

Governo eletrônico, inclusão digital e cidadania: considerações para a Cibercultura

Helena Pereira da Silva*

Lídia J. Oliveira L. da Silva**

Resumo

A cidadania plena no século XXI pressupõe acesso ao ciberespaço e participação na vida da cidade e com isso também uma retomada do sentido de comunidade. No entanto, o acesso à informação e a comunicação pela Internet e o lidar simbolicamente com os assuntos da cidade/comunidade, visando uma melhoria no plano físico, ainda está restrita a uma pequena minoria detentora de competência informacional (*information literacy*), tema já inserido nos Direitos Humanos Universais. À medida que cresce a migração dos governos para o ciberespaço, cresce a importância de se considerar a relação inclusão digital, governo eletrônico e a educação para a competência informacional (*information literacy education*) como tema da Cibercultura. Para que o governo eletrônico se efetive, todos os cidadãos precisam interagir eletronicamente. Se a maioria não está em “estado de cidadania eletrônica”, não se efetiva a democracia eletrônica ou a própria democracia, no seu sentido clássico. O objetivo deste trabalho é tecer considerações sobre a relação governo eletrônico, inclusão digital e cidadania como temas da Cibercultura.

Palavras-chave: governo eletrônico; educação para a informação (*information literacy education*)

Introdução

A possibilidade de acesso à informação em tempo integral e a interatividade em tempo real pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) criaram novas possibilidades de interações e organizações num ambiente virtual de informação e comunicação, o ciberespaço. A representação nesse novo espaço sócio-antropológico passou a ser estratégica. Com isso, todas as atividades humanas estão se fazendo representar nesse ambiente, que promove uma nova cultura, a Cibercultura, propagada, principalmente, por Lévy (1999).

Muitas atividades não se restringem à representação, passaram a acontecer nesse ambiente virtual diretamente, sem a necessidade de um espaço concreto ou desloca-

* Instituto de Ciência da Informação da Universidade Federal da Bahia. helenaps@ufba.br

** Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. lídia@ua.pt

mentos físicos. Podem ser realizadas de qualquer lugar do planeta e a qualquer hora do dia, como as relacionadas com as interações dos cidadãos com os governos eletrônicos no exercício da cidadania.

Os governos eletrônicos estão substituindo os balcões de serviços públicos pelos portais governamentais. O cidadão pode transacionar com o governo, no que diz respeito a direitos e deveres e atuar na vida política da sua cidade, sem sair de casa, ou mesmo estando fora do seu país. Debater, opinar e votar são atividades que envolvem acesso à informação e comunicação, que podem acontecer em fóruns virtuais de forma muito produtiva.

A possibilidade da onipresença num mundo onipresente onde é possível “estar intelectual e espiritualmente” a qualquer momento vai influenciar diretamente a vida da cidade no espaço geográfico, como defendido por Mitchell (2002) na sua E-topia. De acordo com ele, é preciso repensar as cidades, locais onde vivem, fisicamente, os cidadãos, em função das novas possibilidades oferecidas pelas TIC.

A cidadania plena no século XXI, então, pressupõe acesso ao ciberespaço e participação na vida da cidade e com isso também uma retomada do sentido de comunidade. No entanto, o acesso à informação e a comunicação pela Internet e o lidar simbolicamente com os assuntos da cidade/comunidade, visando uma melhoria no plano físico, ainda está restrita a uma pequena minoria detentora de competência informacional (*information literacy*), tema já inserido nos Direitos Humanos Universais.

A UNESCO¹ nas atividades que ela denomina de “*Capacity Building*” adotou o seguinte lema, no qual ela insere a competência informacional: “Todos devem ter a oportunidade de adquirir as habilidades para entender, participar ativamente e se beneficiar das emergentes sociedades do conhecimento” (tradução nossa).

No entanto, a grande maioria da população, pode-se dizer mundial, está em estado de exclusão digital e social, o que significa fora do acesso aos direitos, ao cumprimento dos deveres de forma facilitada e, principalmente, ausência da vida política. Portanto, fora da condição desse novo conceito de cidadania.

Nesse sentido, à medida que cresce a migração dos governos para o ciberespaço, cresce a importância de se considerar a relação inclusão digital, governo eletrônico e a educação para a competência informacional (*information literacy education*) como tema da Cibercultura. Para que o governo eletrônico se efetive, todos os cidadãos precisam interagir eletronicamente. Se a maioria não está em “estado de cidadania eletrônica”, não se efetiva a democracia eletrônica ou a própria democracia, no seu sentido clássico.

Essas considerações sobre a relação direta entre governo eletrônico, inclusão digital e cidadania vêm sendo trabalhadas pelo Grupo de Estudos em Políticas de Informação e Inclusão Digital (Gepindi), vinculado ao Instituto de Ciência da Informação da Universidade Federal da Bahia, desde 2003. Os estudos sobre inclusão digital partiram da importância do acesso à informação na Internet para a garantia da cidadania plena

¹ http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=19487&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

no século XXI, para o que se faz necessária a educação para a competência informacional (*information literacy education*), exposto em Silva *et al.* (2005), inserida no conceito maior de Educação.

Buscando um aprofundamento no tema, o Gepindi estabeleceu, em 2006, a parceria com o grupo da linha Cibercultura, da Unidade de Investigação em Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro, que vem estudando a Internet como um novo espaço antropológico (Silva, L., 2001). Os produtos dessa parceria (Silva & Silva, 2006a; Silva & Silva, 2006b; Silva & Silva, 2006c) levaram a Cibercultura, área em franco desenvolvimento, como propícia aos estudos da relação governo eletrônico, inclusão digital e cidadania. Em função disso, o objetivo deste trabalho é tecer considerações sobre a relação governo eletrônico, inclusão digital e cidadania como temas da Cibercultura.

Cidadania e democracia eletrônica

A implementação do governo eletrônico visa, de maneira geral, a desburocratização das transações entre governo e cidadãos e, com isso, encurtar o tempo de acesso a serviços essenciais para a vida, como os de saúde, por exemplo; o envolvimento político dos cidadãos no debate democrático pela facilidade da interação on-line e a transparência das ações governamentais que devem ser minuciosamente expostas à verificação pública.

Vislumbra-se, dessa forma, a democracia eletrônica no que se refere à existência de uma sociedade mais informada, com uma democracia mais participada e indivíduos mais socialmente responsáveis, no exercício pleno da cidadania nas comunidades onde vivem. Para que ela se concretize, dois requisitos básicos devem ser observados: infraestrutura tecnológica (computadores e conexão às redes acessíveis a todos) e, essencialmente, “cidadãos eletrônicos”. Sem que as pessoas, particularmente aquelas em estado de desvantagem econômica e social e de exclusão digital, tenham possibilidades de acesso e uso das informações e serviços de governo eletrônico não estará instalada essa democracia.

Assim o conceito de “cidadania eletrônica” mantém como meta o sentido lato conforme definido por Borja, acrescido do direito à educação para a competência informacional:

“Cidadania é, em primeiro lugar, uma relação política entre um indivíduo e uma comunidade política, em virtude da qual é membro de pleno direito dessa comunidade, a qual lhe deve lealdade enquanto desfruta dela. Na atualidade, a cidadania supõe um estatuto jurídico que atribui um conjunto de direitos políticos, cívicos e sociais aos sujeitos que a desfrutam, já o sejam por nascimento ou por aquisição posterior dessa cidadania. Assim, a cidadania permite executar, ao menos teoricamente, o conjunto de roles sociais que permitem aos cidadãos intervir nos assuntos públicos (votar e ser eleito, participar em organizações políticas e sociais, exercer plenamente as liberdades e os direitos reconhecidos por lei).” (Borja, 2000, *apud* González de Gómez, 2006, p. 58)

Com a compreensão de que a educação para a informação (*information literacy education*) e a intermediação são fundamentais para o acesso a informações e serviços de governo eletrônico, como maneiras de promoção da cidadania e democracia eletrônicas, buscou-se, a partir de um levantamento em bases bibliográficas on-line, conhecer na literatura internacional o que vem sendo dito, mais recentemente sobre essas considerações. As bases utilizadas foram: Wilson Web; CrossRef's e Scopus.

O resultado final desse estudo (Silva & Silva, 2006b) mostrou que os autores encontrados tratam da democracia eletrônica como uma retomada da democracia direta no seu sentido clássico com a utilização de várias expressões que dão essa conotação: resgate; recuperação; reinvenção; transformação; reengenharia; revigoramento; inovação e outras do gênero. Há, entre aqueles autores, uma expectativa, generalizada, de que a real possibilidade de interatividade ininterrupta das TIC e o potencial acesso que elas oferecem a todos levem a “civilização eletrônica” a uma maior participação democrática e ampliação da cidadania.

Portanto, as discussões sobre governo eletrônico, mesmo tratando muitas vezes dos processos administrativos internos ou de transações externas, ou da oferta de informações e serviços dos governos aos cidadãos, que dizem respeito à Administração Pública, acabam quase sempre caindo nos conceitos da democracia, no debate da dicotomia entre a democracia representativa *vs.* democracia direta e, com isso, na Ciência Política. Elas superam as considerações sobre o usufruto do acesso a informações e serviços para melhoria da qualidade de vida dos cidadãos.

Nessa linha, as ponderações sobre o conceito de democracia eletrônica muitas vezes se iniciam com a discussão da democracia no sentido do envolvimento político do cidadão e sua participação na vida pública, como encontrado em Coleman (1999), autor largamente citado, que enfatizou o aspecto político-democrático, mais do que o econômico-administrativo das TIC nas administrações governamentais. Para ele a democracia contemporânea pode ser significativamente ampliada por meio das TIC, em especial a Internet e a televisão digital.

Coleman (1999, p. 17), enfatizou que as TIC não possuem, de forma inerente, a capacidade para organizar as forças sociais, mas a característica qualitativamente distintiva delas é a possibilidade de interação. Possibilidade essa que pode mudar as relações no processo de comunicação de uma maneira sem precedentes e “violar” de, forma radical, o processo de governar/informar e ser governado/informado/não-informado. A visão de Coleman é otimista quanto ao potencial de força democratizadora das TIC, mas, segundo ele, o aproveitamento desse potencial depende da cultura política, na qual se desenvolvem as aplicações dessas tecnologias.

Kaufman (2005, p. 130) também coloca que um bom governo pode ter um bom ou um mau governo eletrônico, ou não ter absolutamente, mas um mau governo jamais terá um bom governo eletrônico. Terá apenas um portal, que até poderá ter um luxuoso *design*, mas já na entrada se percebem as incongruências, causando frustração pela imensa dificuldade de se obter informações valiosas e normalmente com fórmulas de auto-referência aos seus governantes.

Com visão também otimista a respeito das potencialidades das TIC na ampliação da democracia, Kakabadse; Kakabadse; Kouzmin (2003, p. 47), apontam que as sociedades pós-industriais chegaram num momento sem precedentes para isso. Eles fazem uma análise sobre as implicações positivas e também negativas das TIC na democracia eletrônica, passando antes pelo próprio conceito de democracia discutindo a democracia direta; a representativa e a liberal, que levou ao individualismo exacerbado da sociedade atual.

Para esses autores a democracia eletrônica pode ser entendida como a capacidade do novo ambiente de comunicação de promover a participação pública no governo, em maior quantidade e melhor qualidade. A Internet pode, por exemplo, possibilitar aos que têm acesso às tecnologias participarem das eleições pelo correio eletrônico em eleições, referendos, plebiscitos e facilitar a coleta de opiniões. Ela tem o enorme potencial de estreitar as relações entre governo e cidadãos, entre políticos e votantes, podendo, dessa forma, afetar profundamente a natureza da governança democrática, desde que sejam superadas algumas questões como a exclusão digital e a apatia política dos cidadãos. A questão da apatia política, especialmente entre a população jovem, também foi enfatizada por Coleman (1999).

Bohman (2004) igualmente defende a idéia de que as TIC ampliam o diálogo democrático. Ele aprofunda a discussão sobre como a Internet e outras formas de comunicação eletrônica podem contribuir para uma nova forma de esfera pública e assim uma nova forma de democracia. Ele também se refere a um “otimismo político” com relação as TIC, com as quais a democracia eletrônica pode substituir a democracia dos meios de comunicação de massa com altas vantagens. A Internet é um novo espaço público e cria, inclusive, a possibilidade de uma esfera pública transnacionalizada, de acordo com ele.

A visão de reinvenção da democracia pelas TIC é compartilhada por King (2006). Ele transita de forma detalhada sobre a natureza da democracia; os efeitos sociais das aplicações das TIC e suas implicações na cidadania do século XXI; na ação dos governantes e faz prospeções sobre o futuro da democracia eletrônica. Discorrendo sobre o conceito clássico de democracia, ele cita Maddox (2000, p. 82), que escrevendo sobre o Discurso Fúnebre, de Péricles, afirmou:

“A democracia depende muito mais de mentalidade, de leis e costumes não escritos, que requerem uma resoluta adesão aos ideais de liberdade, igualdade e fraternidade, do que de instituições de estado.”

Péricles demonstrou como interesses individuais e comunitários são não somente iguais, mas indissociavelmente ligados um ao outro.

King (2006, p. 17) reafirma que, em sua original formulação, a democracia atribuiu poder ao indivíduo e reconheceu que seu desenvolvimento e o do estado estavam ligados de forma indissociável. A supressão ou opressão das liberdades individuais era considerada como limitadora do potencial da comunidade como um todo. A saúde, o bem estar e o desenvolvimento pessoal do cidadão resultavam num ambiente público

mais saudável, mais estável e mais desenvolvido, beneficiando a comunidade como um todo. Os pontos de vista das pessoas, embora diversos, eram significativos no desenvolvimento de um bom governo. O debate era encorajado e o conhecimento partilhado, na medida em que os indivíduos participavam das discussões comunitárias, construindo assim um senso de comunidade entre os membros da cidade-estado, que se envolviam diretamente nos resultados dos processos de governança.

Esse conceito de democracia mudou ao longo do tempo e o próprio espírito comunitário dissipou-se sobrepondo-se o individualismo na democracia liberal, como salientada por Kakabadse; Kakabadse; Kouzmin (2003). No entanto, esses aspectos primordiais da democracia clássica têm um significado particular no contexto da democracia eletrônica, como demonstra King (2006, pp. 17-18). Há uma expectativa de resgate dos princípios democráticos na “ágora eletrônica”.

Lévy (1998, p. 64) já idealizava sobre o governo no ciberespaço, onde os cidadãos poderiam participar de uma administração sociotécnica de um novo tipo, permitindo a grandes coletividades comunicar-se entre si em tempo real. “*O ciberespaço cooperativo deve ser concebido como um verdadeiro serviço público. (...) O ciberespaço poderá tornar-se o lugar de uma nova forma de democracia direta em grande escala e o local de encontro da comunidade.*”

Assim, o sentido de comunidade é retomado na Cibercultura e as discussões sobre comunidade virtual crescem em todo o mundo. Ishida; Nakanishi; Nomura (2004, p. 1) lembram que o sentido de comunidade torna-se cada vez mais possível, particularmente pelo desenvolvimento das tecnologias móveis. Segundo eles, os fatores fundamentais que sintetizam o conceito de comunidade são: localidade, interação social e objetivos comuns.

Em outras palavras, o conceito de comunidade, como exposto por Ishida; Nakanishi; Nomura (2004, p. 1), é baseado na “vida local” e na associação das pessoas nos objetivos comuns do local, ou mesmo no bem comum. Nesse sentido, as cidades físicas podem assumir novas configurações pelas possibilidades de “operações inteligentes” no ciberespaço, como a indicação da E-etopia de Mitchell (2002).

O avanço das tecnologias móveis, como a tecnologia de localização Global Position System (GPS) aliada com a tecnologia Global System Mobile (GSM), muda drasticamente as possibilidades de mobilidade física dos cidadãos, como salientado por Martinotti (2003). O conceito clássico de cidade, com um centro e arredores, deixa de existir. O meio físico é diretamente influenciado pela capacidade de descentralização das TIC.

A telefonia móvel também entra nessa condição e, mais, ela tem uma capacidade de atração e de rápida penetração nas camadas menos favorecidas das sociedades que estão se colocando como um desafio multidimensional para a teoria e as pesquisas sociológicas, de acordo com o professor Hans Geser, do Instituto de Sociologia da Universidade de Zurique e o seu trabalho “Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone” (2004)², (Rumo a uma teoria sociológica do telefone móvel). Para ele,

² http://socio.ch/mobile/t_geser1.htm

o telefone móvel está se tornando a mais democrática tecnologia, pela possibilidade de ser usado por todos, independentemente de idade, gênero ou classe social.

Também há que pensar que essa ampla penetração pode levar a telefonia celular para além da comunicação. A sua universalização e as possibilidades de navegar na Internet acessar conteúdos e de interações podem ser aproveitadas para ações de inclusão digital e entrega de serviços de governo eletrônico e de participação política dos cidadãos, o que leva, finalmente, às considerações sobre os Portais ou *websites*. São eles que marcam a presença dos governos na Internet, que dão a visibilidade e são as ferramentas que possibilitam o acesso a informações, serviços e a interatividade.

Os portais, definindo de forma prática, podem ser considerados a porta de entrada para o mundo informacional e de serviços, neste caso de governo. No entanto, eles são muito mais do que um catálogo referencial estático. Com a agilidade e flexibilidade das TIC, podem ser representados como organismos vivos e, portanto, com estruturas sistêmicas e processos de comunicação circulares, que devem refletir a dinâmica flexível de governo eletrônico, contrapondo-se às estruturas burocráticas, lineares e hierárquicas.

A “entrega” de informações e serviços durante vinte e quatro horas e os sete dias da semana, além da interatividade permanente, permitem aos cidadãos a busca e uso de acordo com suas conveniências, superando as barreiras de tempo e espaço dos burocráticos balcões de atendimento fixo e de acordo com a conveniência da agência de governo. West (2004, p. 16) salienta que essa condição de interatividade pode incrementar a “entrega” e a responsabilidade dos governos, podendo com isso, ampliar, em longo prazo, a confiança dos cidadãos.

Nesse caso, como observa Kaufman (2005), o governo eletrônico local pode ser muito mais que informação e serviços on-line. Ele pode desenvolver mecanismos de alto potencial de participação virtual, que são derivados de políticas públicas concretas no mundo real. Elas são mais facilmente implementáveis pelos governos locais, do que pelos governos centrais. Assim, a autora aponta que alguns governos já transformaram suas relações com a comunidade, com arquiteturas de conteúdos disponíveis nos Portais totalmente voltadas para os destinatários finais. É aqui que entra a valorização do cidadão no seu local de vida.

Kaufman (2005) observa que isso coloca o usuário/cidadão no centro do processo de planejamento e execução da arquitetura de conteúdos. Assim os Portais passam de abstratos e universais para destinatários concretos e diferenciados, numa segmentação por interesses, estilos de vida que servem para estabelecer modelos associativos com as organizações que os representam especificamente.

Dessa forma, o Portal do governo local, como salienta Kaufman (2005, pp. 132-133) se referindo a um modelo associativo, leva à cidade, ou localidade digital que pertence aos grupos associados (econômicos, educativos, culturais, etc.), transformando o conteúdo do Portal e suas redes de sustentação em bem público da comunidade. Assim, ele não deverá sofrer alterações ou interrupções com as mudanças políticas e/ou administrativas.

Os governos locais são os mais aptos a convocar essa atividade integradora e participativa. Não se trata somente de vontade política para buscar os apoios, mas também ter um comportamento proativo e articulador do público e privado, do local e do global. Já que sem ser o centro, o governo eletrônico é a peça mais importante das redes e do sistema precisamente por cumprir esses papéis integradores, defende Kaufman (2005, p 133).

Interessante ressaltar, ainda no posicionamento dessa autora, o uso alternado das expressões “cidadãos” e “usuários”. Para ela, os cidadãos, aqueles que possuem autonomia civil e política, não são os únicos habitantes de um território com direitos a reclamar serviços, mas também as crianças, os adolescentes e os estrangeiros. Todas as pessoas do “local” devem ser contempladas na formulação do Portal.

Essa complexidade de interações, fruto do emaranhado das redes, leva a uma revolução cultural cujo entendimento não mais cabe a um único “olhar”, mas a uma visão sistêmica complexamente multi, inter e transdisciplinar e que imbrica na Cibercultura.

Uma nova cultura: a Cibercultura

Lévy (1999, p. 17), propagador e otimista das possibilidades da democracia no ciberespaço, considera que ele não é apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também a imensidão de informações disponíveis, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse mundo informacional. Quanto à “Cibercultura”, ele situa como 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.

Gonzalez (2002, *apud* Karam, 2004, p. 3) explica a expressão “Cibercultura” como a combinação de dois termos polissêmicos: “cyber”, que procede do grego “Kubernetes” que significa a pessoa que governa, o guia, e “cultura” que em latim significa originalmente cultivo, desenvolvimento produtivo da terra, que com o tempo foi adquirindo o significado do universo de representações do mundo e da vida. A cultura expressa a vida dos sentidos e o sentido das vidas, ou a segunda natureza, repleta de símbolos, textos, meta-textos, que os humanos geram para sobreviver e poder conviver.

A Cibercultura, continua Karam (2004, p. 4), pode ser entendida como a cultura emergente que surge da conseqüência da interação entre o ciberespaço e a cultura como uma trama de significados que permite interpretar a experiência e orientar a ação. Continua com Gonzalez (2003, *apud* Karam, 2004), para quem a Cibercultura é uma estratégia de comunicação, é uma “cultura”/cultivo de coordenação de ações para o crescimento e o desenvolvimento dos atores participantes e do meio social.

Karam ainda relembra que a comunicação se articula por dois vocábulos: o sufixo “ação” e a raiz “comum” (*communis*), que significa “fazer em comum”, ou ações em comum. No entanto, ele prefere a conotação cultural para a raiz etimológica “commu-

nis” como entendida por González (2003), que vê a comunicação como os neurotransmissores no sistema nervoso dos seres vivos, ou seja, trabalham para o bem comum.

Para a realização plena da Cibercultura, Gonzalez (2001, *apud* Karam, 2004) sugere o desenvolvimento de três culturas/cultivo: da informação; da investigação e do conhecimento e da comunicação. Karam explica o pensamento de Gonzalez da seguinte forma:

- a cultura da informação: os sistemas de informação não se constituem em mera acumulação de dados. Eles são ferramentas e operadores para ver, ordenar, preservar e potenciar o saber não conhecido. Sistemas de informação feitos à medida, onde o saber, esse capital específico que se vai acumulando nos entornos educativos, se alimenta e dele todos os atores podem obter benefício, recuperar, usar, “ganhar tempo”, articular mais efetivamente ações, dispor de maior informação para tomada de decisões.

- a cultura da investigação e do conhecimento não tem que ver unicamente com a formação de investigadores ou produtores de conhecimento profissionais, essas são atividades permanentes e constantes em todos os níveis de desenvolvimento de uma atividade, de uma instituição ou ministério. O trabalho de investigação se centra em como converter certos problemas em perguntas de pesquisa e com dimensões observáveis, relacionadas para gerar sistemas de informação especiais que nos permitam resolvê-los, de acordo com cada nível de especialidade. Algumas perguntas que se desprendem dessa dimensão (ciber)cultural são: como se pode melhorar a ação como ator de comunicação? Como se pode estabelecer um seguimento de que as diversas ações Edu-comunicativas se estão levando de acordo a um programa ou a um objetivo?

- a cultura da comunicação tem a ver com a construção de relações horizontais como uma condição para a efetiva coordenação de ações. Segundo González a maior parte das relações a nível institucional olha de baixo para cima ou de cima para baixo e não dos lados. Nos ambientes de trabalho aprendemos a dar ou receber ordens, mas não a trabalhar de forma colegiada, a construir consensos; isso é mais difícil em sociedades altamente hierarquizadas e estratificadas com fortes tendências autoritárias, onde não existe essa cultura de construção horizontal.

Essa explicação para Cibercultura foi colocada por Karam (2004) relacionada com uma reflexão sobre a Comunicação Educativa, muito pertinente para o entendimento que se deseja aqui para as colocações sobre governo eletrônico, inclusão digital e cidadania. Para ele, o desenvolvimento da Cibercultura a partir dos entornos de ensino-aprendizagem é algo que tem a ver com um desenvolvimento composto e complementar dessas três culturas/cultivo propostas por González (2001, *apud* Karam 2004, p. 4).

Assim, o prefixo “ciber”, ressalta Karam, não se restringe necessariamente ao campo dos computadores ou chips, mas constitui um crescimento e desenvolvimento exponencial e coletivo do potencial organizador dos grupos, dos marcos interpretativos e não somente conhecimento ou manuseamento funcional dos computadores. A perspectiva da Cibercultura em comunicação educativa consiste em operar conjuntamente sistemas de informação, investigação e comunicação construídos de forma dia-

lógica e multidirecional (entre pares, alunos-professores, administrativos-dirigentes, professores-dirigentes-sindicatos) em torno do ensino-aprendizagem, da formação.

Karam ainda salienta que a Cibercultura ajuda o edu-comunicador a articular ações, estimular a sensibilidade, a produção/divulgação do conhecimento em uma sociedade com tantas carências e urgências como as periféricas. O centro da atividade educativa tem deixado de ser, já há muito tempo, a transmissão-recepção de conteúdos na sala de aula para assumir um desenho onde a aprendizagem é descentralizada.

A vida cotidiana permeada com infinitos sistemas de informação passou a ser complexa e se transformou no próprio ambiente educacional. Assim, desde que o conhecimento está literalmente na “ponta dos dedos”, a Educação se insere no sentido da complexidade proposto por Morin (2001, *apud* Karam, 2004); alia a idéia da Cibercultura com a idéia da complexidade e coloca que é preciso explorar mais detalhadamente os vínculos conceituais entre complexidade e Cibercultura.

Com o novo paradigma da complexidade surge uma ciência que “observa” fenômenos transdisciplinarmente e que não se limita ao descobrimento da verdade, mas à construção que vê o humano de uma perspectiva mais ampla e diferenciada, ou seja complexa (Mass, 2003, *apud* Karam 2004). Para Morin (2001, *apud* Karam) o pensamento complexo é capaz de conceber a complexidade da realidade antro-po-social em sua microdimensão, o indivíduo, que é um tecido de eventos, ações, interações, reações, determinações e acasos.

Karam coloca que a Cibercultura não se restringe ao midiático, mas a uma forma de percepção, de relação e de visão para gerar ações de interação em ambientes de muita mudança, ampla circulação de conhecimentos, o que demanda modos de organização distintos para produzir e interpretar a informação que a sociedade produz.

Considerações finais

As considerações traçadas sobre a relação governo eletrônico, inclusão digital e cidadania levam à complexidade, como colocada por Morin (2001, *apud* Karam, 2004). A Cibercultura traz na sua complexidade o germe da exclusão digital e amplia a exclusão social. No entanto, ela também traz o germe de uma vida mais prática, mais facilitada pelas possibilidades da presença constante. Ela encurta caminhos, economiza transportes, além de tantas outras virtudes. Ela contempla o eterno sonho humano de um tempo mais livre para o ócio criativo como colocado por De Masi (2001).

A Cibercultura, em última análise, sintetiza acesso à informação no emaranhado dos sistemas de informação que cada vez mais se interligam. As cidades digitais são espaços informacionais para a vida cotidiana da cidade real, como defendem. Para adentrar a essa complexidade de sistemas, encontrar a informação necessária ou desejada que fará diferença na vida, é preciso ter competência informacional.

As relações com o governo eletrônico – um complexo de sistemas de informação – portanto, requer essa competência. Assim, a implantação do governo eletrônico tem

um desafio muito maior que a implantação das TIC. Ela envolve um processo complexo de mudanças: das instituições e seus processos; de mentalidade e comportamento dos políticos, de acesso ao governo eletrônico e comprometimento cívico por parte dos cidadãos. Para muitos, a democracia eletrônica plena chega a ser utópica.

Sem dúvida, a condição básica é a promoção da cidadania eletrônica via inclusão digital. Vale dizer que é a promoção da Cibercultura, que deveria ser prevista em políticas nacionais de informação e de governo eletrônico que devem ter estreita relação, com referências mútuas. Nelas devem constar a divulgação e promoção amplas do acesso à informação e serviços de governo eletrônico. No entanto, políticas são planos ideais, que não saem do papel se não houver ações concretas por parte de “bons” governos.

Na verdade, a Cibercultura dependerá, em última análise, da Educação, no seu sentido mais amplo: a formação da civilidade e o incentivo à solidariedade deverão ser contemplados. Coleman (1999, p. 22) fala em educação para a cidadania democrática aliada ao ensino das TIC nas escolas. Para ele a Educação deve formar nas próximas gerações, cidadãos interativos, engajados politicamente, frente a crescente apatia política dos jovens na atualidade. Só a Educação levará a E-topia.

Referências

- Bohman, J. (2004) ‘Expanding dialogue: The Internet, the public sphere and prospects for transnational democracy’ in *The Sociological Review*, 1: 131-155.
- Coleman, S. (1999) ‘Can the New Media Invigorate Democracy?’ in *The Political Quarterly*. 1: 16-22.
- De Masi, D. (2000) *O ócio criativo*, Rio de Janeiro: Editora Sextante.
- Geser, H. (2004) *Towards a Sociological Theory of the Mobile Phone*, disponível em: http://socio.ch/mobile/t_geser1.htm
- González de Gómez (2006). ‘E-topia’ in *Inclusão Social*, disponível em: <http://www.ibict.br>
- Ishida; Nakanishi; Nomura (2004) ‘Real Scale Experiments on Communityware in 12th International Conference on Informatics Research for Development of Knowledge Society Infrastructure’ (ICKS ’04). *Proceedings*.
- Kakabadse, A.; Kakabadse, N. K. & Kouzmin, A. (2003) ‘Reinventing the democratic governance project through information technology? A growing agenda for debate’, in *Public Administration Review*, 1: 44-60.
- Karam, T. (2004) *Reflexión teórica sobre Cibercultura. Una mirada desde la Comunicación Educativa*, disponível em: http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=207&grup=12&estil=2 Acesso em janeiro de 2007
- Kaufman, E. (2005) ‘E-democracia local en la gestión cotidiana de los servicios públicos: modelo asociativo (público – privado) de gobierno electrónico local’ in *E-política y E-gobierno en América Latina*.
- King, J. (2006) ‘Democracy in the Information Age’, in *Australian Journal of Public Administration*. 2: 16-32.
- Lévy, P. (1998) *A inteligência coletiva*, São Paulo: Edições Loyola.
- Lévy, P. (1999) *Cibercultura*, São Paulo: Editora 34.
- Martinotti, G. (2003) *Governance, Technologies and Social Exclusion in the New Metropolis. Interdisciplines*, disponível em: <http://www.interdisciplines.org/move/papers/1>
- Mitchell, W. J. (2002) *E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos*, São Paulo: Senac.

- Silva, H. P. *et al.* (2005) 'Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania', in *Ciência da Informação*, Brasília, 1: 28-36.
- Silva, L. J. O. L. (2001). 'A Internet – a geração de um novo espaço antropológico', in *Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação*, 2001, disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/silvalidiaoliveira-Internet-espaco-antropologico.html>>
- Silva, H. P.; Silva, L. J. O. (2006) 'Infoinclusão: um programa de estudos sobre inclusão digital e conceitos convergentes', in *Actas da Conferência IADIS Ibero-Americana*, WWW/Internet 2006, Murcia (Espanha) 6-7 outubro 2006, CD.
- Silva, H. P.; Silva, L. J. O. (2006) 'Inclusão digital e governo eletrônico: em busca da convergência', in VII ENANCIB – Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação, 19 a 22 de novembro de 2006, no Centro de Convenções Sun Valley Park Hotel, Marília, São Paulo, Brasil. *Comunicações*, disponível em: <<http://portalppgci.marilia.unesp.br/enancib/viewabstract.php?id=207>>
- Silva, H. P.; Silva, L. J. O. (2006) 'Informações e Serviços Básicos ao Cidadão: da burocracia dos balcões para os portais de governo eletrônico', in IX Congreso Internacional IBERCOM "El espacio iberoamericano de comunicación en la era digital", Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla de 15 a 17 de novembro de 2006. *Comunicaciones*, CD.
- West, D. M. (2004) 'E-Government and the transformation of service delivery and citizen attitudes', in *Public Administration Review*, 1: 15-27.

Agradecimento

As autoras agradecem a oportunidade da consolidação da parceria às seguintes instituições: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal e de Nível Superior (CAPES) do Ministério da Educação do Brasil; Universidade Federal da Bahia e Universidade de Aveiro.