÁUDIA MARIANO DE CASTRO

**O PAPEL DA COMUNICAÇÃO NOS PROCESSOS DE
PARTICIPAÇÃO SOCIAL VIA INTERNET: EXPERIÊNCIA DO
OBSERVATÓRIO PARTICIPATIVO DA JUVENTUDE -
PARTICIPATÓRIO**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Gestão da Comunicação nas Organizações

Orientadora: Prof^a. Fabyola Simonassi

Brasília
2015

ANA CLÁUDIA MARIANO DE CASTRO

**O PAPEL DA COMUNICAÇÃO NOS PROCESSOS DE
PARTICIPAÇÃO SOCIAL VIA INTERNET: EXPERIÊNCIA DO
OBSERVATÓRIO PARTICIPATIVO DA JUVENTUDE -
PARTICIPATÓRIO**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Gestão da Comunicação nas Organizações

Orientadora: Prof^a. Fabyola Simonassi

Brasília, ____ de _____ de 2015.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Nome completo

Prof. Dr. Nome completo

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, que sempre acreditou e apoiou as minhas iniciativas.

AGRADECIMENTO(S)

Agradeço ao meu companheiro e ao meu filho, pela paciência e por me suportarem sempre que eu me senti angustiada por não saber por onde começar. Agradeço também a todos que me abriram portas, trabalharam e acreditaram na minha forma de conduzir momentos difíceis durante essa caminhada. Agradeço ainda a todos que de alguma forma, contribuíram para o aprendizado conquistado nesse período de luta, trabalho, e agora, estudo, que o Participatório da Juventude despertou em minha vida.

Epígrafe

O homem não é um ser abstrato, isolado do mundo. O homem é o mundo dos homens, o Estado, a sociedade. (Karl Marx)

RESUMO

Este trabalho propõe a revisão bibliográfica acerca da importância da comunicação para os processos de participação social em internet. Demonstra também uma tendência entre as instâncias de governo para a ampliação dos diálogos com a sociedade utilizando novos meios de interação. Propõe também, a partir do diálogo teórico e a análise empírica da estratégia de comunicação de uma destas novas ferramentas - O Observatório Participativo da Juventude – O Participatório, pesquisa bibliográfica sobre as novas sociabilidades e a evolução dos formatos de participação em rede e na rede. Para tanto, foram utilizados neste estudo, além da revisão bibliográfica, análise documental e o método SWOT de planejamento, para analisar as estratégias utilizadas para a comunicação e mobilização do Participatório durante o período de julho de 2013 a fevereiro de 2014. O mesmo método foi utilizado também como base para o desenvolvimento da diagnose da situação e subsídio à construção de recomendações para o aprimoramento destas estratégias. Conclui-se a partir deste estudo que a comunicação está intrínseca à Sociedade, à Participação e à Tecnologia, e exerce portanto, papel estruturante nestes processos. Há uma evolução do entendimento social sobre os meios de informação, compartilhamento de conhecimento e mobilização, hoje ampliados significativamente pela internet. Mobilizar para a participação e interação em ambiente digital é também mediar fluxos de compartilhamento de informação em rede e por meio da rede, e isso pode ser tão ou mais importante do que a produção de conteúdos e a disputa pela audiência. A esfera pública começa a aderir e incorporar estes novos modelos à sua forma de governança. Isso significa um avanço. No entanto, é preciso atualizar estratégias, principalmente o pensar a comunicação, essa pode ser a chave para atingir as respostas desejadas às ações promovidas.

Palavras - chave: Comunicação social. Participação social. Redes sociais digitais. Juventudes. Mídia livre.

ABSTRACT

This paper proposes a literature review about the importance of communication to the processes of social participation in internet. It also shows a trend among the levels of government to expand the dialogue with society using new means of interaction. It also proposes, from the theoretical dialogue and empirical analysis of the communication strategy of one of these new tools - The Observatory Participatory Youth - The Participatory, literature on new sociability and the evolution of network participation formats and network. So, were used in this study, in addition to literature review, document analysis and SWOT planning method to analyze the strategies used for communication and mobilization of Participatory during the period July 2013 to February 2014. The same method was also used as a basis for the development of the diagnosis of the situation and grant the construction of recommendations for the improvement of these strategies. It is concluded from this study that communication is intrinsic to the Company, the Participation and Technology, and exercises so pivotal role in these processes. There is an evolution of the social understanding of the media, knowledge sharing and mobilization, today expanded significantly over the internet. Mobilize for participation and interaction in the digital environment is also mediate sharing of information flows in the network and the network, and it can be as or more important than content production and the competition for audience. The public sphere begins to adhere to and incorporate these new models to its form of governance. This means a breakthrough. However, you need to update strategies, mainly thinking communication, this can be the key to achieving the desired answers to the actions promoted.

Key words: Media. Social participation. Digital social networks. Youths. Free media.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 INTRODUÇÃO AOS CONCEITOS DE SOCIEDADE E PARTICIPAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA.	11
1.1 Sociedade e Participação	11
1.2 Comunicação	15
1.3 Tecnologia	19
2 A FERRAMENTA PARTICIPATÓRIO: SUA HISTÓRIA E ORIGENS	22
2.1 Concepção da ferramenta	23
2.2 Objetivos gerais do Participatório	27
3 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS ENTRE CONCEITOS E A COMUNICAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO	28
3.1 Novas Sociabilidades e Movimentos Juvenis	32
3.2 Como os diálogos de governo, dentro da esfera pública, podem convergir com este novo formato de comunicação.	34
3.3 Redes Colaborativas e o Modelo P2P	35
3.4 Bases “tecnológicas” dessas mudanças	36
3.5 Cultura Digital e novos paradigmas da Propriedade Intelectual e Direito de Autor	38
3.6 Midialivrismo e Práticas de Comunicação e Mobilização	39
4 DIAGNÓSTICO E RECOMENDAÇÕES PARA GESTÃO DA COMUNICAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO	41
4.1 Diagnóstico do Participatório	41
4.1.2 Cenários	41
4.1.3 Oportunidades e pontos fortes	41
4.1.4 Pontos fracos e ameaças	46
4.1.5 Stakeholders do Participatório	46
4.1.6 Trajetória da comunicação e mobilização para o Participatório no período de julho de 2013 a fevereiro de 2014.	49
4.2 Recomendações para gestão da comunicação do Participatório	58

4.2.1 Análise crítica da trajetória e ações em comunicação utilizadas para o Participatório.....	58
4.2.2 Recomendações de aprimoramento dos usos e comunicação do Participatório.....	60
CONCLUSÃO	64
REFERÊNCIAS	66

INTRODUÇÃO

A utilização de estratégias em comunicação social adequadas à participação social em ambientes virtuais tem se revelado instrumento importante para o sucesso da promoção, mobilização e divulgação das ações de diálogo entre órgãos públicos e sociedade. Mais do que uma tendência, a comunicação dirigida a públicos e tipos de mídias específicos diferencia e amplia o poder de mobilização e entendimento real do que se quer comunicar, bem como contribui para a potencialização dos resultados a serem atingidos.

Este estudo teve como objetivo propor revisão bibliográfica sobre o papel da comunicação nos processos de participação social na internet. A iniciativa de aprofundar a reflexão teórica acerca deste novo meio de governança surgiu a partir da experiência vivenciada pela autora no âmbito do trabalho de consultoria no Núcleo de Comunicação do Observatório Participativo da Juventude - O Participatório.

A revisão está fundamentada de forma a revelar, em forma de panorama geral, a nova realidade dos meios de mobilização e comunicação para a participação social, a influência dos avanços tecnológicos com o advento da internet e as novas formas de mobilização pela mídia e para a mídia, retratadas em forma de diálogo entre a revisão apresentada neste estudo e a experiência do Participatório.

Para amparar o diálogo proposto foi realizada coleta de informações e análise documental e crítica dos processos e estratégias em comunicação e mobilização utilizadas pelo Núcleo de Comunicação do Participatório no período de julho de 2013 a fevereiro de 2014. Para tanto foi utilizado o método SWOT de planejamento para diagnose da situação do Participatório no âmbito da comunicação.

Este estudo, no entanto, pretende também contribuir para a instrumentalização da Secretaria Nacional de Juventude, da Secretaria Geral da Presidência da República, entidade gestora do Participatório, assim como, para o aprimoramento da ferramenta de participação social e seus usos, possibilitando a reflexão a partir do aprofundamento teórico e análise empírica deste novo processo

de diálogo e comunicação que se apresenta a partir da abertura de novos meios de participação social, principalmente à população jovem.

Contribuirá também para estimular um novo olhar sobre a importância da comunicação como fator estratégico para a ampliação do diálogo entre governo e sociedade.

Para tanto, a pesquisa está dividida em quatro capítulos. O primeiro trata da introdução aos conceitos de comunicação, novas tecnologias e participação social.

O segundo capítulo revela o que é o Participatório, a partir de seu histórico, concepção, diagnose e análise crítica sobre a estratégia de comunicação pensada para a ferramenta que foi a primeira pensada pelo governo federal para ampliar o diálogo direto com a juventude em ambiente virtual. Neste capítulo é possível conhecer como se deu o processo de concepção do projeto de criação de um observatório da juventude e como esta ideia, a partir de uma necessidade e uma nova premissa governamental: Participação como método de Governo, transformou o projeto em um novo meio de diálogo entre governo e juventude. Uma junção de canal de diálogo, participação social e observatório.

O terceiro capítulo dá continuidade à revisão bibliográfica, iniciada com a apresentação dos conceitos no capítulo um, mas desta vez em diálogo com as novas formas de participação em internet, identificado a partir da experiência do Participatório, assim como dos estudos realizados por pesquisadores que tratam deste fenômeno. Neste capítulo buscamos, a partir da pesquisa em diversas obras, de diferentes autores, pensadores da comunicação e dos novos processos comunicativos aplicados à inclusão política de movimentos e demais redes sociais de juventude, refletir e construir um embasamento teórico que, junto às análises empíricas realizadas, foram fundamentais para subsidiar a elaboração das recomendações de aprimoramento.

O quarto capítulo apresenta a análise crítica da trajetória e ações em comunicação utilizadas e, as recomendações para o aprimoramento das estratégias de mobilização e comunicação do Participatório, representando o legado deste estudo. Uma análise teórica e empírica, elencando ações que podem fortalecer e aperfeiçoar o projeto.

1 INTRODUÇÃO AOS CONCEITOS DE SOCIEDADE E PARTICIPAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA.

1.1 Sociedade e Participação

Segundo Hokheimer e Adorno (1973), o conceito de sociedade está no “contexto de total socialização da humanidade”. Atingiu-se o pleno desenvolvimento, e isso pode ser compreendido a partir de um contexto entre os homens e o quanto uns dependem dos outros, sem exceção, e o quanto o todo só pode existir a partir da unidade das funções assumidas pelos co-participantes a cada um dos quais se atribui, em princípio, uma tarefa funcional; e onde todos os indivíduos, estão condicionados, em grande parte, pela sua participação no contexto geral.

Esse conceito de sociedade, que tem por base a idéia da participação comum dos indivíduos na produção da vida, ou seja, na divisão do trabalho, teve origem ainda em Platão como fundamento de sua teoria do Estado. Na obra República, Platão (2006) afirma que:

O que dá nascimento a uma cidade é, creio, a impotência de cada indivíduo de bastar-se a si próprio e a sua necessidade de uma multidão de coisas; (...) Assim, pois, um homem traz consigo outro homem para determinado emprego, e outro para um outro emprego, e a multiplicidade das necessidades reúne numa mesma residência grande número de associados e auxiliares; a esse estabelecimento comum demos o nome de cidade (PLATÃO, 2006, II, 369 b 6-8).

A socialização concebida pelo filósofo grego tem por base a divisão do trabalho como meio para satisfazer as necessidades materiais de uma comunidade. É sobre essa base que ele funda sua concepção de Estado e abre o flanco da visão racionalista do direito, que refuta a doutrina do direito natural e adota a lei e a ordem como atributos da natureza humana, ou seja, da razão (HORKHEIMER; ADORNO, 1973).

Já para Aristóteles a sociedade é constituída a partir da necessidade de satisfação dos desejos individuais, o que leva os indivíduos particulares a submeterem-se ao todo social. Assim, a sociedade, está acima das partes, do indivíduo.

Na obra Política, Aristóteles diz que:

É claro, portanto, que a cidade tem precedência por natureza sobre o indivíduo. De fato, se cada indivíduo isoladamente não é auto-suficiente,

consequentemente em relação à cidade ele é como as outras partes em relação a seu todo, e um homem incapaz de integrar-se numa comunidade, ou que seja auto-suficiente a ponto de não ter necessidade de fazê-lo, não é parte de uma cidade, por ser um animal selvagem ou um deus. Existe naturalmente em todos os homens o impulso para participar de tal comunidade, e o homem que pela primeira vez uniu os indivíduos assim foi o maior dos benfeitores (1997, I, 1, 1253 a 42-50).

Aristóteles demonstra a essência política do homem, ou seja, seu impulso natural para associar-se a outros homens e constituir a sociedade como uma comunidade política. Numa outra passagem da *Política*, Aristóteles (1997) afirma:

O homem é por natureza um animal social, e um homem que por natureza, e não por mero acidente, não fizesse parte de cidade alguma, seria desprezível ou estaria acima da humanidade (...), e se poderia compará-lo a uma peça isolada do jogo de gamão. Agora é evidente que o homem, muito mais que a abelha ou outro animal gregário, é um animal social (I, 1, 1253 a 16-21).

Dentre as formas apresentadas pelo mundo antigo a democracia foi a que se estabelece ao longo da história como a mais participativa. Em essência, é ela que possibilita a instalação de uma sociedade baseada na liberdade e participação igual de todos nas tomadas de decisões acerca da organização geral da vida.

Essa forma, no entanto, desde suas origens apresentou dificuldades para se concretizar. Isso porque os contextos sócio-econômicos jamais favoreceram a verdadeira igualdade entre os homens. Mesmo na democracia grega este conceito era aplicável apenas entre os homens livres considerados cidadãos, ou seja, os escravos, mulheres e crianças, ou todos aqueles que não se enquadravam no qualificativo de cidadãos, estavam excluídos da participação em todos os âmbitos públicos da sociedade. Havia, portanto, um paradoxo entre a realidade e os princípios fundamentais da democracia – a liberdade e a igualdade.

Para justificar a escravidão, os pensadores da época, entre eles Aristóteles, afirmavam “que alguns são por natureza livres, outros escravos; e que a escravidão é justa e útil para estes últimos” (apud BORÓN, 2003, p. 21).

É possível compreender, portanto, quando Horkheimer e Adorno (1973, p. 29) afirmam que com o trabalho material vinculado aos escravos o pensamento que se desenvolve sobre as formas de socialização dos indivíduos, desde a antiguidade, e percorrendo toda a idade média, privilegiou o “exame das suas instituições coisificadas”, sob o controle e organização do Estado, desconsiderando quase que completamente o “processo vital da humanidade”.

Na modernidade, portanto, o pensamento sobre a socialização dos indivíduos, sua participação no contexto geral da vida e os antigos princípios de igualdade e liberdade, desenvolvem-se a partir das formas institucionais de organização da sociedade que tem o Estado como o mediador fundamental da proteção do indivíduo. Rompe, no entanto, com a racionalidade orgânica da sociedade defendendo que o poder político do Estado difere do poder do pai sobre os filhos, ou do senhor sobre os servos, pois consideram que a legitimidade desse poder deve assentar-se no consenso, através do estabelecimento de convenções entre os indivíduos. Toma forma a idéia de um contrato social firmado entre os indivíduos particulares que vai constituir a sociedade.

Hobbes, em *o Leviatã*, e Locke, no *Segundo Tratado Sobre o Governo Civil*, elaboram suas teorias sobre a origem, a forma, os limites do poder e os fins da sociedade dos homens, partindo da idéia do estado de natureza e do contrato original firmado entre os indivíduos. Estes pensadores estão preocupados com a teorização das modernas formas de poder institucional que sustentam a associação entre os indivíduos.

Hobbes (1988) rompe com a idéia aristotélica de que o homem é naturalmente político, sociável, argumentando que o indivíduo natural não sente prazer em se relacionar com seus semelhantes, mas sim um desprazer, que só é compensado pela satisfação de interesses ou necessidades que a companhia de outros venha lhe proporcionar.

Para Hobbes, nesta condição natural, em que cada indivíduo é senhor de si e dos seus atos, sem prestar contas a nenhuma autoridade superior, eles encontram-se desprotegidos, desconfiados uns dos outros e numa constante “guerra de todos contra todos” (*bellum omnium contra omnes*), o que torna sua vida “solitária, pobre, sórdida, embrutecida e curta” (HOBBS, 1988, p.76).

Há, portanto, uma transferência de direitos do indivíduo para um poder superior, criado artificialmente pelos indivíduos e que pode ser exercido por um homem ou uma assembléia de homens. A esse conjunto dos indivíduos reunidos em uma só pessoa Hobbes chama de Estado: um homem artificial poderoso, um monstro mortal de grande força:

É esta a geração daquele grande Leviatã, ou antes (para falar em termos mais reverentes) daquele Deus Mortal, ao qual devemos, abaixo do Deus Imortal nossa paz e defesa. Pois graças a esta autoridade que lhe é dada por cada indivíduo no Estado, é lhe conferido o uso de tamanho poder e força que o terror assim inspirado o torna capaz da ajuda mútua contra os inimigos estrangeiros. É nele que consiste a essência do Estado, a qual pode ser assim definida: Uma pessoa de cujos atos uma grande multidão, mediante pactos recíprocos uns com os outros, foi instituída por cada um como autora, de modo a ela poder usar a força e os recursos de todos, da maneira que considerar conveniente, para assegurar a paz e a defesa comum (HOBBS, 1988, p.106, grifos do original).

Hobbes demonstra, portanto, como o indivíduo, partindo de uma condição de natureza solitária e miserável, utilizando-se de sua razão, consegue, através de um contrato com os outros homens, constituir o Estado Civil, tendo à sua frente, como portador dessa pessoa, o soberano que exerce o poder sobre todos os outros, chamados súditos. A ideia de participação no poder decisório da sociedade, na perspectiva hobbesiana, está limitada ao monarca.

Confrontando a vida natural à vida civil, Rousseau (1999) expõe os vícios e as paixões desta última como uma consequência da sociabilidade mal preparada pela natureza ao reunir os homens e facilitar-lhes a linguagem e o pensamento.

Para Rousseau, o indivíduo em sociedade tem uma vida miserável, corrompida e atormentada pelas paixões. O homem natural, por sua vez, que só desenvolve suas faculdades em situações de necessidade, encontra unicamente no instinto todo o necessário para viver no estado de natureza.

Nesta perspectiva, o homem natural rousseauiano não é como defende Hobbes, naturalmente mau, corrupto e egoísta. Para Rousseau (1999), o estado natural do homem é “o mais propício à paz e o mais conveniente ao gênero humano”, e tende sempre à sua conservação.

É o estado da liberdade e da igualdade. No estado civil, com suas distinções e diferentes instituições, tornam-se desiguais:

Ora, se fizer uma comparação entre a diversidade prodigiosa de educação e de gêneros de vida que reina nas várias ordens do estado civil, e a simplicidade e uniformidade da vida animal e selvagem, na qual todos se alimentam com os mesmos alimentos, vivem da mesma maneira e fazem exatamente as mesmas coisas, compreender-se-á quanto deve a diferença de homem para homem ser menor no estado de natureza do que no Estado de sociedade e quanto aumenta a desigualdade natural na espécie humana por causa da desigualdade de instituição. (ROUSSEAU, 1999,p.82).

A desigualdade, portanto, não é dominante no estado natural do homem. Apenas em sociedade, com o aperfeiçoamento da razão e a instituição da propriedade privada o homem se deteriora, torna-se corruptível e passa a dominar e oprimir seus semelhantes.

A sociedade civil fundou-se, segundo Rousseau (1999), quando “o primeiro que, tendo cercado um terreno, lembrou-se de dizer isto é meu e encontrou pessoas suficientemente simples para acreditá-lo” (1999, p.87).

Se a ordem social prevalente estrangula os direitos naturais, restringe a liberdade humana e instaura a desigualdade entre os homens, como pode ela fundar-se numa ordem que restaure esses princípios naturais? No Contrato Social, Rousseau (2006) preocupa-se em compreender os princípios e fundamentos legítimos em que se pode fundar a sociedade civil e sua administração, considerando os indivíduos livres e iguais em sua natureza.

A essência do pacto social é assim enunciada por Rousseau: “Cada um de nós põe em comum sua pessoa e todo o seu poder sob a suprema direção da vontade geral; e recebemos, coletivamente, cada membro como parte indivisível do todo” (2006, p.22).

Com a instituição do contrato social o indivíduo não é isolado de sua comunidade, como enxergaram Hobbes e Locke. Ao contrário, o indivíduo é socializado, torna-se um membro coletivo de um todo maior, a sociedade.

Assim como a natureza dá a cada homem um poder absoluto sobre os seus membros, o pacto social dá ao corpo político um poder absoluto sobre todos os seus, e é esse mesmo poder que, dirigido pela vontade geral, recebe, como ficou dito, o nome de soberania (ROUSSEAU, 2006, p.38-39).

1.2 Comunicação

Gustavo Matos (2009, p.27), nos apresenta o conceito da palavra comunicação como originária do latim *communicare*, que significa “tornar comum”, “partilhar”, “repartir”, “associar”, “trocar opiniões”, “conferenciar”.

Para Bateman e Snell (1993, p. 402) “é a transmissão de informação e significado de uma parte para outra através da utilização de símbolos partilhados”.

Juan Bordenave (1982, p.17), na obra, O que é Comunicação, a define como “o canal pelo qual os padrões de vida de sua cultura foram-lhe transmitidos,

pelo qual aprendeu a ser ‘membro’ de sua sociedade – de sua família, de seu grupo de amigos, de sua vizinhança, de sua nação”.

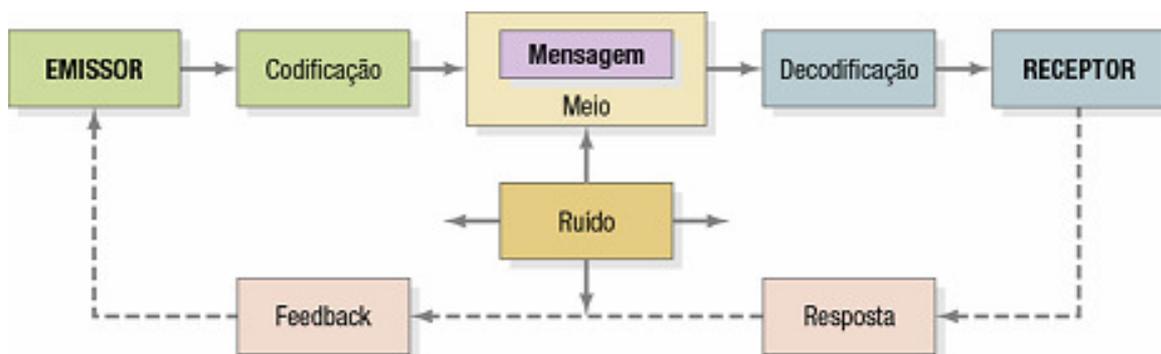
Bordenave ressalta ainda que “A comunicação não existe por si mesma como algo separado da vida da sociedade. Sociedade e comunicação são uma coisa só. Não poderia existir comunicação sem sociedade, nem sociedade sem comunicação”.(BORDERNAVE, 1982, p. 16)

A comunicação acontece a partir de um processo do qual identificamos os elementos a seguir:

- **Fonte** (que pode ser pessoa, processo ou equipamentos que fornece as mensagens);
- **Transmissor** (processo ou equipamento que codifica a mensagem e a transmite ao canal);
- **Canal** (equipamento ou espaço intermediário entre transmissor e receptor);
- **Receptor** (processo ou equipamento que recebe e decodifica a mensagem);
- **Destino** (a pessoa, processo ou equipamento a quem é destinada a mensagem);
- **Ruído** (perturbações indesejáveis que tendem a alterar, de maneira imprevisível, a mensagem). (SHANNON apud PIMENTA, 2007, p. 45)

Como na figura abaixo:

Figura 1 - Processo de comunicação



Fonte: www.rodolfoarantes.net

Segundo Fred Linardi¹, no artigo *Da Pedra à Internet*:

A humanidade demorou para evoluir em suas formas de comunicação. Antes de inventar a escrita, passamos milhares de anos usando

¹ LINARDI, Fred. *Da Pedra à Internet* – Artigo disponível em: <http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/pedra-internet-493922.shtml>

basicamente gestos e grunhidos. Até a fala custou a aparecer; quando ela começou a ser desenvolvida, as pinturas rupestres já existiam.

Em compensação, depois disso, tudo se acelerou. Na base da conversa, começamos a trocar conhecimentos, principalmente de caráter mitológico e religioso. A escrita não demorou a surgir, como uma forma de registro do sonoro. No século 8 a.C., os poemas gregos *Iliada* e *Odisséia* foram escritos a partir de relatos orais.

Da linguagem escrita em diante, começamos a aplicar a tecnologia à comunicação. Nas últimas décadas, chegamos ao ponto em que um único emissor transmite sua mensagem para milhões de pessoas - é o caso do rádio e da televisão. Temos à disposição telefones fixos, celulares e internet. E o futuro promete. (LINARDI, 2009)

Ainda segundo o pesquisador, depois do alfabeto tudo ficou mais fácil conforme ele indica pela seguinte linha do tempo:

3800 a.C. - desenhos livres

Enquanto o homem não sabia falar, do jeito como fazemos hoje, valia fazer desenhos em cavernas a partir de pigmentos de argila, hematita e carvão vegetal. A motivação das pinturas não era clara, mas certamente elas transmitiam conhecimento.

3200 a.C. - Primeiras letras

Os sumérios criaram alfabetos formados por figuras que representam objetos do cotidiano. Com a sistematização desse tipo de desenhos, os fenícios também desenvolveram um modelo de escrita. Acabava a Pré-História, e a comunicação começava a evoluir bem mais rápido.

3000 a.C. - Telégrafo de fogo

Surgia o sinal de fumaça, uma maneira de informar à distância. Indígenas americanos foram os primeiros a usar os sinais, que seguiam um princípio depois adotado nos telégrafos: um cobertor abafava o fogo e soltava a fumaça em intervalos regulares.

2900 a.C. - Voe depressa!

Começava a ser usada uma das formas de se enviar dados mais resistentes ao tempo: o transporte de mensagens com pombos-correios. Os registros mais antigos datavam do Egito de Ramsés II, mas até 2002 as aves ainda eram usadas pela polícia indiana.

550 a.C. - Cartas a galope

O tataravô do correio atual nasceu com Ciro II, rei da Pérsia, que desenvolveu um sistema de postos de parada para os homens que levavam cartas a cavalo. Essa estrutura permitia que uma correspondência viajasse 2500 quilômetros com segurança.

1455 - Livros em série

Para a mídia surgir e facilitar o acesso à informação, foi necessário que Johannes Gutenberg melhorasse a impressão, que existia havia 14 séculos na China. Sua sacada foi criar uma forma com letras independentes.

1837 - Contatos imediatos

O americano Samuel Morse (1791-1872) criava o telégrafo. Ele queria um jeito de trocar mensagens que o governo americano não entendesse. Em 1835, ele tinha inventado o Código Morse, que seria fundamental para a navegação e a aviação.

1876 - Fala que eu escuto

O escocês Alexander Graham Bell (1847-1922) patenteava nos Estados Unidos seu aparelho de telefone. Há quem diga que o italiano Antonio Meucci (1808-1889) teria desenvolvido seu protótipo antes, mas foi Bell que o popularizou.

1893 - Ondas sonoras

Aparecia o rádio, atribuído ao italiano Guglielmo Marconi (1874-1937). No futuro, o croata Nikola Tesla (1856-1943) ganharia o crédito, porque a invenção de Marconi usava 19 patentes suas. Os primeiros aparelhos transmitiam Código Morse. A emissão de voz só começaria em 1918.

1929 - Imagens na sala

O cientista russo Vladimir Zworykin (1889-1982) apresentava o kinoscópio, o precursor da televisão. Vários desenvolvimentos posteriores do aparelho de Zworykin levariam à industrialização e disseminação da TV, acelerada a partir de 1945.

1960 - Balão espacial

Lançado pelos Estados Unidos, o primeiro satélite refletia sinais enviados a partir da Terra. Batizado de Echo 1, o aparelho consistia em um balão de náilon de 30 metros de diâmetro, visível a olho nu em vários pontos do globo.

1994 - Todo mundo online

O governo americano liberava a circulação da World Wide Web, uma versão civil do sistema de troca de informações entre as redes de computadores militares. Em 1995, a internet já tinha 16 milhões de usuários. Atualmente, são 1,5 bilhão. (LINARDI, 2009)

Segundo Juan Bordenave há também a intenção da comunicação:

Na comunicação há sempre uma intenção básica: como fonte codificadora, certamente o emissor espera que o receptor selecione sua mensagem, a compreenda, a aceite e, finalmente, a aplique.

Por sua vez, o receptor ao decodificar a mensagem também tem uma intenção básica. Ele deseja selecionar o que é importante para ele. Dessa forma, vai direcionar a sua compreensão e avaliação, para depois decidir se aceita ou não o conteúdo transmitido, e aplicar o que achar válido na mensagem. (BORDENAVE, 1994, p. 20)

A partir da comunicação cotidiana, entre familiares, amigos, e outros ambientes sociais que nos transmitem as qualidades essenciais da sociedade e a natureza do ser social. Segundo Bordenave:

[...] contrariamente ao que alguns pensam, a comunicação é muito mais do que *os meios de comunicação*. Estes meios são tão poderosos e importantes na nossa vida que as vezes esquecemos que representam apenas uma mínima parte de nossa comunicação total. (BORDENAVE, 1982, p. 18)

Ainda segundo o pesquisador, é por meio da comunicação que adotamos a “cultura”, ou seja, que assimilamos uma forma de pensamento e de ação, nossas crenças e valores, além de nossos hábitos e tabus.

“A comunicação confunde-se com a própria vida. Temos tanta consciência de que comunicamos como de que respiramos. [...] A comunicação é uma necessidade básica da pessoa humana, do homem social”. (BORDENAVE, 1982, p.19)

A comunicação, desde então, tem evoluindo da simples associação entre um signo e um objeto para a formação e transformação da linguagem, assim como, dos meios hoje capazes de vencer o tempo e as distâncias.

A comunicação interpessoal, característica da sociedade tradicional, que muitos pensavam que seria suplantada pela comunicação impessoal dos meios eletrônicos, hoje, está de novo em ascensão, talvez como uma reação contra a massificação e o comercialismo dos meios de massa. [...] No seio do associativismo em ascensão e da luta pelo fortalecimento da “sociedade civil”, o homem está reaprendendo a comunicação pessoa a pessoa. (BORDENAVE, 1982, p.22)

1.3 Tecnologia

Para os gregos o verbo - *tictēin* significa criar, produzir e - *téchne*, conhecimento prático que objetiva um fim concreto. A combinação destes com a palavra *logos*, que significa palavra, fala, diferenciando a palavra tecnologia de um simples fazer para um fazer com raciocínio.

Aristóteles identificava a tecnologia com um fazer que abordava uma linha de raciocínio, que extrapolava as matérias-primas, as ferramentas, mas envolvia as idéias originárias da mente do produtor até o produto final. Portanto a *téchne* abrangia um todo sobre o como e o porquê da produção.

Na civilização industrial, a tecnologia era ressaltada na forma do produto e não mais na forma de produção. Assim reduziu-se a sua noção aos instrumentos; perdendo então a dimensão da subjetividade (SENAC, 2001).

Antes do século XX a tecnologia era descrita da seguinte maneira: “a tecnologia configura-se como um corpo de conhecimentos que além de usar o método científico, cria e/ou transforma processos materiais.” (SANCHO, 1998, p. 29).

A visão da tecnologia como ciência aplicada afasta o espaço da criação e do humano do que é tecnológico.

Já no século XX, na década de 50, o termo passa a abranger, de forma crescente, processos e idéias além de ferramentas e máquinas. Surge então, um novo conceito que envolve os meios ou as atividades mediante as quais os seres humanos tentam mudar ou manipular em seu ambiente, sendo também conhecido como “ciência ou conhecimento aplicado”.

Segundo a pesquisadora Maria Sancho, o termo tecnologia estava associado a mudanças, manipulações e ações com base no método científico, e, seu uso e aplicação traz conseqüências individuais para as ciências e, conseqüentemente, para o conjunto social “A interação do indivíduo com as tecnologias tem transformado profundamente o mundo e o próprio indivíduo”. (SANCHO, 1998, p.30)

Podemos identificar, então, uma relação entre ciência e tecnologia, que vai aos poucos modificando o indivíduo e as sociedades. Esta mudança ocorre independente da utilização que se faça da tecnologia.

Atualmente não conseguimos separar ciência e tecnologia por sua dependência e interdependência. Sancho (1988, p.30) comenta que toda e qualquer tecnologia vai aos poucos e gradativamente criando um ambiente humano totalmente novo. A absorção da tecnologia pela cultura ocorre a partir de valores pré-estabelecidos pelas sociedades.

Ainda segundo Maria Sancho:

A tecnologia constitui um novo tipo de sistema cultural que reestrutura o mundo social e ao escolhermos as nossas tecnologias nos tornamos o que somos e desta forma fazemos uma configuração do nosso futuro. Existe, historicamente, um vínculo entre tecnologia e o sonho de progresso que por sua vez está associado a alguns valores judaico-cristãos nas sociedades ocidentais, o argumento da evolução na produção de máquinas que gera uma desculpa para o seu uso a partir de problemas gerados pelas necessidades ou ainda pela decisão de uso. (SANCHO, 1998, p.33-34)

Atualmente, afirmar que a tecnologia é um processo de desenvolvimento, uma forma de vida, um habitat humano, vincula a tecnologia ao acervo cultural de um povo, estando condicionadas as relações sociais, políticas e econômicas que se constituem em um espaço e num tempo determinados (SENAC, 2001, p.56).

Este raciocínio nos remete ao conceito de cultura:

É um processo contínuo de criação coletiva, um fenômeno plural e multiforme que não se manifesta apenas como produção intelectual e artística e mesmo científica; ela está presente nas ações cotidianas, na forma de comer, de vestir, de relacionar-se com o vizinho, de produzir e utilizar as tecnologias. As realizações humanas constituem manifestações culturais e são consideradas, portanto, produções tecnológicas. (SENAC, 2001, p.56).

Ao incorporar este componente cultural à visão de tecnologia, falamos não só de tecnologias instrumentais, mas também das simbólicas como: a linguagem, a escrita, os desenhos, os ícones e outros sistemas de representação, ou seja, o que nos torna diferentes dos demais seres vivos, a capacidade de criação e desenvolvimento do conteúdo tecnológico.

As tecnologias, portanto, geradas pelas sociedades ao longo de sua história, promovem uma reorganização dos padrões, levando a uma evolução crescente para onde o principal agente ainda é o ser humano e não a máquina.

2 A FERRAMENTA PARTICIPATÓRIO: SUA HISTÓRIA E ORIGENS

A internet surgiu no Brasil como um meio importante para a amplificação do acesso às informações que, hoje, são produzidas não só pela grande mídia e notáveis da comunicação, mas também por gente comum e interessada em produzir opinião, promover interações e instalar uma comunicação livre e acessível a todos.

Mais do que ampliar o volume e tipos de informações, este ambiente altamente mutável e transformador - a internet exerce grande influência na sociedade, que encontra neste mecanismo novas formas de relacionar-se e, principalmente de comunicar-se.

Neste contexto surgem também os observatórios, que reúnem, em meio a este turbilhão de informações disponíveis na internet, conteúdos de qualidade sobre um determinado setor, facilitando o acompanhamento e fiscalização, inclusive, do que tem sido desenvolvido no âmbito de um tema específico. Portanto, facilitar por meio de uma comunidade virtual de referência o acesso a reflexões, estudos, pesquisas, bancos de dados, entre outros conteúdos, é o papel do Observatório.

O Observatório Participativo da Juventude – O Participatório, ferramenta utilizada como estudo de caso nesta pesquisa, vai além da proposta tradicional dos observatórios e apresenta uma estrutura que une o modelo conceitual destes às ferramentas de participação e mobilização social. Contemplam também estruturas de comunicação próprias das redes sociais, das ferramentas de consultas, comunidades temáticas, entre outros formatos próprios dos ambientes virtuais interativos. Esta estrutura tecnológica está voltada ao debate, à produção e troca do conhecimento sobre políticas e outros conteúdos temáticos sobre a juventude.

O Participatório, portanto se propõe a ser um espaço virtual interativo voltado à produção do conhecimento sobre/para a juventude brasileira, com participação e mobilização social. Uma iniciativa à época inédita no governo federal criado para ser um novo canal de escuta e diálogo da sociedade.

Inspirado nas redes sociais, a ferramenta foi construída para funcionar de forma integrada com outros ambientes virtuais, redes sociais e blogs, de forma que os diálogos que estão ocorrendo nesses outros espaços possam alimentá-lo e vice-versa.

Sua proposta foi concebida a partir da necessidade de o governo contribuir mais efetivamente e estimular a participação dos jovens na construção de políticas públicas, alargando os canais de comunicação e mobilização e, principalmente, garantindo a interface proativa entre o governo e a juventude brasileira.

A ferramenta pretende ainda contribuir para a ampliação da capacidade destes jovens em articular um conjunto de ferramentas, já acessadas por eles a partir da popularização da internet, de forma a viabilizar e potencializar o diálogo dos movimentos sociais e sociedade, com as relações interministeriais, parlamentares e outras esferas de governo. Desse modo, são objetivos do Participatório:

- a. Produzir conhecimento em rede;
- b. Promover a participação em ambientes virtuais; e
- c. Mobilizar e disputar valores da juventude.

2.1 Concepção da ferramenta

A proposta de criação do Observatório Participativo da Juventude dialoga com a ideia geral de um observatório social, mas busca também articular uma rede social, voltada à produção do conhecimento sobre/para a juventude brasileira e à participação e mobilização da sociedade.

Ao longo da construção do projeto, inicialmente chamado de Observatório da Juventude, a Secretaria Nacional de Juventude, da Secretaria-Geral da Presidência da República – SNJ/SG, entidade responsável pela iniciativa, procurou associar às características próprias de um ambiente desta natureza: espaço de referência, de reflexões, estudos e pesquisas sobre determinado tema, ações que promovessem também a participação social, a integração e interação entre diferentes atores sociais envolvidos com a temática e a proposta de implantação de uma rede social para “criar um espaço interativo de promoção da participação, produção do conhecimento, mobilização e divulgação de conteúdos, focado em temas ligados às políticas de juventude e correlatos” (SNJ: 2012,7).

Dessa forma, a participação social foi incorporada ao projeto, tornando-se um dos eixos de ação do observatório que passou a ser chamado de Participatório: Observatório Participativo da Juventude.

Desenvolvido em um software livre que permite a criação de perfis, publicações, grupos territoriais e semânticos, entre outras opções promotoras da divulgação e construção coletiva de informações gerais sobre juventude, o Participatório é um ambiente digital público, concebido para reunir e facilitar o acesso a informações produzidas coletivamente, além de favorecer o diálogo entre as esferas de governo, academia e sociedade. Estimular o compartilhamento de conteúdos, experiências e opiniões, além de estimular a participação efetiva da juventude na formulação e monitoramento das políticas públicas, bem como, na reafirmação de valores para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, tendo o jovem como agente estratégico desse processo, também estão entre as metas do projeto.

O Participatório pretende também ser a resposta da Secretaria Nacional de Juventude e do Conselho Nacional de Juventude – CONJUVE à necessidade de produzir mecanismos para a elaboração contínua de estudos, pesquisas e indicadores sobre juventude e políticas públicas, como consta no documento do CONJUVE intitulado Política Nacional de Juventude: Diretrizes e Perspectivas onde indica que:

[...] as iniciativas governamentais têm cada vez mais sido construídas a partir de diagnósticos sobre as principais carências da população, suas necessidades mais prementes. Portanto, passa a ser ainda mais relevante atuar sobre a elaboração de pesquisas e diagnósticos, de modo a melhorar continuamente suas metodologias, com o objetivo de afinar a relação entre o olhar das instituições de pesquisa e as necessidades das camadas da população pesquisadas. (CONJUVE/FES, 2006)

Para tanto, SNJ e o CONJUVE em parceria com ministérios, Universidades, e outros centros de pesquisa, discutem, desde 2009, a necessidade de constituir um órgão especializado na produção de pesquisas e estudos sobre juventude, quando chegam, em 2010 a uma primeira proposta do que seria um Observatório de Políticas Públicas de Juventude.

O debate sobre a criação de um Observatório é retomado em 2011, sendo incorporado ao programa temático 2044 - Autonomia e Emancipação da Juventude, do Plano Plurianual (PPA 2012-2015), com a iniciativa do objetivo que

visa fortalecer a capacidade de coordenação das políticas públicas da classe, por meio da articulação das iniciativas governamentais e da intensificação da participação social².

Nesse mesmo objetivo, reconhecendo que o jovem é o público mais assíduo dos ambientes virtuais, a SNJ/SG estabeleceu metas e iniciativas que visavam estabelecer também uma política nacional de comunicação nas redes sociais com objetivo de estabelecer canais de diálogo e de construção de políticas públicas para a Juventude.

É então que o debate sobre a concepção do observatório começa a buscar maior convergência com outro objetivo estratégico da Secretaria-Geral que passa a difundir como lema: a participação social como método de governo.

Partindo da diretriz da SG para o uso de novas tecnologias para incentivar a participação, a Secretaria Nacional de Articulação Social - SNAS e a SNJ realizam uma oficina dirigida a desenvolvedores jovens, que teve como metodologia o *design thinking*³, livre fluxo de ideias com vistas à criação de soluções inovadoras, que acaba por delinear boa parte da proposta do que seria o Observatório da Juventude. (SNJ/SG, 2013)

É assim que, com o novo objetivo de promover de forma articulada a produção do conhecimento, participação, comunicação e mobilização, o Observatório passa a ser chamado de “Participatório: Observatório Participativo da Juventude”, ou seja, Participação+Observatório = Participatório.

Isto é, um mesmo instrumento com a finalidade de reunir a produção de conhecimento, indicadores, monitoramento, avaliação e gestão da informação das políticas públicas de juventude, mas com foco na mobilização e na participação das redes de pesquisadores e de jovens, organizações juvenis, gestores e parceiros das Políticas Públicas de Juventude – PPJs.

² OBJETIVO: 0276 - Coordenar as políticas públicas de juventude, por meio da articulação das iniciativas governamentais e da intensificação da participação social. Órgão Responsável: Presidência da República.

³ *Design Thinking* refere-se aos métodos e processos para investigar problemas mal definidos, a aquisição de informações, analisar conhecimento e postular soluções nos campos de design de planejamento. Como um estilo de pensamento, é geralmente tido como a capacidade de combinar a empatia para a contextualização de um problema, a criatividade na geração de insights e soluções, e racionalidade para analisar e ajustar soluções ao contexto.” Retirado de: http://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking

Para viabilizar o desenvolvimento tecnológico, em software livre, código e dados abertos, ou seja, tecnologia não proprietária (que não pertence a nenhuma entidade ou pessoa) a ser utilizada livremente por quem se interessar pela proposta, a SNJ/SG reuniu gestores e segmentos importantes da juventude para a construção colaborativa de mecanismos e instituiu parceria com o Centro de Computação Científica e Software Livre da Universidade Federal do Paraná - UFPR, para ser responsável pelo desenvolvimento, hospedagem e manutenção da plataforma, sempre em diálogo com técnicos do governo federal.

Já para desenvolver o trabalho de comunicação e mobilização, outra parceria foi instituída, desta vez, com a Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – ECO/UFRJ que, junto com uma rede de colaboradores ficou responsável por construir a metodologia de mobilização e comunicação, propondo e executando ações e estratégias de coberturas colaborativas para os eventos da SNJ/SG e demais iniciativas que dialogam com os temas de juventude.

Para organizar a estrutura interna para supervisão e co-execução das ações previstas no âmbito das parcerias com as Universidades, a SNJ/SG instituiu também um setor que, conforme representado pela imagem a seguir, ficou responsável pela gestão dos contratos e atividades das universidades no âmbito do projeto.

Imagem 1 – organograma da SNJ/SG para execução do Projeto Participatório.

ORGANIZAÇÃO INTERNA



2.2 Objetivos gerais do Participatório

Para iniciar a execução do projeto, foram sistematizados os resultados da oficina e demais reuniões realizadas pela SNJ/SG durante a concepção do projeto.

Destes resultados foram elencados objetivos/ diretrizes que, orientariam os trabalhos de execução da proposta. Foram eles:

1. Ampliar o diálogo, a produção de conhecimento e difusão de informação sobre, para e com a juventude brasileira, funcionando com o canal direto entre o jovem e governo, gestores, pesquisadores e movimentos sociais, de forma a estimular o conhecimento em rede, a participação em ambientes virtuais e a disputa de valores da juventude;

2. Ser reconhecido como instrumento de referência na promoção da participação, produção de conhecimento e diálogo direto entre os jovens e o governo, reunindo em seu observatório grande acervo em pesquisa e conteúdos sobre juventude e estimulando a produção do conhecimento acerca deste tema. Abrigar debates e consultas públicas de onde se extraíam opiniões relevantes à construção de políticas públicas, leis, planos e programas de governo para a juventude.

3. Contribuir para a consolidação da Participação Social como método de Governo;

4. Promover a produção, difusão e troca de informações e conhecimento de forma livre, colaborativa e aberta;

5. Disseminar valores como: iniciativa, dinamismo, ética e efetividade aos diálogos entre governo e juventude e demais atores envolvidos nos debates entre os jovens no Brasil.

3 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS ENTRE CONCEITOS E A COMUNICAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO

A forma de comunicação, característica do comportamento das redes e coletivos de juventude, já observados pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – ECO/UFRJ, e identificado como um possível modelo para as relações governamentais que compõem os objetivos do Participatório, além de serem familiares à grande parte dos stakeholders a serem mobilizados, servem de inspiração à construção da proposta de metodologia em comunicação e mobilização do Participatório. No entanto, com o desafio de adaptação desse modelo à esfera pública.

Mesmo com características muito particulares, esta “nova comunicação” utilizada pelas redes vem resignificar um espaço com arquitetura favorável para as novas sociabilidades, que é a internet. A partir dela estes jovens descobriram uma forma de amplificar pontos de vista alternativos sobre o dia a dia das cidades, segmentos sociais, fatos políticos e muitos outros assuntos, excluídos da pauta das mídias convencionais.

Para entender melhor como os jovens e a sociedade têm transitado neste universo comunicativo e como esta relação influenciou o comportamento em rede destes segmentos, dialogamos neste estudo com as reflexões de dois grandes pensadores da Era da Informação: Manuel Castells e Pierre Lévy.

Lévy, 1998 aborda essa cultura informática em várias obras, entre as quais “A Máquina Universo”, na qual aponta o computador como uma nova ferramenta de experiência e de pensamento:

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, 1998, p.17).

Ainda para Lévy, os mecanismos de interligação de dados se estabelecem a partir da hipertextualidade, ou seja, através de uma leitura não-linear. E embora saibamos que o universo digital é composto por qualquer sistema organizado por dígitos binários, é a partir da Internet, com os dispositivos de

transferência de arquivos, correio eletrônico, fóruns de discussão e, principalmente, com a *World Wide Web*, que todas essas experiências são potencialmente vivenciadas.

Todo esse processo ocorre na década de 70 e culmina com a abertura comercial na década de 90, o que, na visão de Lévy, faz parte de uma necessidade de reformulação do sistema capitalista, que se deu nesta época. Como Lévy, para Castells “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.” (CASTELLS, 1999, p.43).

Castells (2003, p.34-55) aponta ainda a existência de uma cultura própria da Internet, alavancada a partir da junção de outras quatro culturas: a tecnomeritocrática, a hacker, a comunitária virtual e a empreendedora.

A cultura tecnomeritocrática está relacionada à comunidade científica responsável pelo desenvolvimento da tecnologia informática. O grande ideal dessa cultura é a crença no progresso humano através da incorporação da tecnologia.

Na cultura hacker, vulgarmente associada à figura do “pirata da Internet”, foi um grupo que deu impulso ao crescimento da Internet, isso porque o hacker tem uma concepção diferenciada da internet, correspondendo aos grupos de programadores responsáveis pelas inovações tecnológicas do meio.

A cultura comunitária virtual é composta por todas as pessoas que utilizam a rede e que conhecem em maior ou em menor grau seus recursos em termos de linguagem e de domínio de programações. É nesse espaço que as pessoas podem vivenciar as potencialidades do meio, no que está relacionado à percepção e interação.

A cultura empreendedora é representada pelos capitalistas que incorporaram o meio digital como instrumento de geração de riquezas.

O fato é que, assim como pensado por Vanevar Bush e Ted Nelson, os primeiros cientistas da computação, a Internet associa o sistema hipertextual à forma dinâmica e não-linear com a qual o pensamento humano é executado. O meio, no entanto, é uma possibilidade de formação de uma biblioteca universal de informações interligadas por essa hipertextualidade.

A Internet no formato em que conhecemos, com os sistemas HTTP, WWW e linguagem HTML, emergiu em 1991, sendo uma criação do cientista Tim Berners-Lee. Segundo Castells (2003, p. 28):

A abertura da arquitetura da internet foi a fonte de sua principal força: seu desenvolvimento autônomo, à medida que usuários tornaram-se produtores da tecnologia e artífices de toda a rede. Como o acréscimo de nós era simples, o custo permanecia baixo (contanto que houvesse um *backbone* disponível), e o software era aberto e acessível; na altura de meados da década de 1980 (depois que o UUCP1 permitiu a conexão entre a Arpanet e a Usenet), qualquer pessoa com conhecimento técnico podia se ligar à internet. Essa múltipla contribuição resultou numa saraivada de aplicações nunca planejadas, do e-mail aos *bulletin boards* e às salas de chat, o MODEM e, finalmente, o hipertexto. Ninguém disse a Tim Berners-Lee que projetasse a *www* e, na verdade, ele teve que esconder sua verdadeira intenção por algum tempo, porque estava usando o tempo de seu centro de pesquisa para objetivos alheios ao trabalho que lhe fora atribuído. Mas teve condições de fazer isso porque pôde contar com o apoio generalizado da comunidade da internet, à medida que divulgava seu trabalho na rede, e foi ajudado por muitos hackers do mundo inteiro.

Conforme indica ainda Castells, a sedimentação social da Internet é a base da sociedade em rede e que congrega diversos grupos. E essas redes não são apenas de computadores, mas também de pessoas e de informação.

Dentro da mesma lógica da rede, essa congregação forma uma nova cultura que Lévy denomina de cultura do ciberespaço, ou “cibercultura”:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui 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 do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

Emerge a partir desse contexto de cibercultura, a inteligência coletiva, que não é mais fixa ou automatizada, mas reformulada e estabelecida em tempo real, constituindo um grande cérebro global: “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.” (LÉVY, 1998, p.28).

Castells e Lévy apontam como semelhantes as inovações trazidas pela Internet, o que firmou a constituição da rede, projetando novas experiências ao homem e à sociedade. No entanto, se para Castells a rede é utilitarista, para Lévy, na medida em que o meio constitui a inteligência coletiva, onde a subjetividade

adquire um caráter especial no jogo das relações, sendo eliminado o aspecto do poder:

O projeto da inteligência coletiva supõe o abandono da perspectiva do poder. Ele quer abrir o vazio central, o poço de clareza que permite o jogo com a alteridade, a quimerização e a complexidade labiríntica. (LÉVY 1998, 211-212).

O aspecto principal que deve ser observado, segundo Lévy, no que diz respeito à comunicação em rede e na rede é a mediação que, ao mesmo tempo é interativa e massiva, ou na lógica indicada por ele, que avança ao longo dos modelos UM-TODOS, UM-UM, para TODOS-TODOS.

Já Castells (1999, p.413) aponta a existência de uma cultura da virtualidade real, que ocorre através da integração das novas tecnologias com a comunicação eletrônica, a eliminação de uma audiência de massa e o surgimento das redes interativas. O aspecto multimídia das novas tecnologias transforma as experiências humanas de percepção e criação simbólica:

Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo da nossa cultura. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. (CASTELLS, 1999, p.414).

Ainda sobre as relações entre a comunicação em rede e sociedade, Castells reforça que:

É precisamente devido a sua diversificação, multimodalidade e versatilidade que o novo sistema de comunicação é capaz de abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais. (CASTELLS, 1999, p.461).

São novas sociabilidades e relações com espaço e tempo que demarcam a vida contemporânea. Nesse contexto os indivíduos se deparam com novos mecanismos de interação e de composição de uma identidade própria e múltipla, formação de grupos ou tribos e um novo espaço-tempo a ser vivenciado.

A idéia de centralidade do processo de emissão-recepção também sofre mudanças na cultura do ciberespaço, conforme apresenta Lévy:

O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecno-cosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É

um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si. (LÉVY, 1999, p.44).

Para Lévy, o exercício democrático passa pela apropriação social do fenômeno técnico. A inteligência coletiva é uma proposta da cibercultura que dispõe ao usuário ou ao indivíduo, a participação, a socialização, a descompartmentalização e a emancipação, sendo um indicativo ao modelo desestabilizante e excludente da mutação técnica:

Novo pharmakon, a inteligência coletiva que favorece a cibercultura é ao mesmo tempo um veneno para aqueles que dela não participam (e ninguém pode participar completamente dela, de tão vasta e multiforme que é) e um remédio para aqueles que mergulham em seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes. (LÉVY, 1999, p.30).

Castells classifica a galáxia da Internet enquanto constituição de um espaço democrático em termos de comunicação, na medida em que o meio é aberto à pluralidade e ao amplo acesso, ainda que as questões da desigualdade estejam refletidas na rede. Na galáxia da Internet, o grande diferencial ocorre com a possibilidade de interatividade e comunicação personalizada, mesmo que seja um meio de comunicação de massa.

As reflexões de Castells e Lévy nos leva à possibilidade de visualizar a Internet como um meio realmente propício às relações em rede, permitindo a pluralidade e a participação, ainda que de certa forma neste meio também exista a reprodução de padrões sociais já existentes. As sociabilidades, no entanto, ainda são firmadas, na maioria das vezes em laços fracos, e as incertezas navegam junto com os indivíduos neste oceano, que ao mesmo tempo permite novas experiências com o pensamento e a cognição, em tempo real e em constante processo de resignificação.

3.1 Novas Sociabilidades e Movimentos Juvenis

A proposta de um ambiente virtual como o do Participatório precisa levar em consideração um amplo contexto de mudanças e mutações de ordem econômica, cultural e tecnológica.

Para a pesquisadora, Ivana Bentes, na publicação “Redes Colaborativas e Precariado Produtivo,” vivemos um momento singular e de mudança de eixo na produção cultural contemporânea com a ascensão e visibilidade dos movimentos de

juventude vindos das periferias, subúrbios e favelas, do mundo rural e movimentos urbanos com novas formas de sociabilização e de expressão política e cultural. Para além dos movimentos já constituídos de juventude, emergem novas formas de expressão e sociabilidades juvenis.

Ainda segundo as reflexões da pesquisadora sobre as novas sociabilidades e a juventude, esses novos movimentos surgem com um discurso político que não vem da universidade, nem do Estado, nem da mídia e nem de partido político. Esses movimentos revitalizam os territórios, reconfiguram a cena cultural urbana e colocam em cena novos mediadores. Transitam pela cidade e ascendem à mídia de forma muitas vezes ambígua, podendo assumir esse lugar de um discurso político urgente e de renovação num capitalismo da informação.

A mudança decisiva se dá a partir do contexto em que estamos, onde os meios de produção cultural se disseminam e os meios de comunicação e informação que estão sendo massificados pela internet, câmeras digitais, celular, impressoras, servem a quem quer se tornar produtor de cultura e comunicações.

Esse contexto de um capitalismo informacional, capitalismo cognitivo, onde o conhecimento é o produto, chega a todos os meios sociais, mesmo que de forma desigual e assimétrica. (BENTES, 2007, p. 54)

Uma política de governo como a do Participatório, portanto, deve incluir essas novas experiências culturais conquistadas pelos movimentos culturais e que são referências de funcionamento dos novos movimentos sociais.

Entendemos, portanto, que essa experiência a partir dos movimentos socioculturais surge como possibilidades de uma renovação das políticas públicas. Não é só uma mudança da política para a cultura, mas uma mudança da própria cultura política. São muitas iniciativas com potencial para serem instituídas e o Brasil, surge como laboratório desses projetos, movimentos e grupos.

Essas redes culturais locais se constituem em contrastes com as políticas públicas organizadas, e este será sempre um desafio a ser enfrentado. No entanto, a partir destas novas experiências temos uma oportunidade histórica de experimentar outros modelos de políticas públicas, ainda embrionários, redes socioculturais, que funcionam justamente de forma horizontal, descentralizada e organizando a própria produção.

3.2 Como os diálogos de governo, dentro da esfera pública, podem convergir com este novo formato de comunicação.

Ao observar este novo modelo de comunicação em convergência com a proposta central do Participatório é possível visualizar, nesta nova dinâmica comunicativa, já tão familiar aos jovens, a atuação do governo, assim como da massa crítica a ser envolvida, em uma efetiva interação no Observatório.

No entanto, para estimular esta comunicação por meio de um observatório participativo faz-se necessário também compreender como este modelo moderno de comunicação poderá adequar-se à realidade encontrada na esfera pública.

Yochai Benkler (2006), no livro *The wealth of networks*, buscou demonstrar que a esfera pública interconectada é potencialmente mais democrática. Portanto, o ambiente informacional das redes digitais estaria promovendo profundas mudanças na esfera pública, e a primeira distinção está na arquitetura de rede.

A antiga arquitetura unidirecional dos fluxos de informação dos *mass media*, hoje é alterada para uma arquitetura distribuída, com conexões multidirecionais, formando um ambiente de elevada interatividade e de múltiplos informantes interconectados, e essas características, para Benkler (2006), alteram a capacidade dos indivíduos, sozinhos ou em coletivos, tornarem-se ativos participantes da esfera pública.

Portanto, a observação de Benkler indica um movimento similar ao percebido nas redes de referência e também no governo. O exame da aplicação desse ambiente ou ecossistema de redes informacionais na produção da esfera pública sugere, portanto, que a emergência dessa nova gestão possui um potencial democrático muito maior do que a sociedade civil dominada antes pelos *mass media* comerciais.

Outro ponto similar ao encontrado na comunicação das redes no ambiente virtual a ser considerado é que a dinâmica interna da esfera pública interconectada envolve diferentes modos de ação, distribuídos, não-coordenados e fortemente baseados em reputações. Segundo (GOMES, 2006, p. 57):

A ideia de esfera pública tem sido importante para se pensar, para controlar cognitivamente a esfera onde se produz a uma dimensão crucial da relação entre sociedade civil e sociedade política, a saber, a luta conduzida pela cidadania decisão política.

A partir da observação deste novo modelo de comunicação é possível identificar que alguns movimentos sociais tornaram-se habilitados para administrar a cultura que produzem, sendo portanto potenciais parceiros, significativos, de quem detém os meios de produção, difusão, governos etc. E se os atores culturais e sociais dispõem de recursos intelectuais e materiais para assumirem esse protagonismo, o papel das políticas públicas é apoiar, estimular e promover, formar lideranças e dar as condições mínimas para esse desenvolvimento.

3.3 Redes Colaborativas e o Modelo P2P

O Participatório pode se aproximar do modelo de funcionamento das redes colaborativas, tendo como horizonte a relação distribuída entre pares (o modelo *peer to peer*, P2P). Há inúmeras definições sobre redes *peer-to-peer* na literatura. Para fundamentar este estudo selecionamos a definição de João Rocha em "*Peer-to-peer: Computação colaborativa na internet*", tentaremos condensar as mais aceitas.

Redes *peer-to-peer* são redes virtuais que funcionam na Internet com o objetivo de compartilhar recursos entre os participantes, sendo que por princípio não há diferenciação entre os participantes. O grupo de pesquisa sobre redes P2P da IRTF [22] as define como "o compartilhamento de recursos e serviços computacionais diretamente entre sistemas". Em geral, é aceito pela comunidade que sistemas P2P devem suportar os seguintes requisitos [37]:

- Os nós de redes podem estar localizados nas bordas da rede;
- Os nós com conectividade variável ou temporária e endereços também variáveis;
- A capacidade de lidar com diferentes taxas de transmissão entre nós;
- Nós com autonomia parcial ou total em relação a um servidor centralizado;
- Assegurar que os nós possuem capacidades iguais de fornecer e consumir recursos de seus *peers*;
- A rede deve ser escalável;
- A capacidade dos nós se comunicarem diretamente uns com os outros.

Tendo todas estas características, uma rede pode ser dita *peer-to-peer*, mesmo que algumas das funções de controle da rede estejam localizadas em um servidor central (ponto de falha). Trata-se de um alinhamento e indução, a partir de ações concretas, de novas formas de funcionamento da relação com o Estado, com as instituições e entre pares, já que nunca tivemos tantas possibilidades de descentralização dos meios de produção. (ROCHA, 2004, p.3)

3.4 Bases “tecnológicas” dessas mudanças

Segundo Michel Bauwens em “A Economia Política da Produção entre Pares”⁴ à medida que os sistemas sociais, econômicos e políticos se transformam em redes distribuídas, surge uma nova dinâmica produtiva: o modelo *peer to peer* (P2P), ponto a ponto.

Mais que uma nova tecnologia de comunicação este é o modelo de funcionamento de novos processos sociais e faz surgir um terceiro modo de produção, de autoridade e de propriedade e visa aumentar a participação generalizada de atores equipotenciais. Dentre suas características mais importantes, segundo o autor, encontramos nas experiências das redes colaborativas brasileiras e coletivas e que podem ser aplicados no Participatório:

- Produção de valor de uso através da cooperação livre entre produtores que têm acesso a capital distribuído. O seu produto não reside num valor de troca destinado ao mercado, mas num valor de uso dirigido a uma comunidade de utilizadores;
- Administração pela comunidade de produtores e não por mecanismos de alocação do mercado ou por uma hierarquia empresarial. Este é o modo de autoridade P2P ou 'terceiro modo de autoridade';
- Disponibilizar livremente o valor de uso segundo um princípio de universalidade, através de novos regimes de propriedade comum. Este é o seu 'modo de propriedade distribuída ou entre pares'.

A infra-estrutura do P2P e Redes Sociais Colaborativas (modelos para a dinâmica do Participatório) têm algumas condições básicas, propostas por Bauwens, necessárias para facilitar a emergência de processos entre pares, que podemos resumir, como:

- A existência de uma infra-estrutura tecnológica instalada. Os movimentos para a inclusão digital, com a disseminação de

⁴ "The Political Economy of Peer Production" em <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> e em www.p2pfoundation.net/

computadores pessoais e coletivos, acesso público a internet e das redes comunitárias sem fios e as infra-estruturas alternativas de telecomunicação são representativos desta tendência;

- Sistemas alternativos de informação e comunicação que permitam a comunicação autônoma entre agentes cooperantes. A Web permite a produção, disseminação e 'consumo' do material escrito, assim como o *podcasting* e o *webcasting* criam uma infra-estrutura alternativa de informação e comunicação' multimídia sem o intermédio dos meios de comunicação clássicos (embora possam vir a surgir novas formas de mediação);
- O terceiro requisito é a existência de uma infra-estrutura de 'software' destinada à cooperação autônoma global. Um número crescente de ferramentas de colaboração que se inserem no software de redes sociais, como os blogs e as *wikis*, facilitam a criação de confiança e capital social, permitindo a criação de grupos globais que conseguem criar valor de uso sem o intermédio da produção ou distribuição efetuada por organizações com fins lucrativos;
- O quarto requisito é uma infra-estrutura legal que permita a criação de valor de uso e que o proteja da apropriação privada. A *General Public Licence*, que proíbe a apropriação do código de software, a análoga *Open Source Initiative* e certas versões da licença *Creative Commons*⁵ desempenham esta função. Elas possibilitam a proteção do valor de uso comum e empregam métodos virais para se disseminar;
- E finalmente, o requisito cultural. Para Bauwens, assim como para Antonio Negri, Maurizio Lazzarato e os teóricos do Capitalismo Cognitivo, esse requisito aponta para a difusão da intelectualidade de massa, ou seja, a distribuição da inteligência humana, com as transformações nas formas de sentir e ser (ontologia), nas formas

⁵ **Creative Commons** - Uma organização sem fins lucrativos, que permite o compartilhamento e o uso da criatividade e do conhecimento através de licenças jurídicas gratuitas. (<http://www.creativecommons.org.br/oquee-o-cc/>)

de conhecer (epistemologia), e em valores que contribuem para a criação de um “individualismo cooperativo”, uma das novas bases das redes colaborativas.

As mudanças tecnológicas e o surgimento das redes colaborativas colocam em xeque os modelos formais e trazem o desafio de flexibilizar processos.

O Participatório surge em meio à explosão de ferramentas e meios de expressão e comunicação que foram rapidamente apropriados pelas juventudes, que se utilizam, de uma forma própria, desses mecanismos e linguagens. Logo, deve ter como horizonte o oferecimento de recursos que potencializem essas práticas juvenis.

3.5 Cultura Digital e novos paradigmas da Propriedade Intelectual e Direito de Autor

Uma questão importante para a metodologia de comunicação e mobilização e as dinâmicas de funcionamento do Participatório, tem por base a Cultura Digital que, segundo José Murilo Carvalho Júnior, em: Por uma cultura digital participativa, “é um termo novo, emergente. Vem sendo apropriado por diferentes setores, e incorpora perspectivas diversas sobre o impacto das tecnologias digitais e da conexão em rede na sociedade”.

Ainda segundo ele:

[...] existe uma real carência de representação conceitual para os fenômenos surgidos no âmbito da cultura digital. Yochai Benkler, que refletiu criativamente sobre a possibilidade de uma teoria política da rede, enxerga na emergência das redes sociais e da produção dos pares uma alternativa a ambos os sistemas proprietários fundamentados nas lógicas do estado ou do mercado. Este novo “sistema operacional” da cultura seria capaz de fomentar ao mesmo tempo criatividade, produtividade e liberdade, satisfazendo igualmente às demandas tanto de indivíduos quanto de coletividades. Benkler fala de uma ‘cultura participativa’. (CARVALHO JUNIOR, 2009, p.10)

O Participatório adota os formatos culturais juvenis, que utilizam conteúdos digitalizados disponibilizados na rede, modificando-os, reutilizando-os, remixando-os e difundindo-os de forma ampla.

Os direitos de propriedade destes conteúdos são abordados nos Termos de Uso do Participatório, que utiliza como referência os paradigmas do *Creative Commons*.

A Cultura Digital chama atenção para a ideia de uma “autoria coletiva”. Os jovens no mundo inteiro e no Brasil partem desse paradigma e não consideram “ilegal” a livre apropriação de conteúdos.

A Cultura digital é central para as juventudes (sejam urbanas ou rurais). Parte da ideia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência cultural, ou seja, os usos de tecnologia digital mudam os comportamentos, as formas de se comunicar, de partilhar afetos de se relacionar nas redes sociais, de viver juntos.

O uso pleno da Internet e do software livre cria possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar potenciais e amplificar valores.

3.6 Midialivrismo e Práticas de Comunicação e Mobilização

Na última década, aceleram-se experiências de mídias autônomas. Nunca surgiram tantos veículos de comunicação, criados e mantidos por profissionais de comunicação, dentro e fora das corporações e universidades, que fazem ecoar pontos de vista alternativos sobre o dia a dia das cidades, segmentos sociais e países. Geram inovações estéticas e, nas diferentes linguagens midiáticas, constituem parcerias de crescimento mútuo com outras iniciativas, seja para ampliar novos públicos, seja para exigir novos direitos, e experimentam soluções de sustentabilidade econômica. Contribuiu para este processo o uso inovador e crítico da internet e das tecnologias digitais, sobretudo, do uso colaborativo dessas ferramentas contemporâneas que, paulatinamente, trazem-nos desafios pela construção de um “novo pacto” no campo da comunicação.

Estas e outras iniciativas mostram as possibilidades concretas de um ambiente de informação que abre múltiplas formas de participação mais ativa do que na economia industrial de informação típica do século XX (BENKLER, 2006).

A internet é um grande aliado na produção social realizada de forma colaborativa. Ela impulsiona e possibilita tecnologicamente a produção social baseada em commons; permite o uso do excedente computacional de infra-estrutura ociosa; e permite que um excedente a esse paralelo – da mão-de-obra e do conhecimento especializados – possa ser distribuído e compartilhado por parâmetros outros do mercado e das remunerações monetárias do trabalho (SIMON, 2007).

O entendimento de que comunicação e mídia deixaram de ser “ferramentas” e se tornaram a própria forma de organização dos movimentos culturais e sociais das juventudes se expressa de forma transversal nos diferentes projetos de coletivos, movimentos e instituições que constroem e demandam projetos de comunicação e mídia ativismo.

Para Luiz Carlos Pinto da Costa Júnior em seu artigo: O ativismo midiático no Brasil: definição e uma proposta de análise:

As experiências em curso de ativismo midiático também não se pautam necessariamente pela obtenção de visibilidade ou de alteração da agenda dos grandes meios de comunicação. O que também não implica necessariamente em uma recusa pura e simples dos eventuais canais de veiculação tradicionais: rádio e televisão comerciais. Mas indica usos outros dos conhecimentos, técnicas e tecnologias de informação e comunicação direcionados às próprias periferias, objetos e atores de significados, de relatos, informações e notícias. (COSTA JÚNIOR, 2013, p.3)

Ainda segundo Da Costa Júnior, este fenômeno da nova comunicação e da mídia ativista está intimamente ligado ao fato de que:

Aplicado às tecnologias digitais, aos computadores pessoais e à eletrônica embarcada em equipamentos de uso cotidiano, o conceito passa a se referir à transformação do computador de uma mera ferramenta de trabalho em um instrumento de comunicação e de uma nova linguagem de criação e expressão para refletir as necessidades locais de cada comunidade. (COSTA JÚNIOR, 2013, p.9)

Como declara a carta de princípios do Centro de Mídia Independente (CMI) e das rádios livres, “Os grupos que realizam jornalismo-não comercial, procuram dar voz a quem não tem voz, constituindo uma alternativa consistente à mídia empresarial que freqüentemente distorce fatos e apresenta interpretações de acordo com os interesses das elites econômicas, sociais e culturais.”

A ênfase da cobertura dessa rede de produtores voluntários, especificamente, “é sobre os movimentos sociais, particularmente, sobre os movimentos de ação direta (os ‘novos movimentos’) e sobre as políticas as quais se opõem”. Daí a relação que fazemos desta vertente comunicativa aos grupos, coletivos e movimentos de juventude.

4 DIAGNÓSTICO E RECOMENDAÇÕES PARA GESTÃO DA COMUNICAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO

4.1 Diagnóstico do Participatório

O diagnóstico a seguir foi desenvolvido no âmbito deste estudo com base na observação e análise de potencialidades, riscos, cenários, e conceitos fundamentais necessários à diagnose de situação e posterior trabalho estratégico em comunicação dirigido ao Participatório. A partir das informações, dados e resultados levantados, foi possível construir, com base no método SWOT⁶ de planejamento, aqui aplicado à comunicação, o diagnóstico apresentado. Com este método e a análise empírica da estratégia utilizada foi possível construir propostas de orientações e recomendações de processos personalizados e adequados aos objetivos e metas institucionais almejadas para o sucesso do projeto do Participatório.

Para Weihrich (1982 apud LEITÃO; DEODATO), a matriz SWOT é um modelo conceitual para efetuar análises sistemáticas que facilitem o cruzamento entre os fatores externos (oportunidades e ameaças) e internos (forças e fraquezas). Ela pode ser aplicada a uma nação, região, território, indústria, empresa e projetos. Para o pesquisador:

Os ambientes interno e externo são dinâmicos, estando sujeitos a várias transformações. Em razão disso, as variáveis (forças, fraquezas, oportunidades e ameaças) apresentadas em uma determinada matriz SWOT dizem respeito apenas a momentos particulares no tempo. Assim, para que o procedimento possa ser acompanhado e corrigido, é necessário que sempre haja a repetição do diagnóstico (WEIHRICH, 1982 apud LEITÃO; DEODATO).

4.1.2 Cenários

- **Cenário Político** – Lançado em julho de 2013, as atividades do Participatório iniciaram-se em meio a um momento de efervescência político social marcado pelas manifestações protagonizadas pela juventude brasileira, que vai às ruas protestar por “quase tudo” e em prol de direitos básicos para o jovem, mas também, para a sociedade como um todo. As “jornadas de junho e julho”⁷, como ficaram conhecidas

⁶ **A SWOT** Analysis foi criada por dois professores da Harvard Business School: Kenneth Andrews e Roland Christensen e aplicada por inúmeros acadêmicos. É um instrumento muito utilizado no planejamento estratégico, no qual se relacionam as condições externas e internas relativas à organização. A análise possibilita identificar as oportunidades que a organização pode utilizar para melhorar seu desempenho e as ameaças que podem afetá-la (ambiente externo), além de suas forças e fraquezas (ambiente interno).

⁷ <http://www.cinemanafaixa.com/com-vandalismodvdrip-xvid-rmvb-nacional-2013/>

as manifestações que tomaram as ruas do Brasil havia tido seu período de maior intensidade precisamente um mês antes do lançamento do Participatório.

O momento transformou o projeto do Participatório, então em processo de finalização, em ação prioritária para o Governo Federal, o que significou uma oportunidade de visibilidade que em muito superou as expectativas. Contudo, esse fato também gerou uma ameaça para a garantia da qualidade do projeto e para o objetivo de utilizar da produção de conhecimento gerado a partir das atividades do observatório, e a reunião de vários seguimentos da sociedade em um ambiente de diálogo único, para qualificar os debates e a forma de participação social por meio da plataforma. Junto à mudança do perfil conceitual do Projeto, modificou-se também a forma de utilização prevista para a plataforma e também a carga política prevista para os debates gerados nos primeiros dias de funcionamento do Participatório.

Diante deste cenário político, fez-se necessário readequar estratégias gerais do Projeto, o que acabou projetando aos stakeholders apenas à proposta rede social, ainda inacabada, do projeto e deixou invisível o propósito Observatório da proposta.

Outra questão ainda muito latente na interação e condução dos conteúdos gerados pela plataforma e depositados nas comunidades e debates é a inexistência de um documento orientador que conduza, por meio do entendimento dos posicionamentos da secretaria para assuntos chave, as interações entre SNJ/Participatório e os usuários que estão fazendo uso da ferramenta.

A falta de norteamo político também dificulta a eficácia da escuta oficial que o Projeto se propõe a intermediar, assim como, a ausência de governabilidade sobre as políticas a pouca articulação interministerial também fragilizam a capacidade de resposta às demandas. Isto tem sido permanentemente apontado pelos usuários como uma deficiência urgente em comunicação.

- **Cenário tecnológico** – O Participatório surge em um momento em que a tecnologia para a informação e interação está mais acessível à grande maioria dos jovens brasileiros. Prova disso é o dado apresentado na Agenda Juventude Brasil: Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião de Jovens Brasileiros 2013 (SNJ), que

aponta como meios mais utilizados para acessar informações a TV aberta, em primeiro lugar com 83%, e em segundo lugar a internet, com 56%.

Outro indicador importante para este cenário tecnológico é que boa parte destes jovens utilizam a internet para interação em redes sociais, o que configura um perfil que vai ao encontro das características de navegabilidade e funcionamento a que se propõe o Participatório. Embora visto como oportunidade, o cenário tecnológico sinaliza também que o observatório da Juventude precisará atender às expectativas de um público mais crítico e habituado a manusear ferramentas proprietárias muito dinâmicas e funcionais na internet. Portanto, há o desafio de atender expectativas tecnológicas cujo parâmetro é das ferramentas bem sucedidas e populares como é o caso do Facebook e Twitter.

Um desafio identificado neste cenário tecnológico é carência em infraestrutura suficiente para atender à necessidade de promover análises de redes e moderação das interações geradas pela plataforma, necessários à plena execução das ações do Núcleo de Comunicação do Participatório. Além de estruturas de internet móvel, equipamento audiovisual, notebooks com os softwares adequados, equipamento e sala para transmissões, bate-papo e intervenções virtuais da SNJ para a sociedade, entre outros.

- **Cenário social** – de acordo com os indicadores avaliados para a construção deste diagnóstico, segundo os dados da Agenda Juventude Brasil: Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião de Jovens Brasileiros 2013 (SNJ):

- ✓ 83% dos jovens consideram a política importante, sendo que 54% dos jovens acham a política muito importante.
- ✓ 91% dos jovens acreditam que podem mudar o mundo, sendo 69% acreditam que podem mudar muito;
- ✓ Dentre as formas mais valorizadas de atuação para melhorar o Brasil, a participação pela internet, opinando sobre assuntos importantes ou cobrando políticos, aparece em 4º. Lugar, com 34% das menções;
- ✓ 46% dos jovens participam ou já participaram de algum tipo de organização política e, 39% nunca participaram, mas gostariam de participar;

A partir da análise dos dados é possível visualizar o atendimento da meta de tornar o Participatório, de fato, como um canal promotor de participação para os jovens representados na pesquisa e descrentes com as formas convencionais de representação nos processos políticos existentes como: partidos, coletivos, movimentos sociais organizados, entre outros.

Para atingir esta juventude mais disposta em contribuir com as políticas e decisões para o país é preciso mobilizar e oferecer meios para que a participação seja possível, e o Participatório pode ser um meio importante para este objetivo.

Mobilizar os diferentes entes de governo para atuarem na plataforma, de forma a interagir com estes jovens e para que eles visualizem no Observatório Participativo da Juventude um meio de escuta também é um objetivo a ser alcançado.

A plataforma ainda não atraiu alguns stakeholders importantes para o pleno funcionamento da proposta. Pesquisadores, gestores e órgãos intersetoriais do governo são segmentos estratégicos e não mobilizados pela falta de progresso com as ferramentas do Observatório (biblioteca virtual, bancos de dados estatísticos e informações sobre políticas públicas). A interação com os usuários e questões levantadas nos debates, depende de articular parcerias de participação e interação de públicos chave na plataforma possibilitando assim que o diálogo seja completo e efetivo.

Para que o usuário do Participatório perceba a importância de sua participação, e para que o governo possa ver algum propósito nos diálogos promovidos por meio da ferramenta, será necessário, portanto, dedicação em interação e mobilização de atores da sociedade em torno do uso da ferramenta. Conforme indicado pelo método SWOT partimos então para a análise das oportunidades e pontos fortes, assim como, dos pontos fracos e ameaças identificados para a comunicação neste ambiente.

4.1.3 Oportunidades e pontos fortes

Considerando que 56% dos jovens utilizam a internet para se informar, segundo dados da pesquisa Agenda Juventude Brasil: Pesquisa sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros, SNJ/2013, e que há, segundo a mesma pesquisa, um interesse crescente da juventude em relação às ações de diálogo, interação e

troca direta com o governo via internet, podemos identificar como oportunidade a criação do Participatório.

Este se apresenta em meio a um cenário tecnológico favorável, representando uma opção inovadora para a participação social da juventude na construção das políticas públicas, assim como para o diálogo direto com os governos e demais segmentos importantes como a academia e organizações de juventude.

Outro ponto favorável é o lançamento, próximo, de novas funcionalidades, que representarão a consolidação da proposta do Observatório. A biblioteca digital, o campo de consulta de dados estatísticos e também o campo com dados e busca para as informações que compõem o acervo do Programa Estação Juventude⁸ que, além de disponibilizar pelo Participatório informações sobre os postos físicos de atendimento da juventude a serem instalados em diferentes localidades pelo Brasil, reunirão na Plataforma informações gerais sobre as políticas públicas de juventude vigentes são também identificadas como mais uma oportunidade relevante ao trabalho de comunicação.

Oferecer ferramentas de compartilhamento e reunião para a troca de conteúdos por meio de comunidades temáticas também é identificado como ponto forte. Ampliar as usabilidades da plataforma como ambiente de trabalho para a mobilização e articulação entre entidades também podem significar uma oportunidade para os trabalhos em comunicação, já que permite facilidades para os trabalhos e mecanismos de gestão por meio de suas funcionalidades para articuladores, gestores e pesquisadores de juventude.

O Participatório, no que diz respeito a manifestações de cunho político social na rede, pode ser um meio mais efetivo já que pressupõe que o governo em suas diversas instâncias estará por meio desta ferramenta atento ao que o jovem tem a dizer, diferente das demais redes, outro ponto forte importante.

Figurar como um projeto prioritário para o governo também deve ser considerado num contexto político favorável, já que temos hoje uma sociedade cada

⁸ **O Programa Estação Juventude** tem a finalidade de promover a inclusão e emancipação dos jovens, com a ampliação do acesso às políticas públicas por meio destes equipamentos públicos. O Estação Juventude oferecerá informações sobre programas e ações para os jovens, além de orientação, encaminhamento e apoio para que eles próprios tenham condição de construir as suas trajetórias e buscar as melhores formas para a sua formação.

dia mais consciente e participativa, com 54% dos jovens considerando a política muito importante e 34% interessados em participar, apontando a internet como uma das melhores formas de atuação para melhorar as coisas no Brasil (SNJ/2013).

4.1.4 Pontos fracos e ameaças

Em contraponto com a análise de pontos fortes e oportunidades, partindo ainda da análise SWOT, estão fraquezas, também relevantes a este diagnóstico.

Tendo em vista a análise do contexto de mobilização e articulação do Participatório, é possível encontrar falha estratégica na mobilização de alguns dos stakeholders (gestores, pesquisadores, governo/ministérios, parlamentares, editores sociais). Os que representariam os segmentos indicados para qualificar os debates que acabaram ficando soltos e sem resposta a muitas questões levantadas.

Outro ponto sensível é a inexistência de um discurso político institucional, pré-formatado em mensagens-chave, que norteie as interações entre o Participatório e os usuários da ferramenta, o que dificulta a eficácia da escuta oficial que o Projeto se propõe a intermediar.

Neste processo, a recorrência de problemas tecnológicos relacionados com a usabilidade e navegabilidade ainda sem solução também contribuem negativamente. Estes problemas em ambientes de internet costumam desmotivar o uso de atores mobilizados pela comunicação.

Entre as ameaças identificadas surgem também, como momentos que merecem uma atenção especial, dedicação às atividades de moderação da plataforma e desenvolvimento de ações dirigidas ao estímulo à manutenção do foco positivo das discussões fomentadas pelos usuários.

4.1.5 Stakeholders do Participatório

A partir das discussões com jovens desenvolvedores e outros colaboradores convidados pela SNJ/SG durante a concepção do projeto, foram elencados também os stakeholders⁹ do projeto e porque devem ser envolvidos no projeto. Segundo o filósofo Robert Edward Freeman criador do termo Stakeholder:

Os Stakeholders são elementos essenciais ao planejamento estratégico de negócios. O sucesso de qualquer empreendimento depende da participação

⁹ **Stakeholder** é uma pessoa ou um grupo que legitima as ações de uma organização e que tem um papel direto ou indireto na gestão e resultados dessa mesma empresa.(FREEMAN, R. Edward. *Strategic Management: A Stakeholder Approach* (em inglês). [S.l.: s.n.], 1984.)

de partes interessadas e, por isso, é necessário assegurar que suas expectativas e necessidades sejam conhecidas e consideradas. (FREEMAN, 1984)

São eles:

- **Jovens de 15 a 29 anos** – com acesso a internet, coletiva e/ou individual, com interesse em participar da gestão e atividades políticas no Brasil;
- **Governo** – as mais diversas instâncias de governo, em especial, aquelas que lidam com a execução de políticas com viés ao atendimento de demandas da juventude, assessorias de comunicação destes órgãos, gestores locais de juventude;
- **Assessorias de Comunicação (ASCOMs) dos órgãos do Governo Federal** – As assessorias de comunicação dos órgãos a serem mobilizados já que, por meio destes departamentos de comunicação, são administrados os perfis e ações de governo nas redes sociais e demais canais comunicativos;
- **Figuras políticas e/ou públicas** – por meio da mobilização destes atores será possível ampliar a interação entre sociedade e as instâncias e pessoas que compõe os campos decisórios do país;
- **Gestores municipais, estaduais e federais de juventude** – estes atores, além de serem possíveis multiplicadores locais do Participatório, também são fundamentais para compor a interação entre governos e sociedade;
- **Gestores em geral do Governo Federal** – a partir do protagonismo destes atores no Participatório, será possível influenciar de fato na criação e ampliação das políticas públicas para a juventude nas diversas esferas de governo;
- **Observatórios, Pesquisadores e Núcleos de Pesquisa** – que reúnem conhecimentos sobre e para a juventude dispostos a interagir com o Participatório de forma a intercambiar informações e conteúdos; e que desenvolvem estudos com recorte para a juventude e/ou políticas públicas para a mesma;

- **Movimentos sociais e coletivos** – que atuam em favor da promoção de direitos e políticas para a juventude;
- **Movimentos de Software livre** – que atuam em favor das políticas de dados abertos e reafirmação do desenvolvimento de ferramentas não proprietárias, livres e gratuitas pela sociedade e instâncias governamentais;
- **Blogueiros** – que atuam para a disseminação de informações livres das influências editoriais dos grandes veículos de imprensa, manifestando opiniões de referência sobre diversos temas, principalmente os que atuam via olhares para os assuntos afetos à juventude. Esses seriam fundamentais para movimentar a plataforma com opiniões livres sobre assuntos importantes para a juventude povoando com conteúdos interessantes as comunidades e demais espaços opinativos da plataforma;
- **Movimentos de Cultura digital** - atores sociais que promovem ações de cultura digital com os Pontos de Cultura¹⁰ e demais iniciativas que dialoguem com propostas voltadas para a juventude. Estes atores serão importantes para povoar com conteúdos interessantes as comunidades e demais espaços opinativos da plataforma;
- **Representantes do CONJUVE** – estes jovens atuantes no Conselho Nacional de Juventude - CONJUVE também serão de fundamental importância para a multiplicação do conceito e funcionalidade da ferramenta, assim como para a potencialização do uso da plataforma;
- **Movimentos de Juventude Rural** – organizações e movimentos rurais atuantes e dispostos a dialogar com o governo e outros movimentos juvenis sobre o enfrentamento dos problemas e dilemas desse segmento juvenil como a sucessão rural/permanência na terra, formação política e cidadã, sustentabilidade, acesso à cidadania e serviços públicos, inclusão

¹⁰ **Pontos de cultura** é um programa do ministério da cultura que promove o estímulo às iniciativas culturais da sociedade civil já existentes, por meio da consecução de convênios celebrados após a realização de chamada pública. A prioridade do programa são os convênios com governos estaduais e municipais, além do Distrito Federal, para fomento e conformação de redes de pontos de cultura em seus territórios.

digital, educação entre outras questões também fundamentais à composição dos debates do Participatório;

- **Redes de juventude** – Estas redes são um braço importante para a movimentação e ativação da plataforma já que convergem, em sua proposta de atuação em comunicação com a proposta do Participatório.

Após elencar os objetivos e stakeholders, estabelecer as parcerias necessárias à execução do projeto e estruturar a SNJ/SG para gerir o projeto junto às atividades pactuadas com as Universidades, foi iniciado o trabalho dirigido, à construção do Participatório. No entanto, a análise documental e crítica que norteará esta pesquisa terá como foco a estratégia em comunicação desenvolvida pela ECO/UFRJ, como também, as experiências das redes e coletivos de juventude, e sua proposta de comunicação colaborativa e participativa, adotadas pela UFRJ como modelo de atuação para a comunicação do Participatório.

4.1.6 Trajetória da comunicação e mobilização para o Participatório no período de julho de 2013 a fevereiro de 2014.

Como vimos anteriormente, o Núcleo de Comunicação e Mobilização do Participatório é o responsável pela pauta de comunicação, interlocução com os participantes da rede social da plataforma, eventos e disseminação de conteúdos. As ações do Núcleo são desenvolvidas de forma integrada pela Assessoria de Comunicação da Secretaria - Geral da Presidência da República – ASCOM/SG e a Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ).

A ECO/UFRJ tem como objetivos:

- ✓ Estabelecer e produzir fluxo de material temático para as discussões que se realizarão dentro da plataforma do projeto, com temas pré-determinados pela SNJ/SG;
- ✓ Alimentar o ciclo dos debates com os interagentes na rede e a partir dela, analisar as visualizações de dados recebidos, bem como a repercutir conteúdos postados no ambiente do Participatório;

- ✓ Desenvolver temas com textos, peças multimídia, infográficos, imagens, vídeos e áudios, visando aquecer os debates e fornecer insumos para as comunidades interagentes internas ao projeto; e
- ✓ Realizar cobertura e interação em festivais, seminários, oficinas, conferências e toda a sorte de eventos presenciais onde a rede do Participatório esteja presente (mídias sociais), estimulando o debate nas redes com feedbacks em tempo real, de criar vínculo desses atores com a Secretaria.

É importante ressaltar que, as atividades da UFRJ são realizadas de forma complementar e convergente ao trabalho do Núcleo de Comunicação que deve supervisionar o trabalho da Universidade, gerir os conteúdos institucionais publicados na plataforma, promover interação com os usuários da plataforma a partir de discursos institucionais pré-formatados, entre outras atividades em comunicação que envolve o Participatório.

A estratégia de mobilização proposta pela Escola de Comunicação da UFRJ (ECO/UFRJ) visou à promoção de um ambiente de debates, trocas, mapeamento de temas e questões, produção de conhecimento, conteúdos e informação, notícias, serviços, tendo como horizonte a incidência da juventude brasileira nos processos de decisões e de governança de políticas públicas voltadas para as juventudes. Trata-se de uma metodologia de estímulo a produção colaborativa de conteúdos multimídia aberta à participação de diferentes agentes e jovens, assim como pesquisadores e grupos de pesquisas autônomos (institucionalizados ou não) espalhados por todo o Brasil.

A metodologia partiu do mapeamento de redes de juventude existentes e atuantes, mas tem como objetivo atingir aos jovens que estão fora de qualquer processo previamente organizado. Para isso ações de mobilização on-line e off-line foram apresentadas como decisivas, assim como a produção de conteúdos de qualidade e de interesses desses jovens.

Houve especial atenção ao mapeamento de movimentos urbanos emergentes e transversais com pautas e linguagens múltiplas que ganharam visibilidade nos últimos dez anos com a consolidação de políticas públicas que criaram mobilidade social e cultural (cotas sociais e raciais, Prouni, Pontos de

Cultura, políticas de mobilidade rural e urbana, etc.), que emergiram de culturas juvenis que atravessam os mais diferentes territórios e regiões do país (movimento hip hop, movimento funk, movimento gospel), jovens ativistas que criaram movimentos e abraçaram causas (Marcha das Liberdades, Marcha das Vadias, Existe Amor em SP, movimento Passe Livre, jovens ligados aos movimentos da Cultura Digital e ambientalistas, coletivos, ONGs e movimentos ligados as favelas e periferias, jovens trabalhadores autônomos precarizados, etc.) e os jovens “desorganizados” que utilizam as redes sociais para se conectarem e criarem territórios de pertencimento e sociabilidade em torno de causas “fluídas” e mutantes.

A mobilização para a participação utilizando o ambiente do Participatório teve como princípio a utilização das linguagens da juventude, suas próprias pautas e as formas de comunicação, mas também o acesso a informações qualificadas em comunidades de troca e sociabilidade, a oferta de serviços e oportunidades, a valorização da sociabilidade de grupos e pertencimentos, tendo como referência o funcionamento das redes sociais e redes territoriais desses jovens.

Para tanto, a escola de comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – ECO/UFRJ selecionou, entre os coletivos de juventude que compõem os grupos de trabalhos e estudo da universidade, os primeiros grupos a serem mobilizados para o uso e co-gestão do Participatório.

A seguir um breve descritivo para apresentar esses grupos:

- **Viração** - tem como missão fomentar e divulgar processos e práticas de educomunicação e mobilização entre jovens, adolescentes e educadores para a efetivação do direito humano à comunicação e para a transformação socioambiental. Pretende tornar-se uma organização de educomunicação com incidência política nas juventudes e adolescências e inspiradora para pessoas e grupos de todo o mundo. A rede viração congrega, entre seus articuladores, diversas redes compostas por jovens comunicadores, com atuação na internet, desenvolvem trabalhos de midialivrisimo com atuação nas redes sociais;
- **ESPOCC** - A Escola Popular de Comunicação Crítica (ESPOCC) é um projeto do Observatório de Favelas, criado em 2005. - Projeto

patrocinado pela Petrobras. Oferece a jovens e adultos, moradores de espaços populares do Rio de Janeiro, acesso a diferentes linguagens, conceitos e técnicas na área da comunicação. O objetivo é formar esses estudantes como comunicadores cidadãos e multiplicadores desse conhecimento, prepará-los para a inserção no mercado de trabalho e contribuir para que eles exerçam a sua cidadania de forma plena. Trabalha a Publicidade Afirmativa, que promove valores de sociabilidade, a cultura e o empreendedorismo comunitário e socioambiental. São 90 jovens de vários lugares do Rio de Janeiro, aprendendo, criando e trocando conhecimentos nas habilitações de Audiovisual e Cultura Digital. Atua nas redes sociais e contando com mais de 3 mil seguidores.

- **CUFA** - Central Única das Favelas – é uma organização reconhecida nacionalmente pelas esferas políticas, sociais, esportivas e culturais. Foi criada a partir da união entre jovens de várias favelas do Rio de Janeiro – principalmente negros – que buscavam espaços para expressarem suas atitudes, questionamentos ou simplesmente sua vontade de viver. A organização tem o rapper MV Bill como um de seus fundadores, este que já recebeu diversos prêmios devido à sua ativa participação no movimento Hip Hop. Sua atuação na internet inclui site com blogs e páginas locais pelo Brasil, atualizadas pelo trabalho intitulado, “favela comunicação” realizado por jovens capacitados pela própria rede com o apoio de parceiros. As redes sociais da CUFA mobilizam mais de 6.700 seguidores.
- **Enraizados** – O Movimento Enraizados é uma organização de cultura de base, que trabalha as questões locais e a mobilização de artistas, grupos culturais e indivíduos para a militância cultural e o ativismo cidadão, com o objetivo de melhorar as condições de vida na área onde atua; é uma organização local, mas com influência nacional e internacional, através da Rede Enraizados, que se constitui de um programa de ações integradas pró-rueto. Pensando em uma nova forma de interatividade, diversas

ferramentas foram criadas para a comunicação “com” e “entre” os integrantes do movimento, comunicação esta que cresceu a partir da criação do Portal Enraizados (www.enraizados.com.br), no ano 2000, colocando a organização como referência juvenil na comunicação alternativa, sendo reconhecido pelo Governo Federal com os Prêmios de Mídias Livres nos anos de 2009 e 2010, tendo como participantes artistas, grupos juvenis organizados, militantes e ativistas da cultura hip hop.

- **Viva Favela** - Criado em julho de 2001, o portal Viva Favela (www.vivafavela.com.br) é um projeto da ONG Viva Rio que tem como meta a inclusão digital, a democratização da informação e a redução da desigualdade social. O Projeto é uma experiência de jornalismo cidadão com 10 anos de história, que visa à integração social e à inclusão digital. Sua atuação na internet é um site colaborativo cujo conteúdo é produzido por correspondentes comunitários, que são comunicadores moradores de favelas e periferias e mais de 3.500 seguidores em redes sociais. Fora da web, o projeto oferece também oficinas para a formação de correspondentes multimídia.
- **NINJA** - Rede nacional de jornalismo independente que realiza cobertura de diversas pautas ligadas a movimentos sociais e juventude tem uma grande credibilidade nas capitais do país. Sua atuação se dá basicamente via redes sociais e cresceu em representatividade a partir da onda de manifestações de rua neste junho de 2013. Conta com mais de 116 mil seguidores.
- **Fora do Eixo** – O Circuito Fora do Eixo é uma rede de trabalhos concebida por produtores culturais das regiões centro-oeste, norte e sul no final de 2005. O Circuito começou com uma parceria entre produtores das cidades de Cuiabá (MT), Rio Branco (AC), Uberlândia (MG) e Londrina (PR), que queriam estimular a circulação de bandas, o intercâmbio de tecnologia de produção e o escoamento de produtos nesta rota desde então batizada de "Circuito Fora do Eixo".

A rede cresceu e as relações de mercado se tornaram ainda mais favoráveis às pequenas iniciativas do setor da música, já que os novos desafios da indústria fonográfica em função da facilidade de acesso a qualquer informação criou solo ainda mais fértil para os pequenos empreendimentos, especialmente àqueles com características mais cooperativas.

Hoje o Circuito Fora do Eixo está em 25, das 27 unidades federativas do Brasil. O sul, o centro-oeste, o sudeste e o norte são regiões totalmente associados, já que contam com todos os estados inclusos.

Na internet, o fora do eixo atua mais fortemente por meio do Portal Fora do Eixo, que inaugurou sua etapa de ocupação de espaços na web, facilitando assim o acesso do público ao numeroso banco de dados que vem sendo engendrado pelo circuito em todo o país.

O Portal pretende ainda, em uma nova fase, ser inaugurado em formato de Portal de Notícias e Rede Social, permitindo uma maior troca de tecnologias.

Enquanto não há esta nova estruturação do Portal a rede tem trabalhado na internet por meio das Coberturas colaborativas e com a Pós TV.

As coberturas colaborativas, criadas inicialmente para atender à demanda de registro das edições do projeto - O Grito Rock tem a função de ser uma atividade que integra pessoas de qualquer idade e formação com o objetivo de registrar e divulgar eventos em todos os segmentos. É a partir de conceitos de mídia livre e colaborativismo que fotógrafos, redatores, videomakers e social medias têm a oportunidade de trocar experiências sobre comunicação livre via redes sociais, principalmente.

Já a POSTV é uma rede de comunicação voltada principalmente para produção de conteúdo audiovisual independente. Tem um canal na internet e passa a tecnologia através de oficinas

presenciais e online. Além de programas, transmitem marchas e ações do gênero. Conta com mais de 13 mil seguidores nas redes sociais.

Estas redes possuem características comunicacionais específicas que foram percebidas por meio de análise de comportamento delas nos ambientes de internet, mais especificamente, nas redes sociais, o que influenciou diretamente na formulação de propostas de interação e ativação destes jovens no Participatório.

Entre as características mais recorrentes nas redes avaliadas destacam-se os conteúdos simples, imediatos e fáceis de entender, o uso preferencial das imagens, já que têm um forte apelo e aceitação e geralmente requerem pouco tempo do usuário para serem “absorvidas” como mensagem. Além de vídeos curtos e narrações, em tempo real, de ações e atividades presenciais como forma de disseminar a informação a um maior número de pessoas e de amplificar o alcance das mensagens e ações pontuais, possibilitando também a participação via internet de pessoas que não podem participar presencialmente das atividades.

A regularidade das campanhas também é outro ponto favorável. As postagens diárias de conteúdos criativos e divertidos atingem efeito viral maior, principalmente entre os seguidores menos politizados, assumindo um caráter didático sobre os temas. A periodicidade dos posts também cria vínculo e alimenta expectativas, outro ponto relevante é o volume e a distribuição destes posts que normalmente são mais acessados durante a semana. Nos domingos e feriados o volume de interações cai consideravelmente.

Foram também identificadas redes com potencial de aglutinar discussões pertinentes à temática da juventude a partir de seu impacto nas redes sociais e em seus territórios, considerando ainda sua intensidade de participação em debates públicos, protagonismo e incidência nas propostas para políticas públicas para a Juventude.

Para iniciar o trabalho de ativação foram realizados dois encontros das redes, um em São Paulo e outro no Rio de Janeiro, que contemplaram: elaboração das propostas de ação, rodadas de apresentação, conversa com os jovens locais e reconhecimento desses como agentes. Para cada rede diretamente atrelada ao projeto, foi motivada a figura de um coordenador e um assistente cuja

responsabilidade foi de conduzir o grupo de jovens que receberão bolsas do Projeto referente a sua rede. Diretamente, são 10 jovens (mobilizadores/ ativadores) comprometidos (pelo período de dois meses) com a composição de pautas temáticas e replicação na web dos temas de juventude.

O objetivo desta ação foi conseguir, a partir de e redes localizadas, impactar e difundir proposições e resoluções em temas específicos na plataforma virtual do projeto. Além disso, almeja-se criar uma articulação de reconhecimento, solidariedade e partilhamento entre os 80 jovens envolvidos no projeto (10 pertencentes a cada rede), o que pretende fortalecer e qualificar a proposição de agendas, debates e pautas.

Ao mesmo tempo foi executada a estratégia pensada pela ECO/UFRJ para a produção e gestão dos conteúdos para o blog e redes sociais (Facebook e Twitter) do Participatório. Analisados a seguir:

- **Blog do Participatório**

Para a execução desta atividade, foram realizadas reuniões de pautas semanais do Núcleo de comunicação do Participatório. As pautas de interesse vêm do mapeamento entre as produções das redes e pautas mapeadas a partir das ações e políticas da SNJ/SG, além de outros assuntos pertinentes aos jovens. A partir desta reunião é construído um briefing semanal, que também registra a evolução dos temas prioritários para a Secretaria, assim como, assuntos e debates mais latentes do próprio Participatório. A ação tem como objetivo manter o fluxo de desenvolvimento de temas, pautas e conteúdos para que a plataforma também se mantenha ativa e interessante. A partir das pautas e do Briefing são produzidas, semanalmente matérias jornalísticas, notas e posts sobre os temas definidos.

O Núcleo também atua produzindo conteúdos sobre a plataforma, definindo destaques e demandando e produzindo briefings para a UFRJ a fim de subsidiar também a produção de vídeos, banners, memes e infográficos, utilizados na divulgação complementar dos temas e eventos da SNJ/SG e parceiros.

Os quantitativos do que é produzido varia conforme as atividades da juventude e da SNJ/SG, sempre em número adequado ao favorecimento do acompanhamento e interação pelo usuário do Participatório aos conteúdos postados.

- **You Tube**

Os vídeos publicados no canal do Participatório, inicialmente representavam apenas gravações das transmissões, ao vivo, realizadas durante as atividades off-line previstas como uma das ferramentas mobilizadoras das redes e coletivos de juventudes. O canal servia como um ambiente de apoio à área de vídeos da plataforma do Participatório, portanto não era uma rede divulgada durante as demais ações de comunicação. Com o surgimento de problemas técnicos com a área de vídeos do Participatório, o canal passou a ser ativado como mais um canal oficial e recebeu mais publicações, muitas delas de entrevistas e programas de TV que apresentam debates sobre juventude, como também depoimentos de jovens retratados em sua atuação em diversos espaços de participação.

As visualizações inicialmente, como a rede era um ambiente de apoio ao campo de vídeos do Participatório, não há registros de muitas visualizações das publicações, no entanto, com o surgimento de uma nova perspectiva de trabalho, descrito no item anterior, houve mais visualizações. Tem sido crescente e significativo o aumento da relevância deste canal para as ações de comunicação.

- **Facebook**

O número de curtidas (novos fãs/seguidores) teve dois picos importantes, o primeiro quando da criação da página, julho a final de agosto, e depois de um anúncio pago feito no final de novembro. Há picos também que coincidem com eventos realizados pela SNJ, destaque para o evento de saúde para jovens com UNFPA e Saúde e Escola MOST. De forma geral, foi constante e crescente o número de curtidas durante todo o período de 15/07/2013, data da criação da página, até 06/02/2014. Os gráficos da página apontam uma média de 31 novas curtidas (novos fãs) por semana. Ainda segundo os gráficos do Facebook, a maioria das curtidas vem da própria página do Participatório, seguidos por sugestões de páginas e em terceiro por nossas publicações, este é um dado satisfatório já que o foco da comunicação em redes sociais deve estar mesmo mais concentrado no ambiente próprio do Participatório.

O alcance das publicações revela que há um nível de interação alto durante as coberturas de eventos, que são muito compartilhados e curtidos, no entanto, pouco comentados.

Os fãs do Participatório são 49% mulheres e 54% homens, na faixa etária entre 18 e 34 anos, brasileiros, em sua maioria dos estados SP, DF, RJ, CE, RS, BA e MG, nesta ordem.

- **Twitter**

Os tweets foram, em sua maioria, resultado das narrações/ coberturas de eventos e divulgação das transmissões e eventos da SNJ/Participatório, assim como, das atualizações do blog do Participatório, da série: “Se liga no blog do Participatório...” que direciona os tweets desta natureza ao blog do Participatório por meio de links. Os seguidores são em sua maioria: entidades de juventude e de governo, gestores de juventude, jovens interessados, coletivos, ONGs, parlamentares e estudiosos.

4.2 Recomendações para gestão da comunicação do Participatório

4.2.1 Análise crítica da trajetória e ações em comunicação utilizadas para o Participatório

A proposta de criação do Observatório da Juventude, estimulada por uma demanda apontada pelas juventudes no âmbito do Conselho Nacional da Juventude – CONJUVE, fez do projeto uma fusão inédita de observatório com canal de escuta e participação.

A partir da premissa institucional da Secretaria-Geral da Presidência da República, de se estimular a participação como método de governo, convergindo com a imersão realizada nesta pesquisa sobre os novos modelos comunicativos e de sociabilidades abordados por diferentes pesquisadores, e com a observação dos usos, pela juventude e sociedade, e outras formas de utilização dos espaços criados pela internet, passamos a identificar a comunicação como possibilidade de transformação das relações entre governo e sociedade.

A partir das análises feitas e da avaliação das estratégias utilizadas, que um canal de diálogo e escuta dirigido à participação da juventude, segmento já familiarizado ao trato com a internet, deve levar em consideração em sua concepção, um amplo contexto de mudanças e mutações de ordem econômica, cultural e tecnológica, e incluir essas novas experiências que se constituíram

vitalizando a “qualidade” político-estética conquistada pelos movimentos culturais e que são referências de funcionamento dos novos movimentos sociais, principalmente, os ligados à juventude.

Além disso, serem ouvidos é o anseio de boa parte das redes e coletivos de juventude observados, de forma empírica e por meio da análise dos comportamentos revelados aqui. Os grupos estudados e que atuam via internet para manifestarem-se de forma livre e autônoma, sem influência da grande mídia e das associações sociais convencionais (conselhos, partidos, lideranças comunitárias, entre outros) reinventam a cada dia a forma de se relacionarem em rede, e esse fenômeno precisa ser observado e adaptado às esferas governamentais.

Assim, a partir deste estudo foi possível verificar que projetos como o Participatório, revelam que o governo está atento a esses novos modelos de comunicação e pretende levá-los em conta na construção e aprimoramento das relações com a sociedade.

Revela ainda, que a partir da análise crítica sobre a atuação da UFRJ e das redes de referência no ambiente virtual, assim como sobre a reação do governo em relação a esta atuação, é possível afirmar que as formas de comunicação redundam em características de Mídia livre nas práticas de comunicação e mobilização, ou seja, de formatos midiáticos autônomos.

Este caminho barato e autônomo, percebido pela juventude, muitas vezes sufocada, configura a comunicação e a mídia em ambientes virtuais para além do status de “ferramenta”, representando a própria forma de organização dos movimentos culturais e sociais das juventudes.

O fato é que os coletivos, movimentos sociais e jovens “desorganizados” passaram a utilizar as ferramentas digitais e redes sociais como ambientes de expressão e mobilização pelas mídias. Ao avaliar, portanto, todos os elementos convergentes no formato comunicacional das redes e da esfera pública é possível verificar que:

- O Participatório, como espaço virtual interativo voltado à participação e mobilização social, cujo objetivo é promover a participação, produção do conhecimento, mobilização e divulgação de conteúdos para a juventude, deve estar preparado para gerir os

movimentos comunicacionais das redes, assim como os da esfera pública, que notadamente apontam para um contexto interconectado e autônomo para as interações;

- O Participatório deve agregar os formatos e valores percebidos neste levantamento e privilegiar em sua estratégia de comunicação, dedicação para adoção das ações convergentes com os modelos utilizados pelas redes avaliadas, levando em conta os meandros da comunicação pública; e
- O Participatório deve estimular uma mudança de cultura sobre o diálogo entre gestores e jovens, dissimulando as relações ditas “perigosas” entre estas instâncias públicas e sociedade e demonstrando vantagens em permitir a participação para a construção das políticas públicas, assim como consultar e facilitar a participação da sociedade acadêmica nestes processos de diálogo. Além de estimular mais estudos sobre as temáticas de juventude, estimulando também a reflexão teórica aplicada ao aprimoramento da construção dessas políticas tornando-as, quem sabe, mais efetivas.

4.2.2 Recomendações de aprimoramento dos usos e comunicação do Participatório.

A partir da análise documental e crítica da experiência do Participatório, assim como do diagnóstico e, principalmente agregados à revisão bibliográfica apresentada, que demonstram tendências e novos caminhos a serem alcançados para a consolidação de comunicações efetivas em ambientes de internet, é possível identificar e recomendar encaminhamentos estratégicos de amadurecimento da proposta de comunicação do projeto. São eles:

- Para o aprimoramento das ações gerais de comunicação

O que seria uma recomendação sinaliza um primeiro avanço para o amadurecimento das ações em comunicação para o Participatório. No início do período analisado, o Núcleo de Comunicação que funcionava independente das demais estruturas de comunicação da SNJ/SG, se integrou à assessoria de

comunicação da secretaria – ASCOM/SNJ, inclusive fisicamente, compondo uma equipe mobilizada ao atendimento comum das demandas de comunicação como um todo.

A integração favoreceu a definição coletiva das ações facilitando a designação, a cada meio de comunicação da SNJ/SG, de assumir perfis personalizados para o trato das pautas gerais da Secretaria. Por exemplo: cabe ao Participatório, por suas características enquanto meio de comunicação, além da produção de conteúdos jornalísticos, colaborar desenvolvendo propostas de incentivo a atividades provocativas que tem por objetivo gerar participação sobre os temas e ações por meio da plataforma. A medida potencializou e dinamizou o trabalho em comunicação, no entanto, tornou latente a falta de um padrão orientador para a execução para as atividades.

Para tanto, faz-se necessária a construção de uma política de comunicação para sistematizar e normatizar procedimentos. Estabelecerá, principalmente junto aos segmentos prioritários, um padrão para a execução das atividades, garantindo a utilização adequada dos espaços do Participatório assim como ressaltando os caminhos ideais para o sucesso na promoção da interação por meio do uso da plataforma.

A política, além de orientar por meio de guias orientadoras os fluxos de processos servirá como um manual a ser utilizado por diferentes equipes.

Procedimentos como este conferem mais credibilidade ao trabalho em comunicação que, mesmo sendo executado por outros atores, mantém a unidade do trabalho e procedimentos que passam a ser padrão.

A política de comunicação do Participatório deve somar-se também ao trabalho de produção de manuais e guias de procedimentos da SNJ, configurando certamente um legado aos futuros mantenedores do projeto.

- Para o aprimoramento da mobilização dos segmentos a serem atingidos

Ao final do período analisado, tendo em vista a aproximação do fim do contrato de parceria com a UFRJ, responsável em boa parte pela mobilização para o Participatório, recai sobre o Núcleo de Comunicação a responsabilidade de criar, a partir do acúmulo deixado pela Universidade, novas possibilidades de mobilização e

interface com os públicos essenciais, redes e coletivos de juventude, principalmente, já que o trabalho de mobilização se deu mais no âmbito destes segmentos.

Mais do que isso, caberá ao Núcleo de Comunicação retomar a demanda de mobilização dos segmentos não atingidos pela proposta da Universidade, mas também fundamentais para o sucesso dos processos participativos almejados. Para tanto, o desenvolvimento de instrumentos de comunicação dirigidos a estes segmentos e que despertem o interesse em acessar a plataforma se fazem necessários para a construção de novas estratégias de mobilização.

O amadurecimento deste trabalho de mobilização levou em conta as estruturas e conteúdos de interesse em cada segmento, o tipo de cultura de compartilhamento e consulta de conteúdos mais utilizados e também quais estruturas da Plataforma foram destacadas pelos meios de comunicação utilizados. Oficinas e/ou eventos virtuais de apresentação das propostas também contribuíram para a aproximação destes públicos ao ambiente do Participatório.

Assim, o ideal é que haja propostas viáveis e embasadas no estudo de possibilidades para embasar a construção deste novo método de mobilização.

O lançamento de novas funcionalidades da ferramenta, principalmente as relacionadas aos ambientes do Observatório, podem oportunizar o início deste trabalho de ativação de novos usuários, principalmente, pesquisadores e gestores.

- Para aprimoramento dos eventos e conferências virtuais

Hoje os eventos virtuais, (transmissões, coberturas colaborativas, tiradúvidas e bate-papos/debates), representam uma oportunidade importante para a repercussão das políticas de juventude, para a ativação de novos usuários, como também para a reativação de usuários inativos do Participatório.

Com base neste estudo, foi possível identificar um filão interessante para a comunicação e mobilização, assim como para a participação, em tempo real, da sociedade para as atividades da SNJ/SG, além de potencializar e amplificar iniciativas antes presenciais. Para este item há de se recomendar o desenvolvimento de métodos personalizados de produção e integração entre metodologias desenvolvidas para as ações presenciais e virtuais. Desenvolver um modelo único que possa ser incorporado às metodologias tradicionais, mas que promova as interações/participação via web.

O que ocorre hoje, com os modelos que vem sendo aplicados é que, muitas vezes, acontece uma mera reprodução dos formatos presenciais, o que esvazia a metodologia proposta para a internet não mobilizando e nem gerando a participação. Neste formato, em que as metodologias não são convergentes, o objetivo de amplificar resultados em participação e de mobilizar e potencializar o alcance das ações acaba por não atender ao foco principal das estratégias em rede e na rede.

A definição de parâmetros, diretrizes, fluxos e procedimentos padrão para a comunicação configuram como uma necessidade para o Participatório. Haja vista que a ferramenta é um ambiente de participação livre e de troca de conhecimento, opiniões e conteúdos diversos, os padrões podem representar um serviço de orientação para muitos segmentos que desejam participar dos espaços virtuais, mas não sabem como fazê-lo efetivamente e com qualidade.

Desde que estes modelos não sejam apresentados como mecanismos cerceadores da livre participação, mas sim como instrumentos facilitadores, 59 certamente atenderão ao enriquecimento das ações de escuta e ampliação do aproveitamento das contribuições.

Portanto, a partir da construção da política de comunicação e dos aprimoramentos propostos pela área de tecnologia do projeto, será possível implementar, não só junto aos stakeholders, mas também junto aos departamentos internos da SNJ, formatos mais adequados ao alcance dos resultados em participação esperados.

CONCLUSÃO

A partir deste estudo foi possível compreender que, desde a antiguidade, existe grande relação entre propósitos e objetivos sociais e o uso da comunicação e da tecnologia em prol da participação e da consolidação da sociedade nos moldes que temos hoje.

Permite-nos concluir também que, sem a comunicação não seria possível estabelecer e fortalecer os diálogos e interações, fundamentais ao estabelecimento pleno das ações de participação, e que mesmo com as mudanças dos modelos e formas de sociabilidades observadas aqui, com o decorrer dos tempos, os fenômenos participativos só podem se estabelecer em sua plenitude com o uso adequado da comunicação.

Foi possível confirmar, a partir da pesquisa aos conceitos e obras de estudiosos de diversas fases históricas, a importância da comunicação e da tecnologia nas relações sociais. Convergindo os conceitos estudados com a experiência do Participatório, e sua estratégia de comunicação e mobilização, balizada no estímulo da participação por meio da tecnologia possibilitada pela internet, foi possível concluir que as sociabilidades extrapolam os meios, e que a comunicação só se estabelece de forma plena quando é possível mobilizar todos os interlocutores necessários ao alcance de um objetivo comum, neste caso, a escuta social.

O panorama geral proposto a partir da revisão bibliográfica feita acerca das novas sociabilidades e formas de comunicação também nos revela uma possibilidade de participação social orgânica, possibilitada pela autonomia que a internet confere às novas gerações. Assim como, nos apresenta o quanto evoluíram as formas de relação destas gerações com a comunicação, a tecnologia e o alcance de suas ações em rede e na rede.

É possível mobilizar, comunicar e participar por meio da internet, e não é necessário ser um grande empresário da comunicação e nem ser uma notável, editor social ou profissional da área. Há uma evolução do entendimento social sobre

os meios de informação e mobilização, hoje ampliados significativamente pela internet.

Os governos por sua vez têm observado estes avanços e a familiaridade das novas gerações com estes novos meios, o que os faz buscar em novos formatos o estabelecimento de modelos e ferramentas que permitem a co-gestão de projetos e políticas, como o Participatório. Isso nos leva a concluir que a esfera pública começa a aderir e incorporar estes novos modelos à sua forma de governança.

Por fim conclui-se a partir das pesquisas e da análise empírica e documental que possibilitou o diálogo entre os estudiosos e a experiência do Participatório, que a comunicação exerce papel fundamental nos processos de participação social em internet, podendo inclusive ser o caminho para o aprimoramento destas ferramentas de participação, assim como para a criação de novas formas de mobilização e controle social, o que certamente contribuirá para ampliar as relações entre governos e sociedade tornando-as de fato efetivas.

REFERÊNCIAS

- AMADEU, Sérgio *et alli*. **Além das Redes de Colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. EDUFBA. 2009.
- ARISTÓTELES. **Política**. Trad., introd. e notas de Mário Gama Kury. 3.ed. Brasília: Ed. UnB, 1997.
- BARBROOK, Richard. **Futuros Imaginários**. Editora Petrópolis. 2009.
- BAUWENS, Michael. **The Political Economy of Peer Production**. 2005. Disponível em: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> and www.p2pfoundation.net . Acesso em: março de 2015.
- BENKLER, Yochai. **The wealth of networks**: How social production transforms markets and freedom. Yale University Press, 2006.
- BENTES, Ivana. **Redes Colaborativas e Precariado Produtivo in Caminhos para uma Comunicação Democrática**. Le Monde Diplomatique e Instituto Paulo Freire. São Paulo 2007.
- BENTES, Ivana. **Midiativismo**: Formação livre e em fluxo. Overmundo. 2012. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/midiativismoformacao-livre-eem-fluxo> . Acesso em: março de 2015.
- BORDENAVE, Juan E. Díaz. **O Que é a comunicação**. In: **Coleção primeiros passos**. Brasiliense, 1982.
- _____. **O que é Participação**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- BORON, Atílio. **Filosofia política marxista**. Trad. Sandra Trabuco Valenzuela. São Paulo: Cortez; Buenos Aires: CLACSO, 2003.
- BORON, Atílio A. **Os “novos Leviatãs” e a polis democrática**: neoliberalismo, decomposição estatal e a decadência da democracia na América Latina. In: SADER, Emir; GENTILI, Pablo (orgs.). **Pós-neoliberalismo II**: que Estado para que democracia? 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

BRUNET, Karla Schuch. **Apropriações Tecnológicas**. Editora da Universidade da Bahia. 2008. Textos "Inventar a gratuidade." Disponível em: <http://www.livros.karlabrunet.com> . Acesso em: março de 2015.

CARVALHO JUNIOR, José Murilo. **Por uma cultura digital participativa**. Cultura digital. br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue (2009).

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999;
_____. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003;

DA COSTA JÚNIOR, Luiz Carlos Pinto. **O ativismo midiático no Brasil: definição e uma proposta de análise**. Disponível em: http://www.brasa.org/Documents/BRASA_IX/Luiz-Carlos-Pinto-da-Costa-Junior.pdf , 2013.

DE MATOS, GUSTAVO GOMES. **Comunicação empresarial sem complicação**. Editora Manole Ltda, 2009.

GOMES, Wilson. **Internet e participação política em sociedades democráticas**. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, v. 1, n. 27, 2006.

FREEMAN, R. Edward. **Strategic Management: A Stakeholder Approach** (em inglês).[S.l.: s.n.],1984.

HOBBS, Thomas. **Leviatã, ou matéria, forma e poder de um estado eclesiástico e civil**. 4.ed. São Paulo: Nova Cultural, 1988. Col. Os Pensadores.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **Temas básicos da sociologia**. Tradução Álvaro Cabral. 2.ed. São Paulo: Cultrix, 1973.

HORKHEIMER, Max. Meios e fins. In: HORKHEIMER, Max. **Eclipse da razão**. São Paulo: Centauro, 2002.

LEITÃO, J.; DEODATO, C. Porter e Weihrich: **Duas faces de uma matriz estratégica para o desenvolvimento da indústria de moldes portuguesa**. 22p. Disponível em: <http://129.3.20.41/eps/io/papers/0506/0506007.pdf> . Acesso em: março de 2015.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996;

_____. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1997;

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998;

_____. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 1998;

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999;

- LINARDI, Fred. **Da Pedra à Internet** – Artigo, 2009. Disponível em: <http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/pedra-internet-493922.shtml> . Acesso em: março de 2015.
- PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (org.). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.
- PERUZZO, Cicília Maria Krohling; **Comunicação nos movimentos populares: a participação na construção da cidadania**. Editora Vozes, 1998.
- PIMENTA, Francisco J. Paoliello. **Semiótica, como teoria da representação, e o campo da Comunicação**. Comunicação: tecnologia e identidade, Rio de Janeiro: Mauad X (2007).
- PLATÃO. **A República de Platão**. Trad. e org. de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- ROCHA, João, et al. **Peer-to-peer: Computação colaborativa na internet**. Minicurso, Simpósio Brasileiro de Redes de Computadores (2004).
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. **O contrato social: princípios do direito político**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANCHO, Juana Maria, **Para uma Tecnologia Educacional**, Porto Alegre, Artmed, 1998. (Tradução Beatriz Afonso Neves)
- SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio. **Cultura digital. br**. Azougue, 2009.
- SIMON, Imre; VIEIRA, Miguel Said. **A propriedade intelectual diante da emergência da produção social**. Artigo publicado em - <http://www.ime.usp.br/~is/papir/pips-19mar07.pdf> . Acesso em: março de 2015.