



## SOCIABILIDADE E INTERATIVIDADE MIDIÁTICA PARA O ACESSO DO DEFICIENTE VISUAL<sup>1</sup>

Valdeci Ribeiro da Gama<sup>2</sup>

Anhenbi Morumbi

### Resumo

O presente artigo aborda o tema sociabilidade e interatividade midiática para o acesso do deficiente visual. Este artigo é parte de uma pesquisa que ainda está em andamento. O objetivo geral é mostrar, de forma concisa, os impactos e percepções provocadas pela sociabilidade e interatividade midiática especificamente para o universo do deficiente visual. A metodologia está sendo realizada através de análise teórica e observações empíricas em duas instituições de São Paulo que trabalham diretamente com deficientes visuais (Dorina Nowill e ADEVA). Os procedimentos metodológicos adotados até o momento foram entrevistas, questionário, história de vida e pesquisa documental. No trabalho de campo, as falas estão sendo anotadas e gravadas. Atualmente, o advento de novas tecnologias faz com que o deficiente se torna cada vez mais independente; a autonomia e a liberdade de ir e vir sempre foi algo desejado e almejado por muitos que possuem essa deficiência.

**Palavras-chave:** Deficiente visual; sociabilidade; interatividade; tecnologia; cibercultura.

### Introdução

A partir do início da revolução digital, a comunicação entre os homens tem sofrido inúmeras transformações, que vão desde a criação de novos canais

---

1 Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 11, do 5º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

2 Mestrando em Comunicação Social pela Universidade Anhenbi Morumbi, especialista em Comunicação pela PUC-SP, graduado e licenciado em Filosofia pela FAJE, Belo Horizonte. Contato: [gamavaldeci@yahoo.com.br](mailto:gamavaldeci@yahoo.com.br). Pesquisa de mestrado sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Ignês Carlos Magno.



COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

comunicacionais até mudanças nas linguagens de alguns meios preexistentes. Estas interferências ocorrem devido aos diversos fatores intrínsecos ao meio digital.

O desenvolvimento das tecnologias digitais e a grande quantidade de redes interativas - queira ou não - colocam a humanidade diante de um caminho sem volta: já não somos como antes. Isso porque as práticas, as atitudes, os modos de pensamento e os valores estão cada vez mais sendo condicionados pelo novo espaço de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores: o chamado ciberespaço.

O ciberespaço é atualmente o "lugar" no qual praticamente todas as mídias se convergem. Este espaço acoplado à rede mundial de computadores é fonte primária para comunicação, sociabilidade e interatividade das pessoas "videntes" (pessoas que enxergam) e, conseqüentemente, até pouco tempo atrás foram desenvolvidas ferramentas visando também à inclusão neste novo universo de pessoas com deficiência visual, auditiva, etc.

O deficiente visual utiliza a rede mundial de computadores, a internet, para se tornar cada vez mais independente; a liberdade de ir e vir sem necessitar do auxílio de um terceiro é algo que foi sempre desejado e almejado por muitos que vivem com algum tipo de deficiência.

A popularização da internet no final dos anos 90, a internet sem fio, os *smartphones* e, conseqüentemente, a convergência de várias mídias - proporcionaram ao deficiente visual um universo infinito de possibilidades; com isso, uma nova forma de ver e pensar o mundo foi sendo moldada e adaptada para que o deficiente pudesse ter mais e mais acesso à rede mundial de computadores.

Com a evolução da tecnologia, múltiplos conceitos surgiram. Por certo que atualmente existem várias formas de conceituar a tecnologia, contudo, a fim de não tornar extenso este artigo, basear-se-á em especial no conceito sugerido por Álvaro Vieira Pinto.

Álvaro Vieira (2005) esclarece em sua obra que o termo tecnologia pode ser enumerado a partir de três conceitos básicos, a saber: o primeiro significado etimológico traz a "tecnologia" como a teoria, a ciência, o estudo, a discussão da técnica, os modos de produzir alguma coisa. O segundo assevera que "tecnologia" equivale pura e



COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

simplesmente à técnica. Como se pode perceber, para este trabalho, assumir-se-á o significado associado ao primeiro conceito que Álvaro coloca.

Estreitamente ligada aos conceitos explicitados acima está a terceira definição de “tecnologia” utilizada por Viera, que é entendida como o conjunto de todas as técnicas de que dispõe uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento. Em tal caso, aplica-se tanto às civilizações do passado quanto às condições vigentes modernamente em qualquer grupo social. Os conceitos citados por Álvaro são fontes de iluminação para perceber o modo como a sociedade se relaciona com novas ferramentas que modificam e transformam a vida.

A fim de se perceber como a tecnologia tornou-se extremamente necessária para a sociedade pós-moderna, é imprescindível não olhar - a partir de seus conceitos - para a significativa evolução do ciberespaço e da internet.

### **O universo da Internet e ciberespaço**

O universo do ciberespaço e da internet evoluíram com tamanha velocidade que se tornaram parte de nossas vidas, de tal maneira que já não conseguimos imaginar o mundo sem eles. Mas é claro que essas são apenas as tecnologias do momento, outras formas já foram acomodadas por nós, de modo que já nem percebemos que elas fazem parte de nossas vidas há muito tempo.

Segundo Kevin Kelly (TED, 2005), a tecnologia é algo que faz parte de nossa vida desde o início, ou seja, desde os primórdios da teoria do *Big Bang*. Com a expansão do universo, também se expande a tecnologia, trazendo-nos diferenças, diversidade, opções, escolhas, oportunidades, possibilidades e liberdade.

O que a tecnologia quer? Essa é uma pergunta colocada por Kelly em sua palestra dada no TED. Talvez não se saiba o que tecnologia de fato quer, mas se sabe ao menos aquilo que se pode tirar e querer dela; o que se quer da tecnologia é usá-la de várias formas a fim de facilitar a comunicação, as relações, a interatividade, a sociabilidade, etc. Por exemplo, a internet era uma das coisas que nem imaginávamos que queríamos, no entanto, agora, ela parece tão real que pode dizer que era exatamente isso que humanidade queria da tecnologia.



A Internet, conhecida como a "rede das redes"<sup>3</sup>, constitui-se em uma instância técnica que condensa uma série de características do ciberespaço, conceito este que lhe é anterior. Palavra cunhada por William Gibson, no já clássico romance de ficção científica "Neuromancer"<sup>4</sup> (escrito em 1984), o ciberespaço<sup>5</sup> designa, originalmente, o espaço criado pelas comunicações mediadas por computador.

O termo veio rebatizar e dar novas características ao que se chamava até então de "esfera de dados"; no entanto, no desenrolar de sua utilização, acabou englobando outros objetos e dando origem a outras expressões como cibercultura, ciberpunk e ciberocracia<sup>6</sup>.

Pode-se afirmar, inicialmente, que o termo cibercultura abrange os fenômenos relacionados ao ciberespaço, ou seja, os fenômenos associados às formas de comunicação mediadas por computadores. Entretanto, o conjunto de objetos abrangidos pelo conceito é bem mais amplo.

De acordo com este espírito, Arturo Escobar<sup>7</sup> define cibercultura tendo como pano de fundo as novíssimas tecnologias, em especial, as relacionadas à comunicação digital, à realidade virtual e à biotecnologia<sup>8</sup>. A natureza desta definição faz com que a cibercultura seja considerada a partir da perspectiva da análise da tecnologia, passando a abranger os fenômenos associados às novas tecnologias de ponta e à nova "tecnologia intelectual" engendrada pelo computador.

---

3 A Internet, em decorrência (pelo menos em nível técnico) da flexibilidade, eficiência e gratuidade de seu protocolo (o TCP/IP), acabou englobando todas as redes de computadores existentes até então. No entanto, nunca é demasiado recordar que redes de computadores com características de ciberespaço já existiam antes do advento da Internet.

4 GIBSON, Willian. *Neuromancer*. São Paulo: Ed Aleph, 1991.

5 Por questão de uniformidade, será utilizado o aportuguesamento dos termos de língua inglesa: ciberespaço, cibercultura, etc.

6 Cf. GIBSON, Willian. Op. Cit.

7 Arturo Escobar é professor do departamento de Antropologia da Universidade da Carolina Norte, na cidade de Chapel Hill. Seus interesses são pesquisas relacionadas à ecologia política, à antropologia do desenvolvimento, aos movimentos sociais, ao desenvolvimento e política latino-americana. A pesquisa de Escobar usa técnicas críticas em sua análise provocativa do discurso do desenvolvimento e da prática em general. Explora também possibilidades para visões alternativas para uma era do pós-desenvolvimento. É uma figura principal no discurso acadêmico do pós-desenvolvimento, e um crítico sério das práticas do desenvolvimento defendido por sociedades industrializadas do ocidente.

8 A inclusão da biotecnologia na definição de cibercultura é conveniente, na medida em que toda uma categoria de fatos (os relacionados aos implantes artificiais, manipulação genética, etc.) passa a ser considerada no que diz respeito às suas relações com o imaginário contemporâneo.





Para além disso, há também a questão da oralidade; verifica-se um retorno à oralidade, uma vez que o modo como a comunicação se processa na Internet (por exemplo, nas salas de *chat*), ou seja, escrevendo como se fala, está muito próximo dessa mesma oralidade, embora pertencente ao domínio da escrita. Contudo, a Internet vai muito mais além da mera oralidade, combinando texto, sons e imagens. Por essa razão, a Internet muda completamente a comunicação humana e muda principalmente a forma como o deficiente visual se relaciona e interage com este novo universo. Na Internet encontram-se verdadeiros pontos de encontro, interação e sociabilidade *online* que contribui para a formação de comunidades virtuais.

O conjunto de pessoas (deficientes visuais) que se reúne e interage através de uma sala de *chat*, *blogs* e *redes sociais* experimenta circunstâncias idênticas às acima descritas, mas com uma diferença: o local compartilhado é o ciberespaço. As comunidades virtuais podem ser definidas como sendo aquelas nas quais as relações sociais que se estabelecem ocorrem no ciberespaço através de um contato repetido em um local específico, simbolicamente limitado por um tópico de interesse (por exemplo, uma sala de *chat*).

André Lemos, professor da Universidade Federal da Bahia (UFBA), defende que o ciberespaço não é uma entidade puramente cibernética, e o interesse antropológico do ciberespaço reside justamente no vitalismo social, nomeadamente, os *chats*. Ele assevera que o ciberespaço não está desligado da realidade; é um espaço intermédio. Nele, todos são atores, autores e agentes de interação<sup>9</sup>.

Ao contrário das comunidades geográficas, as cibercomunidades podem ser efêmeras. Um participante de um canal de *chat* só faz parte da comunidade quando se ligar a ela; tão logo deixe o canal, deixa também de pertencer àquela comunidade virtual. Há ainda a questão do nome (*nick*): em uma comunidade virtual, um indivíduo pode simular que deixou de fazer parte da comunidade simplesmente mudando de *nick*, sem comunicar a mudança. Virtualmente, transformou-se em outro indivíduo, mas continua a fazer parte da mesma comunidade; já em uma comunidade geográfica, tal

---

9 Cf. LEMOS, A. *Cibercultura*. Op. Cit.



procedimento não seria possível de acontecer. E são exatamente essas formas de interagir que facilitam a vida e a forma de comunicação com o deficiente visual.

Segundo Luiz Simões Cunha, através do ciberespaço é possível definir três pilares psicossociais da comunicação pessoa-pessoa, seja ela vidente ou deficiente visual, a saber:

- 1) a realidade construída na rede;
- 2) a conversação virtual;
- 3) a construção da identidade<sup>10</sup>.

A rede surge, então, como um espaço verdadeiramente democrático, no qual todos têm igualdade de oportunidades, independentemente de questões de gênero, saúde, estatuto, etnia, deficiência etc. A influência de uns sobre os outros está apenas limitada pela capacidade de comunicação, que depende não só da habilidade verbal, como também dos conhecimentos técnicos obtidos. A rede, de certa forma, nos unifica como sendo todos iguais, eliminando assim, grande parte de nossas diferenças e limitações.

A própria metáfora espacial que se usa para caracterizar a Internet como um ciberespaço, remete ao fato de o próprio conceito de espacialidade ser modificado por este meio: as pessoas podem interagir durante dias, semanas ou mesmo anos (através do *chat*, por exemplo), independentemente de mudanças geográficas que tenham lugar; a comunidade está onde a pessoa estiver. É um excelente suporte - dentro daqueles que estão atualmente disponíveis - para manter o contato social com pessoas distantes.

Em suma, ao criar um meio de circulação de informações, a rede possibilitou uma multiplicidade de formas de comunicação e de criação de sociabilidades e interatividades através da comunicação mediada por computador, *tablets*, celulares (*smartphones*), etc. A rede mundial de computadores possibilitou mudanças nas relações do homem com a tecnologia e entre si, gerando novas formas de comunicação, expressão cultural e de sociabilidade; estas novas formas de sociabilidade estão condicionadas pelo aparecimento de novas identidades sociais.

---

10 Cf. CUNHA, Luís Simões. *Narrativa(s) do Futuro*. Disponível em: <<http://www.geocities.com/HotSprings/Resort/2564/inter.html>>. Acesso em: 15 abr. 2015.



A Internet é, simultaneamente, real e virtual, informação e contexto de interação, espaço (*site*) e tempo, mas que altera as próprias coordenadas no espaço-temporal a que estamos habituados, compactando-as, ou seja, o espaço e o tempo na rede existem na medida em que são construções sociais partilhadas; são, na verdade, espaços que se expandiram, uma nova forma de comunicação, tornaram-se espaço sem dimensão.

As redes geram novos espaços de encontro, novos espaços sociabilidade; há que se questionar em que medida esses novos espaços representacionais recriam as identidades e as práticas culturais e geram um espaço antropológico alternativo. Howard Rheingold assevera que

Talvez o ciberespaço seja um dos lugares públicos informais onde possamos reconstruir os aspectos comunitários perdidos quando a mercearia da esquina se transforma em hipermercado. Ou talvez o ciberespaço seja precisamente o lugar errado onde procurar o renascimento da comunicação, oferecendo, não um instrumento para o convívio, mas um simulacro sem vida das emoções reais e do verdadeiro compromisso perante os outros. Seja qual for o caso, precisamos de descobri-lo o mais rapidamente possível<sup>11</sup>.

E se fosse feito o mesmo questionamento efetuado por Kelly, mas agora dando um viés mais específico à pergunta, e se interrogasse o que a pessoa com deficiência visual quer da tecnologia? Na palestra proferida por Kelly, o que seria conveniente para essa pergunta seria a resposta sobre o que a tecnologia nos traz: escolhas, possibilidades, liberdade. E é exatamente isso que o deficiente visual quer da tecnologia, é o que ela pode proporcionar dando independência para poder guiar a si próprio com autonomia.

A tecnologia não trouxe apenas mudança para o vidente, trouxe também transformações para a pessoa com deficiência; é exatamente neste ambiente de tecnologia - e agora, no universo da internet - que o deficiente interage com mais segurança, liberdade e autonomia.

Com a popularização da internet surgem novas possibilidades para a comunicação, com uma nova realidade nunca antes imaginada. Os *apps* (pequenos *softwares*, geralmente usado no celular), por exemplo, surgiram com a expansão da

---

11 RHEINGOLD, Howard. *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996. p. 43.



COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

internet sem fio e com a evolução dos telefones celulares (os chamados *smartphones*). Atualmente, é quase que imprescindível para um deficiente visual que queira ter autonomia, viver sem um celular conectado à internet.

Há alguns anos era impossível encontrar *apps* para o público com deficiência, mas a partir de 2010 este cenário começou a mudar; se entramos nos dias de hoje na loja virtual do *Google* - a *Google Play* - e digitarmos as palavras “deficiente visual”, aparecerá na tela uma grande quantidade de opções de *apps* voltados exclusivamente para o deficiente visual. Claro que, se formos avaliar, isso não corresponde nem a 10% daquilo que se pode encontrar para o público vidente. Há um crescimento exponencial e também um incentivo para que cada vez mais jovens possam desenvolver aplicativos, e assim, novas possibilidades surgem. Atualmente, umas das plataformas mais populares para se criar um *app* é o *Android*, que é um código aberto do *Google*, isso facilita bastante a criação de novos aplicativos. No entanto, não existe apenas a plataforma *Android* para a criação de *apps*, há mais algumas específicas para celulares, como a plataforma *Windows* e *iOS* da *Apple*.

Com os *apps*, as redes e movimentos sociais se expandiram de tal forma que é impossível prever até que ponto elas modificam e transformam ao redor do mundo a vida de milhares de pessoas conectadas. Só de imaginar que você pode - do seu quarto - se comunicar com alguém que está do outro lado do mundo, sem precisar de nenhum esforço, já é uma enorme transformação sem precedência. Anteriormente, imaginava-se que no novo século XXI, o homem estaria andando em automóveis voadores para se deslocar mais rapidamente de um lugar para o outro, mas não se imaginava que esse deslocamento seria de outra forma, através das palavras, das imagens, do som. Com essa revolução, ficou mais fácil participar de ideias comuns (por meio de *blogs*, rede sociais, *chats* etc.) em todo planeta, e não precisa ser vidente para isso, existe um grande número de pessoas com deficiências que participam direta e indiretamente de várias redes e movimentos sociais, interagindo e dando sua contribuição na construção de um mundo melhor para viver. Devido a movimentos como estes, as grandes corporações tecnológicas já trazem em seus aparelhos tecnológicos ferramentas específicas para a acessibilidade; foram anos de luta, pesquisas e reivindicações para que essas





COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

transformações acontecessem. Atualmente, percebe-se claramente uma preocupação em adaptar novas ferramentas para a acessibilidade em todos os setores tecnológicos. Mas ainda estamos longe de chegar ao nível de acessibilidade de países como por exemplo, Japão; no entanto, há uma nítida vontade de dar passos firmes em busca de uma qualidade de vida melhor para as pessoas com deficiência, seja qual for a deficiência. Estas mudanças são possíveis devido às inovações tecnológicas constantes.

As redes e movimentos sociais, atualmente, representam uma forma de se dizer o que se pensa e o que se quer para melhorar a sociedade tecnologicamente falando. Por esse motivo, elas agregam pessoas dos mais diversos setores, as quais se sentem interessadas em dar uma contribuição para construir e transformar a sociedade em um lugar mais fraternal.

### **A rede e o movimento social**

Em uma de suas obras primas, Manuel Castells define rede como “um conjunto de nós interconectados. Nó é o ponto no qual uma curva se entrecorta. Concretamente, o que um nó é depende do tipo de redes concretas de que falamos” (CASTELLS, 1999, p. 566); é exatamente isso que a rede mundial de computadores proporciona a milhares de pessoas conectadas neste exato momento.

O deficiente visual se apropriou dessa possibilidade que a rede oferece para ir além dos limites definidos pela falta de visão. A rede deu aos deficientes a possibilidade de olhar o mundo de outra perspectiva, de expandir seus horizontes, sendo que os *apps* deram a eles liberdade e autonomia.

Castells mostra ainda que as "redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura” (CASTELLS, 1999, p. 565). É esse processo produtivo que as conexões em rede revelaram, e fez as inspirações e os sonhos de milhares de pessoas com deficiência ganharem uma nova vida, uma nova forma de se comunicarem; elas já não estão mais



presas em suas limitações, podem criar asas e voar sem medo de desvendar um mundo totalmente novo e cheio de possibilidades. As redes proporcionam ao deficiente visual autonomia e liberdade em uma estrutura social totalmente aberta, criadora de novos movimentos sociais de fáceis interações.

Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico, suscetível de inovação, sem ameaças ao seu equilíbrio. Redes são instrumentos apropriados para a economia capitalista baseada na inovação, globalização e concentração descentralizada; para o trabalho (CASTELLS, 1999, p. 566).

Pode parecer estranho falar em "movimento social" quando se trata de um fenômeno habitualmente considerado como "técnico". Pierre Lévy, em sua obra "Cibercultura", tenta sustentar a tese de que: "a emergência do ciberespaço é fruto de um verdadeiro movimento social, com seu grupo líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva) e suas aspirações coerentes<sup>12</sup>".

Talvez ele tenha razão, mas este processo não para estes movimentos, eles estão sempre em transformação. Vive-se em uma sociedade na qual a presença das novas tecnologias de informação, comunicação e entretenimento é cada vez maior e, com elas, os conceitos de informação, conectividade e interatividade.

Todos esses avanços das tecnologias de comunicação têm como pano de fundo um dos movimentos sociais mais importantes da pós-modernidade: o *ciberespaço*, que transforma e modifica uma sociedade através da *cibercultura* que revoluciona a sociedade contemporânea. Lévy acentua que, mesmo antes da noção de movimento social, podemos reconhecer a existência de relações - algumas vezes muito estreitas - entre determinados desenvolvimentos tecno-industriais e fortes correntes culturais ou fenômenos de mentalidade coletiva; um exemplo muito simples é o caso do automóvel, que é especialmente significativo quanto a isso:

---

12 LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Op. cit., p. 123.



Não é possível atribuir unicamente à indústria automotiva e às multinacionais do petróleo o impressionante desenvolvimento do automóvel individual neste século, com todas as suas conseqüências sobre a estruturação do território, a cidade, a demografia, a poluição sonora e atmosférica etc. O automóvel respondeu a uma imensa necessidade de autonomia e de potência individual. Foi investido de fantasmas, emoções, gozos e frustrações. A densa rede das garagens e dos postos de gasolina, as indústrias associadas, os clubes, as revistas, as competições esportivas, a mitologia da estrada constituem um universo prático e mental fortemente investido por milhões de pessoas. Se não tivesse encontrado desejos que lhe respondem e a fazem viver, a indústria automobilística não poderia, com suas próprias forças, ter feito surgir esse universo. O desejo é motor. As formas econômicas e institucionais dão forma ao desejo, o canalizam, o refinam e, inevitavelmente, o desviam ou transformam<sup>13</sup>.

Assim como o automóvel, as novas tecnologias provocaram também uma revolução na sociedade; mas, ao contrário do automóvel, a tecnologia não foi decidida - e muito menos prevista - por qualquer governo ou multinacional poderosa. Seu principal motor foi um movimento social visando a reapropriação em favor dos indivíduos de uma potência técnica que, até então, havia sido monopolizada por grandes instituições burocráticas.

O crescimento da comunicação baseada na informática foi iniciado por um movimento de jovens metropolitanos cultos que veio à tona no final dos anos 80. Os atores desse movimento exploraram e construíram um espaço de encontro, de compartilhamento e de invenção coletiva. Se a Internet constitui o grande mar do novo universo informacional, é preciso não se esquecer dos muitos afluentes que a sustentam: redes independentes de empresas, de associações, de universidades, sem esquecer as mídias clássicas (bibliotecas, museus, jornais, televisão, cinema, rádio etc.). É exatamente o conjunto dessas "redes hidrográficas", que constituem o ciberespaço e a internet<sup>14</sup>.

---

13 LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. p. 123. Lévy destaca aqui a interconexão, sendo ela um dos princípios mais importante para o ciberespaço.

14 *Ibidem*, p. 125.



COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

## O desafio da modernidade

A construção do mundo com novas tecnologias, além de assegurar a satisfação das necessidades do homem, constitui-se também como possibilidade da sua liberdade; liberdade em relação à natureza e aos outros homens, seus iguais. A possibilidade dessa liberdade nasce da capacidade dada pela razão prática, que permite ao homem significar o mundo que o cerca (a natureza e os outros homens) e a si mesmo, enquanto orienta o seu agir. É por meio da ação humana que se constrói o mundo humano.

A construção de um mundo humano é o que propõe os movimentos e redes sociais espalhadas pelo mundo inteiro. É inegável, para o homem do nosso tempo, que a ciência e suas aplicações técnicas constituem atividades principais que constroem e reconstróem este mundo humano, isto é, modificam a cultura. A ciência é humanizante quando critica, constrói e reconstrói o edifício do saber teórico e prático com pretensão de verdade. É também com base nesta mesma pretensão que a ciência justifica-se perante a sociedade; dessa forma, a atividade científica, na medida em que sua pretensão de verdade pode ser reconhecida pela razão prática, constitui para o homem um bem e um valor que orienta o seu agir. A pretensão de verdade, assim entendida, é motivação profunda para uma série de práticas culturais na nossa civilização científico-tecnológica, como a pesquisa, o ensino, o desenvolvimento de novas tecnologias, a produção de objetos técnicos, a implantação de políticas e de sistemas econômicos locais e globais. Ora, essa verdade buscada pela ciência traria em si a normatividade deste mesmo *ethos* assim fundado; a justificação racional de toda essa série de práticas culturais estaria na própria teoria científica.

Desde esse evento, o domínio englobante do significado, a pretensão do "tudo", a tentativa de instaurar o mesmo sentido em cada lugar está, para nós, associado ao universal.

Com a chegada do computador e, logo em seguida, a Internet, o universal fica cada vez mais próximo de ser alcançado; esses dois veículos provocaram uma revolução nos meios de comunicação. Atualmente, a cada minuto novas pessoas acessam a Internet, novos computadores se interconectam, novas informações são injetadas na





COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

rede, através de *blogs*, *websites*, redes sociais etc. Quanto mais o ciberespaço se estende, mais universal se torna e, portanto, menos totalizável.

O deficiente visual é parte deste universo; seus conhecimentos e sua autonomia se expandem na mesma velocidade em que aumentam as novas formas de comunicação em rede.

Talvez um dos fenômenos mais marcantes deste século seja a convergência da cultura e da técnica, sinais de uma requisição geral da experiência pela técnica. De maneira crescente, muitos setores do conhecimento contemporâneo podem ser supridos, complementados e proferidos pelas novas tecnologias ao mesmo tempo em que surgem novos domínios, totalmente técnico, tal como a Internet. Assim, o novo é a possibilidade de exprimir o analógico em digital, que se autonomiza num espaço próprio que se denomina por ciberespaço.

A atualidade está, portanto, por ser intensamente marcada pelas novas tecnologias digitais. Isso ilustra, quase sem nenhuma pretensão, que se começou a falar de cibercultura, de cultura digital, de experiência virtual, dentre outros conceitos associados. Como será viver nesta contemporaneidade com novas tecnologias e experiências que nos surpreendem a cada instante?

Os novos meios destroem o tempo e o espaço; agora estão a impor a imediatividade. Com isso, aparecem novas categorias quase invisíveis, mas enormemente estruturantes, como aquelas que opunham presença e ausência, longe e perto, lugar e não lugar, real e irreal, *online*, *off line* etc.

Não se pode negar que a Internet, além de trazer um profundo impacto nos processos de comunicação, pode ter colaborado com a consolidação desse fenômeno cibernético. A Internet propicia diferentes formas de comunicações distintas daquelas que as mídias clássicas nos mostraram ao longo desses anos; temos, agora, um espaço de comunicação que nos permite acessar, disponibilizar, acrescentar e encontrar diferentes tipos de informações para os mais diversos públicos.

Com o advento das novas tecnologias a cultura foi, paulatinamente, se transformando em uma cibercultura. Essa mesma cibercultura é, atualmente, uma cultura que acompanha o desenvolvimento do ciberespaço, da Internet, mas também de



novas técnicas de representação (imagens numéricas, realidade virtual e tele-virtual, comunidades virtuais, dentre outras). Todo este movimento, evidentemente, transforma e impacta a vida de todos no planeta. Essa nova cultura é fundamentalmente ligada a mundialização em curso e às mudanças culturais, sociais e políticas induzidas pela mesma.

Mas, sem dúvida, o mais importante é que essa nova cultura provoca-nos e obriga-nos a lançar novamente velhas questões: que civilização queremos construir neste novo século? De que solidariedades, interatividade, associabilidade teremos necessidade num mundo doravante interdependente intimamente? Qual o lugar do ser humano (deficiente visual) neste mundo cibernético? São perguntas que ajudam a pensar que tipo de tecnologia ainda surgirá e como ela nos afetará e nos afeta neste exato momento.

O que o futuro nos reserva? As novas tecnologias estão cada vez mais rápidas, de modo que é imprevisível apontar o que o homem será capaz de inventar.

Debruçado sobre seus projetos, o homem avança e transforma o presente e o futuro num constante processo evolutivo<sup>15</sup> sem que haja a simples substituição de uma técnica por outra, mas um “deslocamento de centros de gravidade”<sup>16</sup>. Constata-se que sempre há movimentos crescentes e sucessivos na história: da oralidade para a escrita, da escrita para a imprensa, desta para o rádio e para a televisão, até chegar-se à informática. O aperfeiçoamento dos meios de veicular a informação foram criados pela necessidade do homem se comunicar. O ser humano, ao longo de sua história, mantém-se sempre na expectativa de desvelar novos horizontes, explorar territórios alheios, impulsionado que é pelo desejo de interação e de novas descobertas.

A sociabilidade e interatividade midiática para o acesso do deficiente visual é sim uma realidade à qual todas as pessoas com deficiência visual podem e devem

---

15 Cf. NEITZEL, Luiz Carlos. *Evolução dos meios de comunicação*. Dissertação (mestrado), UFSC: 2001. p.17s

16 “O futuro é o único ser que planeja. Joga-se para além de si, não aceitando o que a natureza lhe propõe nem o destino. (...) O futuro é dimensão fundamental do homem. Pelo projeto, torna-se senhor do futuro. Analisa o passado, retoma-o na memória, para ir adiante com ele ou apesar dele.” ALMEIDA, Fernando José de. *As aparências enganam*. In: BRASIL. Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação/Secretaria de Educação à Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 78.



COMUNICON 2015

congresso internacional  
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS  
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO  
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

usufruir; é uma nova porta que se abre e uma nova realidade para viver em um mundo cada vez melhor, com liberdade e autonomia. São as interconexões, inclusões e interatividade que a internet proporciona a todos, sem diferenciação de cor, raça ou deficiência.

### Referências bibliográficas

ALMEIDA, Fernando José de. As aparências enganam. In: BRASIL. *Salto para o Futuro: TV Informática na Educação/Secretaria de Educação à Distância*. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

BARBERO, Jesús Martín. Comunicação plural: alteridade e sociabilidade. *Comunicação & Educação*, São Paulo, nº 9, maio/ago. 1997, UFRJ Editora.

\_\_\_\_\_. "Sujeito, comunicação e cultura". *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 15, Maio/ago. 1999. Entrevista concedida à Roseli Fígaro e Maria Aparecida Baccega.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CUNHA, Luís Simões. *Narrativas do Futuro*. Disponível em: <<http://www.geocities.com/HotSprings/Resort/2564/inter.html>>. Acesso em: 15 dez. 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução de Alex Antunes São Paulo: Ed. Aleph, 1991.

LEMONS, A. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa (Coleção TRANS). São Paulo: Ed. 34, 1999.

NEITZEL, Luiz Carlos. *Evolução dos meios de comunicação*. Dissertação (mestrado), UFSC: 2001. p. 17s.

PINTO, Álvaro Vieira. *O Conceito de Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, p. 219-221.

RHEINGOLD, Howard. *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.

TED (2005). *Kevin Kelly conta como a tecnologia evolui*. Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/kevin\\_kelly\\_on\\_how\\_technology\\_evolves.html](http://www.ted.com/talks/kevin_kelly_on_how_technology_evolves.html)>. Registrado em fevereiro de 2005, postado em novembro de 2006.