

Um produto comum no mercado atual é a **memória**. Pode-se comprar e vender memória de diferentes tamanhos e formatos, cada pessoa pode possuir a sua própria reserva de memória extra, em pen drives, CDs e DVDs, HDs locais e externos, discos virtuais e páginas da internet. Estas memórias digitais são tão poderosas que, ao que tudo indica, podem abrigar uma imagem digitalizada de toda a memória da humanidade. Eis aí o **Google**, com esta finalidade, primeiramente registrando e indexando tudo o que ocorre na web, posteriormente **ampliando o acesso digital** ao planeta, seus mapas e cidades, às **bibliotecas** e museus e a todos os tipos de **bancos de dados**.

Este fenômeno ocorre em um momento em que o mundo já está transformado, e é percebido sobretudo como uma enorme **rede de conexões**, em que **as noções de tempo e espaço tradicionais devem ser reconsideradas**. As diferenças

mudaram, a distância entre as regiões e as pessoas, outrora enorme, já é quase inexistente. Isso tudo é feito com uso da **tecnologia da informática**, que por sua vez é a forma avançada de tecnologias de cálculo e de comunicação muito antigas, as quais tiveram um salto de desenvolvimento nos séculos XX e XXI.

Se falássemos em comprar memórias cem anos atrás, possivelmente seria para vender um livro de memórias, ou para comprar, para algum fim artístico, as memórias de alguém. A memória ganhou um novo significado recentemente, como artefato digital para registro de dados numéricos, mas esta nova atribuição não eliminou as antigas. Muito pelo contrário, criou novos desafios, a começar por este mesmo que ora comentamos: **a relação entre a memória da humanidade e as memórias da era digital**. Se a **www** – world wide web, i.a., grande rede

mundial – é **um novo mundo**, por onde entramos, como funciona e como fazemos o nosso acesso à grande memória aí oferecida?

As artes, as linguagens, os conhecimentos, as cidades, as nações, os comportamentos – amorosos, desportivos, religiosos – fazem parte da grande **memória da humanidade** e, por vezes, são objeto de investigações dedicadas e amparadas em métodos. É disso que trata a História: examinar a memória, procurar provas, compreender o passado (distante ou recente) com maior clareza, resolver dúvidas, desmontar alegações e ocultações, encontrar um tipo de verdade. A História está inteiramente dentro da Era Google, e o faz ampliando seus poderes, em uma era em que os riscos se ampliam igualmente, sobretudo o risco de fraudes e manipulações, tão fáceis com os meios digitais disponíveis. Disso surge a preocupação com a História,

a pesquisa, a fraude, a ficção e a verdade histórica, que marcam a conferência de **Carlo Ginzburg**, intitulada *História na Era Google*, no *Fronteiras do Pensamento* e que inspira este fascículo com informações e reflexões sobre a rede digital, memória, sociedade e conhecimento.

Nós somos *Homo sapiens sapiens* porque sabemos que sabemos. O ser humano caracteriza-se por poder observar a si próprio e compreender o que se passa com ele próprio e com as suas obras (a cultura). É isso que nos diferencia, é isso que nos permite avançar, consertar erros, melhorar a cada geração. A *Geração Z*, que nasce rodeada de conexões e vive neste mundo em rede, desde o princípio e cada vez mais, precisa compreender como o mundo digital funciona, qual sua relação com o passado e o futuro da humanidade. É nestas fronteiras que vivem o pensamento e a transformação necessários.



# O Mundo no Século

# XXI

Vivemos em uma sociedade em que as mudanças acontecem em grande velocidade, provocando transformações substanciais nas relações entre os indivíduos e no planeta. É um mundo acelerado, onde as informações trafegam de maneira instantânea e imediata, em todas as direções, alterando percepções e promovendo reflexos no cotidiano das pessoas, mesmo nos locais mais remotos. Vivemos em um mundo conectado!



## A Aldeia Global

**#Herbert Marshall McLuhan (1911-1980)**

Filósofo e educador canadense. Como teórico dos meios de comunicação, seu interesse era a interferência destes nas sensações humanas.

Em 1967, o filósofo e educador **Herbert Marshall McLuhan** afirmou que vivemos em uma **aldeia global**. Para ele, o progresso tecnológico reduziu o planeta a uma aldeia, onde há a possibilidade de se intercomunicar diretamente com qualquer pessoa que nela vive. Como paradigma da aldeia global, McLuhan elegeu a televisão, um meio de comunicação de massa, em nível internacional, que começava a ser integrado via satélite. Os meios eletrônicos

envolvem a todos e nos põem em contato. Para McLuhan, na **aldeia global, o mais importante são as relações entre todas as partes de um todo, descentralizando as relações centro-periferia**. Nossa civilização, especializada e fragmentada, baseada na estrutura centro-margem, experimenta uma reunificação instantânea de todas as suas partes mecanizadas em um todo orgânico. Este é o mundo da Aldeia Global.

©iStockphoto.com/alexsi

## A sociedade em rede

**Manuel Castells** relaciona a forma desta nova sociedade, onde tudo é sistêmico e interconectado, com o conceito de sociedade em rede. Ele afirma que estamos vivendo uma revolução baseada nas tecnologias da informação, processamento e comunicação. As pessoas, sujeitos deste processo complexo, utilizam-se da internet para se conectar ao mundo. Ligam-se e se desligam de diferentes comunidades virtuais de acordo com seus interesses.

Uma nova ordem social e econômica precisa ser pensada e posta em prática, em um curto espaço de tempo, para que o mundo globalizado possa viver

em harmonia, respeitando a natureza e todas as formas de vida. A sociedade em rede gera um capitalismo informacional. A geração de riqueza através da produtividade e da competitividade de empresas, países, regiões e pessoas, depende, sobretudo, da informação e do conhecimento – **da capacidade tecnológica de processar essa informação toda e gerar conhecimento**. Pela primeira vez, realmente se produz um capitalismo global, que funciona em rede, com uma nova forma organizacional, altamente flexível e dinâmica, que, ao mesmo tempo, inclui o que vale e exclui o que não vale. **É uma nova forma do mundo se organizar**.

**#Manuel Castells (1942)**

Sociólogo espanhol que investiga os efeitos da informação sobre a economia, a cultura e a sociedade em geral. Sua obra virou referência obrigatória na discussão das transformações sociais do final do século XX.



## O mundo líquido

### #Zygmunt Bauman (1925)

Sociólogo polonês, conhecido por analisar a ligação entre a modernidade e o holocausto e estudar a questão do consumismo pós-moderno.

Conforme [Zygmunt Bauman](#), estamos presenciando a acelerada “**liquefação**” das estruturas e instituições sociais. A modernidade anterior, “**sólida**”, regida por laços estáveis e estruturas sociais verticalizadas, dá lugar a uma modernidade “**líquida**”, **em que as estruturas e os laços sociais não conseguem se manter por muito tempo, são fluidos e instáveis, mais efêmeros e menos duradouros**. Nesta sociedade, nada permanece, nada é certo ou definitivo. Se na era industrial as relações afetivas tinham o ideal de eternidade, hoje, na globalização, um relacionamento amoroso pode ser como qualquer outro produto, facilmente descartado. Mas, ao mesmo tempo em que o homem

se sente aliviado pela quebra da rigidez dos vínculos, pode sentir-se também angustiado, porque não encontra mais a suposta segurança de que antes dispunha.

Bauman acredita que, ante a fragilidade dos relacionamentos, as pessoas estão privilegiando a quantidade em vez da qualidade. Assim, multiplicam-se e acumulam-se relacionamentos, buscando a salvação nas redes “cuja vantagem é tornarem igualmente fácil conectar-se e desconectar-se”. Bauman escreveu isso sem conhecer o uso atual do verbo “ficar”, com que os jovens indicam relações amorosas passageiras e descompromissadas.

## O mundo plano

O jornalista [Thomas Friedman](#) defende a teoria de que o mundo do século XXI é plano. Trata-se de uma metáfora para descrever o que temos vivenciado no dia a dia: **O mundo parece cada vez menor, dadas as facilidades para acessar recursos e pessoas que, pouco tempo atrás, pareceriam inatingíveis**.

Friedman apresenta a **globalização em três etapas ou três grandes ondas**. A primeira onda de globalização teria iniciado com as grandes navegações, tal como a aventura de Cristóvão Colombo, em 1492: com as nações do velho mundo buscando novos territórios para incrementar suas riquezas naturais. A segunda onda de globalização seria a expansão das companhias multinacionais, ocorrida entre os anos de 1800 e 2000: com as empresas buscando novos mercados e novas forças de trabalho. E a terceira onda de globalização seria a que estamos vivendo nesta virada de

século: com os indivíduos, cada vez mais, colaborando ou competindo em igual nível com qualquer outro indivíduo do planeta.

Para Friedman, existem **dez forças niveladoras**, que atuam em nível global e que **aplanaram o mundo**. Entre elas estão: **a queda do muro de Berlim**, em 9 de novembro de 1989, que levou à reunificação da Alemanha; o **Netscape**, programa de navegação que popularizou a utilização da internet; o **uploading**, através da colaboração de diversas comunidades em projetos online; a **in-formação**, habilidade de achar informações sobre as mais diversas coisas através de ferramentas de busca como o Google; e **esteroides**, expressão que define tecnologias como wireless, mensagens instantâneas, VoIP, videoconferência etc., as quais ajudaram a catalisar todas as outras forças niveladoras.

### #Thomas Friedman (1953)

Jornalista norte-americano, escreve principalmente sobre as relações internacionais: é defensor de um compromisso de paz entre Israel e a Palestina, pela modernização do mundo árabe, a globalização e a ecologia.



# ficção x realidade x imaginação

2.340 anos atrás, em Atenas, **Aristóteles** já anotava: “a arte é a imitação de ações e da vida”. Em um mundo repleto de ações, é preciso escolher e revelar o que e quem é bom ou ruim, quem e como acerta ou erra. Logo, a imitação da arte provoca inteligência ética e política, e vários aprendizados. Diz ainda o filósofo: “imitamos porque aprendemos imitando e porque nos dá prazer”. Imitar a vida é um dos maiores sonhos de todos os artistas, mas se a arte imita a vida, por vezes a vida imita a arte. Aí está uma inteligência básica oferecida pela arte: perceber que o mundo pode ser representado e analisado a uma certa distância, criar outros mundos para analisar este em que vivemos e morremos, somos mais ou somos menos felizes. Para Aristóteles, portanto, a distância entre arte e realidade é mínima, pois ambas estão em contato direto. **A arte apresenta um enigma que você precisa resolver: o que é ficção, o que é realidade e o que é imaginação.** Entre estes mundos estão também a sua inteligência e a sua personalidade.



## A imagem cinematográfica

Esta imagem é do primeiro filme exibido, *A chegada do trem*, dos **irmãos Lumière**, em 1895. Reza a lenda que no dia da exibição, quando os espectadores viram a imagem do trem vindo em sua direção, muitos fugiram apavorados, com medo de ser atropelados. Na época, as pessoas não compreendiam aquela imagem na tela.

**Hoje, nossa convivência com os mais diversos tipos de imagem nos permite distinguir entre a maioria delas. Todavia, as diferenças entre ficção e realidade sempre são complexas.**

### #Aristóteles (384-322 a.C.)

Filósofo grego, aluno de Platão, considerado uma das figuras mais importantes e um dos fundadores da filosofia ocidental.

### #irmãos Lumière

Considerados os pais do cinema, os irmãos franceses Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) e Louis Jean Lumière (1864-1948) inventaram o cinematógrafo, máquina que funcionava como câmera e também como projetor de cinema.

## A realidade televisiva

O mundo televisivo é construído com arte, ciência e técnica, recursos com os quais se pode atingir melhor os objetivos de envolver e persuadir o espectador.

Por exemplo, identificamos um gênero documental como o telejornal porque há um apresentador olhando diretamente para a câmera. Em uma novela ou qualquer gênero de ficção, há um enredo com personagens, que não olham diretamente para o telespectador e vivenciam uma trama criada, com princípio, meio e fim. Assim como uma logomarca discreta, no canto direito dos televisores, nos lembra a qual canal estamos assistindo e, se ela for colorida ou em marca d'água, nos dá a diferença se aquela transmissão é ao vivo ou gravada.

**A televisão criou seus próprios códigos, marcas que permitem reconhecer o grau de realidade e de ficção apresentados, um código de comunicação para ser compartilhado e compreendido pelo público.**

# A invasão dos marcianos

## #Orson Welles (1915-1985)

Roteirista produtor e ator norte-americano, produtor da adaptação para o rádio de *A Guerra dos Mundos*, teve sua estreia como diretor de cinema com *Cidadão Kane* (1941), considerado um dos melhores filmes de todos os tempos.

O cineasta [Orson Welles](#) propôs à rádio CBS uma transmissão diferente: a adaptação de *A Guerra dos Mundos*. A obra, um dos livros de ficção científica mais famosos do escritor [H. G. Wells](#), quando da sua publicação, foi considerada perigosa, pois poderia provocar temores ou pânico em seus leitores.

A transmissão foi ao ar às 20 horas, do dia 30 de outubro de 1938. A rádio interrompeu a sua programação musical bruscamente e o locutor informou: “A CBS interrompe seu programa para anunciar aos ouvintes que um meteoro, de grandes dimensões, caiu em Grover’s Mill, no Estado de Nova Jersey, a algumas milhas de Nova Iorque”. A música retorna para, em seguida, ser novamente interrompida pela entrevista de um professor sobre a origem de tais meteoros. Na sequência, entrou no ar um enviado especial, descrevendo: “O meteoro se abre e dele saem seres gigantesco, dotados de tentáculos”, e, de repente, noticiou-se que o repórter foi morto por um raio disparado por estes seres extraterrestres.

Enquanto isso, em Nova Iorque e em outras regiões próximas, quartéis de bombeiros, postos policiais, hospitais e redações de jornais foram invadidos por multidões alarmadas com a notícia da invasão dos marcianos. Naquela época, o rádio exercia grande influência na vida das pessoas.

Logo, chegaram à CBS as primeiras notícias de que a população estava histérica, no entanto, o diretor da estação resolveu não anunciar que tudo não passava de uma transmissão fictícia e decidiu continuar. Foi narrado, então, o início da invasão a Nova Iorque e também a existência de um gás mortífero no ar, que atingia até mesmo os prédios mais altos. O locutor, vítima desta arma assassina, também caiu morto, chegando ao fim a transmissão.

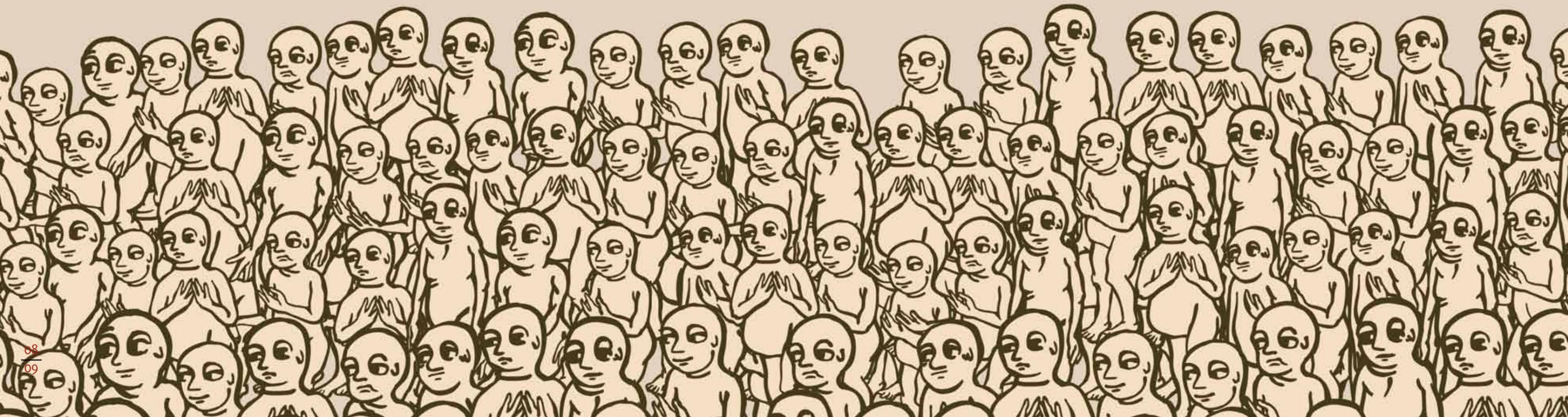
Após alguns minutos, o locutor retornou: “Vocês acabaram de ouvir a primeira parte de uma narração de Orson Welles, que radiofonizou *A Guerra dos Mundos*, do famoso escritor inglês H. G. Wells”.

Orson Welles, na Flórida, bebia uísque e ouvia a transmissão com amigos, sem imaginar que a brincadeira levaria muitas pessoas ao desespero. Depois desse episódio, que foi manchete nos jornais do mundo todo, o cineasta tornou-se muito famoso.

**Neste episódio, parte do público não conseguiu diferenciar entre: o que era ficção, o que era realidade e o que era imaginação.**

## #H. G. Wells (1866-1946)

Herbert George Wells, escritor britânico, autor de obras que, em sua época, eram chamadas de “romances científicos”, como *A máquina do tempo* e *O homem invisível*.



# Era Google

## A História antes do Google



História é a forma moderna de uma palavra grega clássica, *historiē*. Esta palavra designa, desde a Grécia antiga, uma área do conhecimento, um tipo de narrativa, um tipo de autor e algumas finalidades sociais. Quando surgiu, a História estava muito próxima do direito e da medicina. Era preciso obter e analisar provas antes de se produzir o conhecimento. Era preciso conhecer todos os sintomas antes de diagnosticar do que se tratava. *Historiē* significava basicamente

investigação. **História significa procurar vestígios, investigar, examinar e compreender o que ocorreu.**

Para investigar o passado, temos que ter acesso aos vestígios e verificar se estes podem provar algo. Se um mendigo morrer sem deixar vestígios, será muito difícil investigar, compreender e contar a sua história. Poderão, inclusive, mentir à vontade sobre o mendigo, pois ele está praticamente fora do alcance da história. Se o mendigo morreu há 50 anos, tanto pior. Quanto mais distante no tempo, mais difícil de compreender, pela falta de provas.

História, portanto, não é simplesmente “o passado”, mas sim o que podemos saber do passado. Se alguém nos conta algo do passado sem apresentar provas, há o risco de que a história contada seja fantasiosa. **Para interpretar as provas, forma-se um autor específico, o historiador, que conhece métodos para localizar, examinar e interpretar provas, e deve usar sua imaginação para melhorar o estudo das provas históricas, e não para completá-las com fantasia literária.**

O historiador deve utilizar todos os recursos possíveis para ter acesso ao passado: arquivos, arqueologia, livros, testemunhos, depoimentos e imagens. Para cada documento, o historiador tem que fazer muitas perguntas:

**De onde vens?**

**Quem te fez?**

**Como chegaste até aqui?**

**O que dizes?**

**O que queres dizer, mas não podes?**

**Qual tua comunidade, e em que és igual, em que diferente?**

Assim, além de coletar tudo, o historiador deve organizar a coleção e mostrar ao público, de um modo que o público possa ver, ler, entender e ter ideias, não apenas as ideias do historiador que colecionou, mas também as suas próprias, examinando a coleção.

Na Era Google, o historiador tem acesso a um volume imenso de informações, de qualquer lugar do planeta e em condições similares as quais desfrutaram os historiadores que trabalham em grandes bibliotecas. A maior diferença é que o historiador depende de alguém que digitalize as fontes, e não pode, via internet, visitar a cena, nem achar uma pista que ninguém viu. Pode até achar novas informações, mas naqueles materiais que foram coletados e colocados na rede por alguém. Fora isso, **o historiador entra na Era Google pronto para fazer melhor o que sempre fez: avaliar com sentido crítico todas as informações sobre o passado.**



## História, verdade e falsidade

**Carlo Ginzburg** é autor de muitos livros de história e um dos pioneiros na chamada **micro-história** – corrente historiográfica que contempla temáticas ligadas ao cotidiano de comunidades específicas, situações-limite e biografias que se constroem em pequenos contextos ou através de personagens extremos, geralmente figuras anônimas, que passariam despercebidas. Como historiador, Carlo Ginzburg preocupa-se com o papel que a História tem em examinar fontes, evidências e teses e em denunciar os vários tipos de manipulações da memória histórica.

A convite do *Fronteiras do Pensamento*, Ginzburg tem refletido sobre a História no contexto atual e futuro, cenário que ele chama de “Era Google”. Vejamos algumas de suas preocupações ao estudar, refletir, escrever e ensinar a História em uma época em que páginas de busca da internet oferecem respostas sobre quase tudo, mas sem que se garanta a credibilidade imediata da maioria destas fontes.

**#Carlo Ginzburg (1939)**

Antropólogo e historiador italiano, autor de livros de grande sucesso como *O queijo e os vermes* (1976), *História noturna* (1989), *Nenhuma ilha é uma ilha* (2000) e *O fio e os rastros* (2006), dentre outros. Conferencista do *Fronteiras do Pensamento* no ano de 2010, abordou *História na Era Google*.

### Quais são os desafios da Era Google?

**Carlo Ginzburg** – A web apresenta muitas fontes. As novas tecnologias, como o Photoshop, podem criar um novo tipo de falsificações ou semifalsificações. Sempre existiram falsificações, os historiadores deveriam estar familiarizados com elas, deveriam detectar como cada época cria as suas e as utiliza como documentos históricos. Deveríamos estudar tanto os pontos de falsificação em si quanto aquilo que o falso finge ser. A tecnologia vai produzindo diferentes tipos de fraudes. Passamos da imprensa a fotografias, ao cinema e logo à internet. Mas, assim como há um novo espaço para fraudes, há, também, um novo espaço para se detectar estas fraudes.

Desde o século XIX, quando a História se tornou ciência, o problema da autenticidade das fontes e da veracidade das informações nelas contidas tornou-se assunto fundamental. A matéria é controversa. Fontes autênticas podem conter informações falsas e vice-versa.

### E quando as pessoas referem que “está na internet” como sinônimo de fonte confiável?

**Carlo Ginzburg** – Mas isso já ocorria antes, com os livros. Há uma expressão italiana *parlare come un libro stampato* (falar como um livro ilustrado). É um tipo de autoridade associada à escrita, em contraposição à visão dos sentidos. Devemos ensaiar novos usos da web, como de qualquer outra fonte, sabendo que nem tudo é verdade.

### Que tipo de transformação pode acontecer com a memória humana diante da capacidade, cada vez maior, dos suportes de armazenamento?

**Carlo Ginzburg** – Devemos distinguir entre a memória como armazenamento e a memória da experiência vivida. A internet expande a primeira além da imaginação. Mas como fica a segunda? Estou observando alguns estudos de caso para responder a essa pergunta.

A memória é considerada uma construção psíquica e intelectual que acarreta, de fato, uma representação seletiva do passado, que nunca é somente aquela do indivíduo, mas de um indivíduo inserido em um contexto familiar, social e político.

### Em que sentido os novos recursos tecnológicos podem contribuir com os estudos da micro-história?

**Carlo Ginzburg** – Eu acredito que eles contribuem. Internet é uma tecnologia – um instrumento neutro, que pode ser usado para fins muito diferentes, incluindo a micro-história e a abordagem analítica das provas. Ao contrário do que se possa pensar, a internet não é autosuficiente. Ela demanda tecnologias mais antigas como os livros, as bibliotecas, as relações interpessoais cara a cara e a relação professor-aluno. Todos nós dependemos de algum tipo de interação entre o Google e as bibliotecas. Então o problema é como ir além disso. Rejeitar o Google seria absurdo, assim como rejeitar as bibliotecas seria ainda mais absurdo. O desafio é atravessar ambos. O problema é “como”, pois a combinação me parece inevitável.

Uma pesquisa do jornal online First Monday, realizada como parte de um projeto da Universidade de Washington, apontou que os estudantes do ensino superior preferem não revelar a seus professores que usaram a Wikipédia como fonte de pesquisa de seus trabalhos acadêmicos. A pesquisa ainda conclui que a Wikipédia é bastante utilizada, mas para fazer pesquisas superficiais ou que deem introdução a determinado tema, recorrendo depois a sites mais conceituados e mais aprofundados sobre o que estão procurando.

A Secretária de Comunicação da Presidência da República realizou pesquisa sobre os hábitos de informação dos brasileiros em 2010, ouvindo 12 mil pessoas em todo o país. Veja como os brasileiros se relacionam com as diversas fontes de informação: 46,1% dos entrevistados leem jornal; 34,9% leem revista; 96,6% veem TV; 80,3% ouvem rádio (68,9% para ouvir música e apenas 17,6% para ouvir notícias, e 17,6% das pessoas já o fazem através do celular); e 46,1% acessam a internet (46,3% a utilizam principalmente para lazer e 24,8% para buscar informação).



# História,

# escrita

# e memória

O *Homo sapiens sapiens* está anatomicamente formado há pelo menos 200 mil anos, com pouquíssimas diferenças face ao que somos hoje. Ele já era herdeiro de muitas tradições culturais, multi-milenares, que asseguraram sua sobrevivência em condições difíceis e ajudaram em sua evolução.

As maiores revoluções, porém, ocorreram nos últimos 10 mil anos, quando se domesticaram sementes, inventaram-se cidades e se desenvolveram linguagens, tecnologias e instituições que moldaram a humanidade atual.

A revolução da escrita inicia cerca de 5.200 anos atrás, e teve várias ondas. Por muitos séculos, o conhecimento da escrita coexistiu com outra forma de lembrar e transmitir a cultura, bem como de organizar o cotidiano: a oralidade. As culturas antigas possuíam técnicas de memorização eficientes, que dotavam a mente humana e a cultura de competências hoje quase inatingíveis.

No primeiro milênio a.C., quando o desenvolvimento dos alfabetos produz a revolução da escrita, podemos observar o confronto entre oralidade e escrita e as grandes mudanças culturais decorrentes. Naquele momento, os gregos costumavam decorar os cerca de 23.400 versos da *Ilíada* e da *Odisséia* de Homero como parte de sua educação. Bardos profissionais repetiam estes e muitos outros versos em banquetes e solenidades. Na Índia, o principal poema decorado e transmitido era o *Mahabharata*, com

cerca de 90 mil versos. Muitas culturas serviram-se da oralidade para preservar suas memórias.

Por incrível que possa parecer, sabe-se que a memória oral é preservada com enorme precisão, com um rigor superior ao que ocorre com a escrita. O argumento sustentado por estudiosos como Eric Havelock (1903-1988) e Jack Goody (1919) é que a escrita produz efeitos em duas direções. Por um lado, oferece muito mais precisão e permite a análise crítica. É a atitude de autópsia, ou seja, exame com os próprios olhos. Com este recurso, a filosofia, a democracia e o conhecimento científico prosperam. Por outro lado, com o uso da escrita, a memória perde seu poder, pois a mente sente-se aliviada de uma obrigação e perde capacidades. Em vista disso, perdemos o acesso a muitas memórias e também a conhecimentos importantes.

Esta constatação gera uma nova questão: se o domínio de novas tecnologias para registrar pensamento e apoiar a memória cresce na mesma medida em que diminui nossa capacidade de memorizar, onde chegaremos com a atual revolução da memória, em que os meios digitais prometem alojar toda a memória da humanidade e mesmo apoiar muitíssimo a memória individual?

Pense em quantas vezes você se serviu do apoio do Google, da Wikipédia, do e-mail ou de outras formas de memória digital para lembrar algo que seus avós saberiam lembrar instantaneamente?

# História, memória e Geração Z

Google

paris



Em 1970, a seleção brasileira, que disputava a Copa do México, era incentivada por uma marcha-hino que dizia: “**90 milhões em ação, pra frente Brasil, salve a seleção!**”. O censo populacional do IBGE em 2010 revelará que estamos próximos dos **185 milhões de habitantes no Brasil**, ou seja, mais do que duplicou a população em 40 anos. Noventa e cinco milhões de novos brasileiros chegaram ao mundo, todos originalmente analfabetos e sem memória cultural. O desafio de ganhar a Copa foi vencido, ainda duas outras vezes depois de 1970 (1994 e 2002), mas o desafio maior de educar as novas gerações permanece e se renova a cada dia.

Cada nascimento significa que a memória sobre o nosso idioma, a civilização, a



cidade e a família terá que ser renovada, em grupos mas também na mente de cada indivíduo. O que não é lembrado desaparece, e é difícil recuperar. Até mesmo esta lembrança tão simples, sobre a vitória brasileira na Copa de 1970, em que brilharam Pelé, Tostão, Rivelino e outros craques, precisa ser atualizada, ou desaparece. Falar português, ser ocidental e brasileiro, viver na cidade ou ser da família Silva só é possível se conseguirmos lembrar muitas coisas essenciais. Esta lembrança está entre história e memória. Todos temos história e memória. A pergunta é: **o que eu sei da minha história?** Seguem outras perguntas: **o que e quanto desta história cabe na minha memória? O que interessa da História para o meu presente e o meu futuro?**

Google

beethoven



No passado, as pessoas eram obrigadas a aprender muitas coisas desinteressantes, sobre heróis da pátria e muitos nomes de governantes e datas. Hoje, com os recursos da internet, do cinema, da TV e mesmo de livros bem melhores, podemos aprender muitas coisas mais interessantes, e até mesmo rever o passado e compreendê-lo de outro modo. Neste caso, a pergunta é: **o que e como conhecer? Como vamos reconquistar o passado, com as nossas sensibilidade e atualidade?**

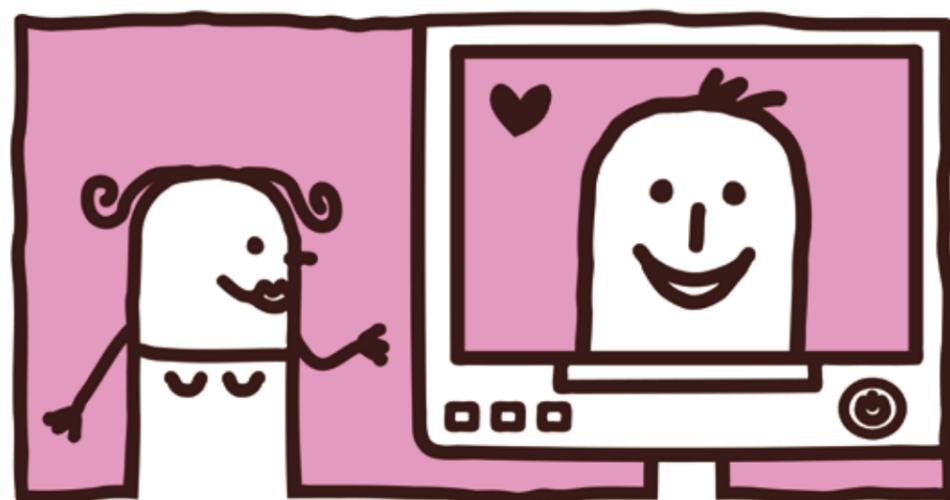
A geração atual tem a seu dispor o que foi o sonho de muitas gerações: o acesso a uma imensa biblioteca, disponível na internet, pronta a ajudar na busca e na descoberta do conhecimento. Todavia, se repetirmos velhas questões, podem aparecer velhas



respostas. Outro problema: como garantir a qualidade da resposta? Se há criminosos digitais, que roubam milhões por meio da internet, por que não haveria malfeitores atuando também dentro da biblioteca, e roubando ou falsificando memórias? Os grandes criminosos são também autores de grandes histórias, versões falsificadas do passado que servem para iludir os investigadores ou o grande público.

**Quando você for à internet investigar história, vá com a mesma inteligência com que Sherlock Holmes investiga os grandes crimes. E lembre-se de que uma história pronta é uma história que você não pesquisou, ou seja, não é a sua história. Você precisa fazer história, e fará!**

# a nova forma de se relacionar da geração Z



## AMIGOS OU CONTATOS?

Quem nunca ouviu que as relações entre as pessoas estão mudando por causa das tecnologias? Quantos da *Geração Z* percebem essa mudança?

Estamos falando de um grupo de pessoas que já nasceu nessa “nova” cultura, uma geração que domina quase todas as técnicas de linguagem, ao ponto de criar uma língua própria, quase impossível de ser decifrada pelos mais velhos.

Relações humanas, realidade, virtualidade, profundidade etc.: conceitos que estão se perdendo ou simplesmente se modificando?

É tão difícil ficar sem saber o que todo mundo está fazendo!



Foi apenas em 1994 que o jornal *Folha de S. Paulo* dedicou um caderno inteiro a esta ferramenta chamada **internet**, anunciando: “**Nasce uma nova forma de comunicação que ligará por computador milhões de pessoas em escala planetária**”.

É uma mudança muito rápida para uma base tão profunda da sociedade quanto as relações humanas. Um exemplo: entre pessoas de 22 a 30 anos, apenas 20% usaram a internet para terminar um relacionamento com alguém. Mas 48% da *Geração Z*, poucos anos mais jovens, já usaram a proteção da tela para concluir virtualmente algo vivido na realidade. Os pesquisadores e especialistas da área apontam que a tendência é o fim da separação entre o universo real e o virtual. O refúgio da solidão na companhia virtual, para eles, tem se tornado uma experiência tão intensa, que já é tão ou mais viva do que as realmente experienciadas.

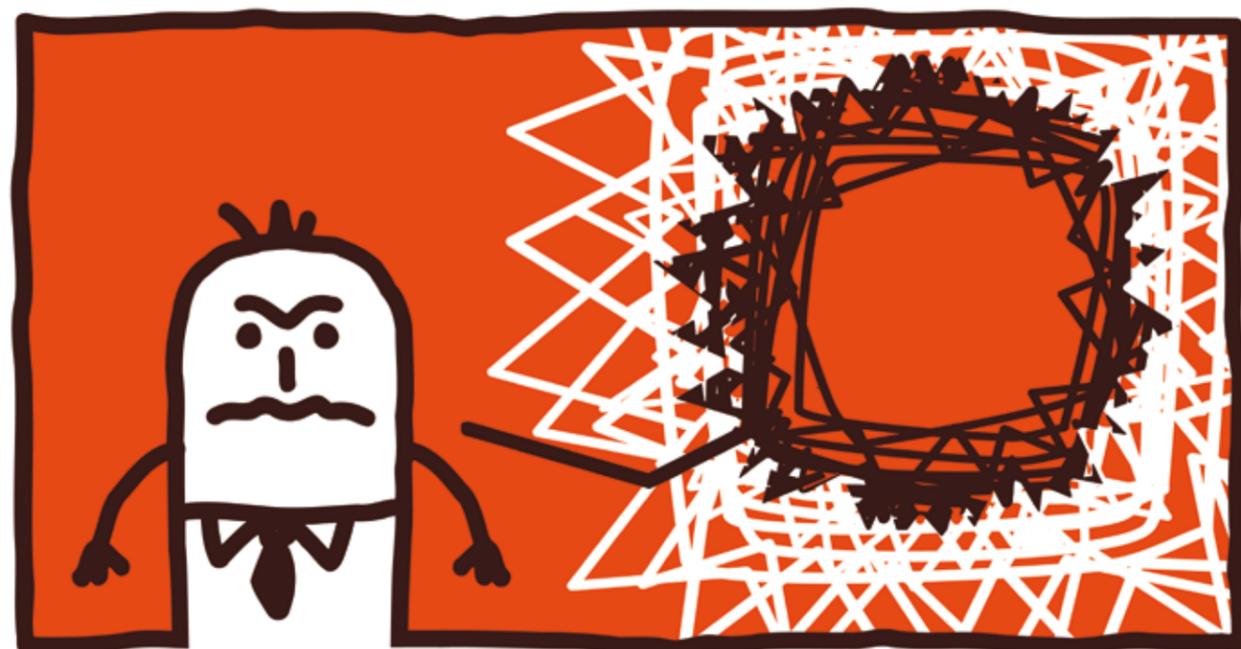
Quem inventou o MSN mudou minha vida!

- 68% têm contas no Orkut e 80% usam MSN.
- 74% dos usuários são meninas e 58% são meninos.
- são 21% do total de usuários da internet.
- 81% usam MSN para conversar e compartilhar links.
- quase 50% usam internet no mínimo cinco vezes por semana, e a média é de 2 horas diárias de uso.

# CYBERBULLYING?

Bullying é um tipo de violência disseminada nas escolas do mundo todo. Mesmo que o termo esteja em alta atualmente, a prática é muito antiga em sua versão “real”. Quem nunca passou, cometeu ou viu um colega sendo empurrado, ridicularizado ou silenciado em aula por meio de piadas da turma? Atualmente, os estudos já apontam 100% de escolas com casos de bullying em seu histórico.

Com a chegada da internet, o suposto anonimato da rede estimulou a “coragem” de estudantes e grupos de estudantes: é a versão online do bullying, o cyberbullying. Em termos práticos, e-mails, torpedos, blogs, fotoblogs, Orkut, MSN etc. são usados para ridicularizar, maltratar, humilhar e constranger. Esta forma de ataque tem ganho dimensões incalculáveis na web e preocupado autoridades, pais e psicólogos no mundo todo, já que o efeito dessa violência é um multiplicador do sofrimento das vítimas.



## CONHEÇA O BULLY

*Bully* é a pessoa que inicia, dá prosseguimento ou participa da violência, e em termos gerais eles têm sido divididos em cinco grupos:

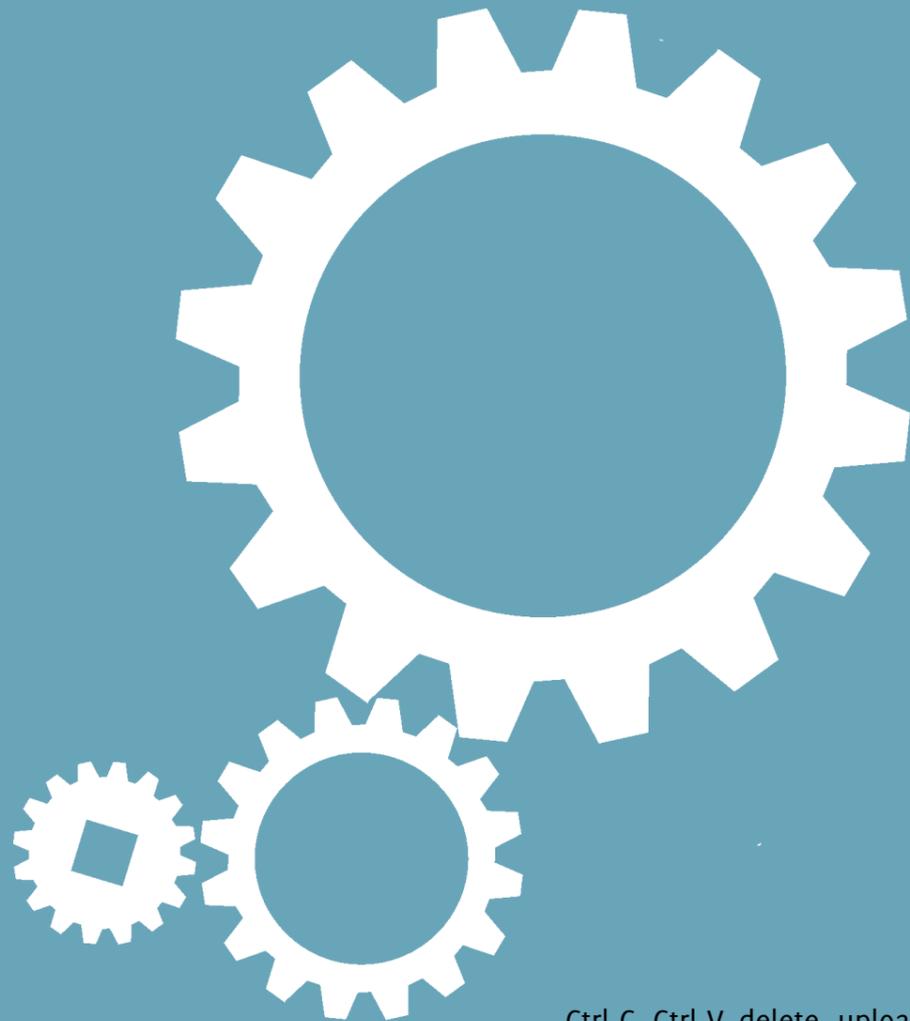
- Anjo Vingativo** *bully* que, por vingança, acredita estar fazendo justiça a ele ou a um amigo que foi vítima de bullying; normalmente, contra-ataca com as mesmas armas.
- Sede de Poder** para este, o cyberbullying é um meio de exercer poder sobre os outros, utilizando táticas de medo; geralmente, um indivíduo envergonhado ou mais reservado que “se esconde” atrás do computador para se sentir poderoso.
- Vingança dos Nerds** este perfil tem crescido com a internet, com o conhecimento deste grupo social das tecnologias de informação, querem “audiência” para suas ações, chamar a atenção; na maioria das vezes, são pessoas mais quietas e com poucos amigos na escola.
- Meninas Más** meninas ou meninos que machucam os outros sem grandes motivos, apenas pelo “divertimento” distorcido; na maioria das vezes, é um bullying coletivo contra alguém ou um grupo que não se encaixe nos padrões de comportamento deles.
- Inadvertidos** são aqueles que sequer percebem estar ferindo as pessoas, “entram na onda” da violência, dão prosseguimento e encorajam ainda mais o *bully* original.

## ANONIMATO? PENSE ANTES DE POSTAR

Tanto para agressores quanto para vítimas, é importante saber que o anonimato na internet não é absoluto. Todos os computadores conectados à rede têm um número que pode ser rastreado, o chamado IP. Mesmo de uma *lan house* é possível identificar o agressor.

Por isso, a vítima de bullying precisa estar atenta, registrando o maior número de provas possível, tirando *screenshots* das telas com e-mails, mensagens ou fotografias ofensivas, já que a velocidade da internet permite que o conteúdo seja removido ou alterado a qualquer momento. É necessário, ainda, notificar os coordenadores dos sites, fóruns e mídias sociais para que o conteúdo ofensivo seja retirado do ar imediatamente.





## A Rede

### Terra sem lei?

Ctrl C, Ctrl V, delete, upload, download. Se existe uma palavra que pode ser usada em relação à internet é rapidez. A velocidade do conteúdo se aplica a tudo: rapidez para encontrar a informação, rapidez para postá-la e rapidez para apagá-la. Esta última tem sido o grande problema dos legisladores, já que é muito difícil criar regras permanentes para algo que muda a cada segundo. Assim sendo, as primeiras leis com relação à rede foram direcionadas às ferramentas e aos softwares, que têm uma estabilidade maior.

Quantos usam o torrent ou o rapidshare pra baixar MP3 ou filmes? O P2P (peer-to-peer ou, ainda, amigo-para-amigo) já tem mais de uma década e começou de forma bastante polêmica. A ideia do P2P é eliminar uma base de armazenamento, como um site, e possibilitar que as trocas de arquivos ocorram diretamente de computador para computador.

No início de 2000, o Napster se tornou a mais popular ferramenta da internet. Em 2001, 8 milhões de usuários trocavam mais ou menos 20 milhões de músicas no formato MP3. Os incontáveis processos legais contra o Napster fecharam a empresa em março do mesmo ano, sob a acusação de promover pirataria de arquivos protegidos por direito autoral.

Ares Galaxy, LimeWire, Shareaza, DreaMule, Kazaa... O fim do Napster foi mais um problema para a indústria fonográfica, que viu o número de programas basicamente iguais crescer tanto que se tornou quase impossível controlá-los. Mais ainda, surgiram novidades como os arquivos torrent e sites de upload como os conhecidos megaupload, 4shared e rapidshare, que possuem, em seus bancos de dados, milhões de filmes, livros, revistas, músicas e muitos outros tipos de arquivos que, teoricamente, também são protegidos por direito autoral.

O Brasil tem uma das leis de direitos autorais mais rígidas do mundo, a Lei 9.610/98, atualmente em vigor, mas que não está atualizada às novas ferramentas digitais. O Ministério da Cultura tem um projeto já há quatro anos, para tentar ampliar o acesso e facilitar o uso educacional de materiais protegidos por direito autoral. Será permitida a reprodução (sem finalidade comercial) de obra literária, musical ou audiovisual cuja última publicação não esteja mais disponível para venda. Também será autorizada a cópia integral de uma obra aos alunos sem necessidade de autorização prévia.

Essas alterações foram criadas com base em um espírito de acordo com o da internet, sendo que o Ministério abriu um espaço em seu site para que os usuários colaborassem com ideias e soluções para a lei atual – [www.cultura.gov.br/consultadireitoautoral](http://www.cultura.gov.br/consultadireitoautoral).

Ao todo, foram 8.431 manifestações do público, sendo 58% usadas para o aperfeiçoamento da lei atualmente em vigor. Agora, após o término da Consulta Pública, o Ministério da Cultura produzirá um relatório que deve passar por avaliações dentro do próprio governo, antes de ser encaminhado ao Congresso Nacional para votação.

## Autoria na rede

#Lawrence Lessig (1961)

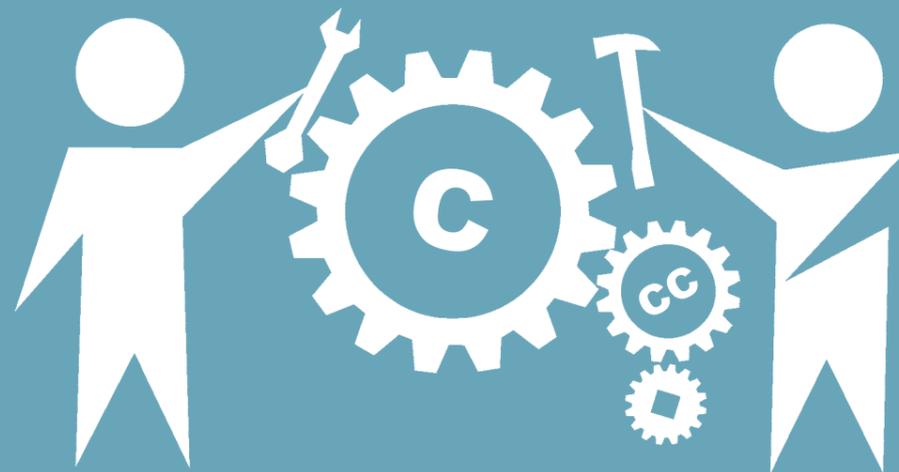
Escritor norte-americano, professor na Faculdade de Direito de Stanford e um dos maiores defensores da internet livre, do direito à distribuição de bens culturais, à produção de trabalhos derivados e do #fair use, lei norte-americana que abre exceções aos direitos autorais sem a necessária permissão prévia do criador da obra original, comumente ligadas ao uso educacional, bem como a críticas, comentários e divulgação de excertos em notícias, diferentemente da lei do #copyright, conhecido pelo símbolo ©, que são os direitos que o autor tem sobre a reprodução, distribuição e adaptação de sua obra. Estes direitos podem ser cedidos, vendidos e até repassados para outra pessoa.

Onde está a fronteira que separa o criador de conteúdo e o autor? É preciso ter um contrato com uma gravadora ou com uma editora para ser considerado autor? E quanto aos vídeos do YouTube, aqueles feitos informalmente? Merecem direitos autorais?

Diariamente, novos usuários copiam e publicam o conteúdo que encontram na rede. Como impedir que, por exemplo, seu blog seja reproduzido na íntegra e assinado por outra pessoa ou que seu vídeo esteja entre os mais assistidos sem o seu nome creditado?

Lawrence Lessig criou o **Creative Commons**, um projeto sem fins lucrativos que disponibiliza licenças para obras intelectuais e artísticas, garantindo proteção e liberdade para artistas e autores. Partindo do já conhecido “todos os direitos reservados”, o **Creative Commons** propõe “alguns direitos reservados”. Ao criar uma licença, você permite que outras pessoas copiem, distribuam e executem sua obra e as obras criadas a partir dela, diante de algumas restrições:

1. somente se for dado crédito da maneira que você estabeleceu.
2. somente para fins não comerciais.
3. outras pessoas podem copiar, distribuir e executar somente reproduções exatas da sua obra, mas não obras derivadas.



## Ctrl C + Ctrl V

Sabemos que a prática da cópia de textos não é consequência exclusiva da internet. Na escola, por exemplo, há muitas décadas alunos copiavam livros e enciclopédias como se fossem textos seus. O que muda então?

A facilidade do **Ctrl C + Ctrl V** (o copiar e o colar) somada à falta de compreensão de autoria e de respeito pela seriedade dos textos escritos para a web podem ser fatores importantes para o aumento da cultura do plágio, de acordo com inúmeros especialistas da área.

A ideia de **alfabetização tecnológica** tem sido colocada por críticos e teóricos da internet como parte essencial do ensino hoje. **Mais do que o domínio da técnica, a web criou desafios morais e éticos que implicam um diálogo profundo por parte de educadores que estejam familiarizados com a questão.** A legislação de um país não abrange todos os desafios sociais que ele apresenta, mas os cidadãos já reconhecem códigos de conduta por estarem inseridos nesta cultura há gerações. Da mesma forma, a internet, cultura tão recente, pede um diálogo profundo sobre as novas relações para quebrar mais esta fronteira do pensamento.

## Da tela para o mundo

A ideia de privacidade na rede ainda é complexa. A internet é um meio tão novo que, muitas vezes, ainda podemos transpor a intimidade do nosso quarto, casa, sala de aula etc. para uma tela que, aparentemente, não representa perigo.

Na web, as políticas de privacidade não são 100% seguras, vírus e crackers estão acima dos sistemas de segurança. E, ainda, podemos postar algo à primeira vista inofensivo, mas que pode propiciar uma superexposição na rede.

Um caderno especial do jornal *Folha de S. Paulo* para adolescentes advertiu a quem chamam de **geração conta tudo**: “Poste o que você quiser, mas encare as consequências; na internet, nada some”.