

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
CURSO DE JORNALISMO

**COMUNIDADES VIRTUAIS E A COMUNICAÇÃO VIA  
CIBERESPAÇO – UMA ANÁLISE DA REDE  
BRASILEIRA DE JORNALISMO AMBIENTAL**

CARINE SIMAS DA SILVA

Monografia

Orientador: Prof Dr. Militão de Maya Ricardo

Porto Alegre, novembro de 2000.

*Dedico este trabalho a Quem me deu  
capacidade e força para realizá-lo,  
Aquele que sempre esteve e estará ao  
meu lado.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Um obrigada muito especial às queridas incentivadoras Ana Paula Acauan, Magda Achutti e Paula Sá.*

*Agradeço a todos os que me estimularam e apoiaram. Ao meu paciente orientador, Professor Militão de Maya Ricardo, aos jornalistas da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental – em especial Roberto Villar, Vilmar Berna e João Batista Santafé Aguiar –, aos colegas da Assessoria de Comunicação Social da PUCRS e à Liani Gemignani.*

*Por entenderem a ausência nos últimos meses, à família e aos amigos – principalmente às amigas de todas as horas Paola Zandona, Roberta Cechin e Rosângela Bortolini.*

*“Somos ‘dinossauros’ da Internet, e entendemos a rede como um espaço democrático de circulação de informações, gratuito e voluntário. Assim nasceu a Internet, como nós a conhecemos no início dos anos 90, e assim pretendemos que continue. Sim, somos idealistas.”*

**Roberto Villar**

Fundador e mediador da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, integrante do Núcleo de Ecojornalistas do Rio Grande do Sul e jornalista da Assessoria de Comunicação do Pró-Guaíba.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	
<b>ABSTRACT</b> .....	
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	
<b>1 DO CORREIO DE MENSAGEIROS AO MUNDO VIRTUAL...</b>	
1.1 ROMPENDO AS DISTÂNCIAS PARA SE COMUNICAR.....	
1.2 O SURGIMENTO DA INTERNET.....	
1.3 O CIBERESPAÇO.....	
<b>1.3.1 Aspectos das relações ciberespaciais</b> .....	
<b>1.3.2 O suporte material do ciberterritório</b> .....	
1.4 A CIBERCULTURA.....	
<b>1.4.1 Características da cibercultura</b> .....	
<b>2 AS COMUNIDADES QUE HABITAM O INFOTERRITÓRIO..</b>	
2.1 SISTEMAS DE BOLETINS INFORMATIVOS: O EMBRIÃO DAS COMUNIDADES VIRTUAIS.....	
<b>2.1.1 A internet no lugar do BBS</b> .....	
2.2 COMUNIDADES NO CIBERESPAÇO.....	
<b>2.2.1 Organização e interação nas comunidades virtuais</b> .....	
<b>2.2.2 Os princípios das comunidades virtuais</b> .....	
2.3 AS COMUNIDADES VIRTUAIS E A NOVA SOCIABILIDADE...	
2.4 AS COMUNIDADES DE JORNALISTAS.....	

<b>3</b>	<b>UMA COMUNIDADE VIRTUAL DE JORNALISTAS.....</b>
3.1	A CRIAÇÃO DA REDE BRASILEIRA DE JORNALISMO AMBIENTAL.....
3.2	AS CARACTERÍSTICAS DA RBJA.....
3.3	A DOCTRINA DAS COMUNIDADES VIRTUAIS E A REDE BRASILEIRA DE JORNALISMO AMBIENTAL.....
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>
	<b>GLOSSÁRIO NÉTICO.....</b>
	<b>ANEXOS.....</b>

## **RESUMO**

A sociabilidade no território de redes de computadores, o ciberespaço, é o assunto abordado no trabalho. A partir da interação na comunidade virtual Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, são analisados aspectos desta nova comunicação praticamente livre de fronteiras.

## **ABSTRACT**

The sociability in the territory of the computer webs, the cyberspace, is the matter treated in the work. From the interaction in the virtual community Brazilian Web of Ambient Journalism, are analyzed aspects of this new communication practically free of limits.

## INTRODUÇÃO

As evoluções tecnológicas, principalmente da telemática (telecomunicação mais informática), vêm libertando a comunicação humana das barreiras do espaço e do tempo. É inevitável que estes avanços não exerçam fascínio nos profissionais de comunicação. A interação via rede de computadores veio estimular diálogos, encurtar distâncias, democratizar informações e expandir as relações humanas.

O interesse em estudar a sociabilidade *online* surgiu principalmente por esse ser um tema recente e promissor na área jornalística. Tendo poucas contribuições teóricas até o momento, a pesquisa científica tornou-se mais complexa. Porém, ganhou importância ao proporcionar novas colaborações nos campos de conhecimento social, acadêmico e da comunicação.

No ciberespaço (área das redes de computadores interligadas), as pessoas agrupam-se baseadas em afinidades e não por imposição geográfica. Organizam-se em comunidades que interagem no território virtual de modo ágil e isento dos obstáculos impostos pela geografia no mundo físico. Redes de jornalistas também são formadas, agrupando profissionais interessados num determinado tema para, como numa comunidade, auxiliarem-se mutuamente na tarefa de produzir informações.

Partindo do objetivo de analisar a comunicação *online* e a nova morfologia social caracterizada pelos grupos virtuais, este trabalho é um mergulho no mundo ciberespacial. O primeiro capítulo, ainda na superfície do ciberespaço, trata dos esforços realizados para a interação humana romper os limites geográficos, chegando à Internet. Relata a evolução de meios para tornar possível e qualificar a comunicação à distância, aborda as características estruturais do ciberespaço e dos relacionamentos humanos nas teias telemáticas.

Na segunda parte, começa a imersão na estrutura de comunidades virtuais. São registrados aspectos sobre organização, sociabilidade, objetivos e princípios de grupos virtuais, referindo-se, ainda, ao agrupamento de jornalistas no infoterritório.

Chega-se ao fundo do oceano ciberespacial no último capítulo. A Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental (RBJA) é o instrumento pelo qual são aplicadas ou negadas as teorias que fundamentaram as primeiras partes do trabalho. A análise é procedente de conclusões chegadas depois de assistir durante cerca de três meses a interação dos membros da RBJA, de entrevistas com seus fundadores e mediadores, da navegação em sites ligados à Rede e de comentários recebidos dos integrantes.

Os métodos utilizados para a elaboração da monografia foram de documentação (pela técnica de pesquisa bibliográfica), observação do objeto de estudo e realização de entrevista padronizada. Entre os autores que servem de base, destacam-se Manuel Castells, Pierre Lévy, Marcos Palácios, Danny Goodman e Esther Dyson.

## 1 – DO CORREIO DE MENSAGEIROS AO MUNDO VIRTUAL

### 1.1 – ROMPENDO AS DISTÂNCIAS PARA SE COMUNICAR

A distância sempre representou um desafio às comunicações humanas. O homem vem tentando, por toda a sua história, vencer este obstáculo. O primeiro passo remonta aos anos 2400 antes de Cristo. Há referências de que nesse período surgiu, no Egito, uma espécie de correio de mensageiros. Depois, foi a vez de cartas que circulavam de mão em mão, as quais deram origem às gazetas manuscritas, precursoras do jornal impresso.

Passados alguns séculos, por volta de 1790 depois de Cristo, telégrafos mecânicos, afixados em postes, reproduziam sinais e transmitiam mensagens (telégrafo, do grego *tele* = longe + *graphein* = escrever). A distância máxima de correspondência possibilitada pelo telégrafo era a que o olho humano, com o auxílio do binóculo, pudesse alcançar. Na seqüência cronológica, a descoberta dos condutores de energia, os fios, possibilitou o surgimento do telégrafo elétrico (combinando um fio com uma carga sinalizadora), o primeiro engenho elétrico da comunicação. E, no final do século XIX, todos os continentes foram ligados telegraficamente.

Em seguida, surgiu o telefone, um meio de relacionamento

interpessoal, transmitindo sons por meio de fios. Mais tarde, o telégrafo dispensou os fios, passando a propagar sinais que enviavam uma espécie de telegrama por variações eletromagnéticas (de Hertz) do ar. Avançam os estudos sobre as ondas hertzianas e é inventada a radiodifusão, uma maneira de irradiar sons complexos.

A idéia da televisão (do grego *tele* = ao longe + visão) apareceu no início do século XX. A transmissão de imagem à distância se deu pela exploração das propriedades da luz e da eletricidade. Depois, por volta de 1950, são colocados em órbita satélites para enviar sinais (sons e imagens) a grandes distâncias. Na década de 60 e 70, o telex, que usava a Rede Nacional de Telex para transmissão e recepção de dados, era um dos instrumentos de troca de informações à distância mais usados, principalmente nas redações dos veículos de comunicação. É nessa época, também, em meados dos anos 1960, que surge uma tecnologia capaz de ultrapassar toda a noção que se tinha de tempo e espaço “*reais*”, operando à velocidade da luz: a telemática, união da comunicação eletrônica e do computador.

*“Uma notícia que, em 1830, era transportada à velocidade do cavalo, pode hoje, mercê das conquistas eletrônicas, saltar oceanos e continentes com a rapidez da luz”* (Costella, 1984, p.95).

Estamos vivendo hoje o que Costella chama de “*era da sociedade da informação*” (idem, p.211). Nela, o território principal é o ciberespaço, delimitado pelas redes de comunicação via informática, e a sociabilidade humana é a cibercultura, fluindo na forma de comunidades que interagem neste ambiente.

## 1.2 – O SURGIMENTO DA INTERNET

A comunicação mediada por computadores (CMC) é mais um dos avanços de origem bélica. Surgiu por volta dos anos 60, na chamada “*guerra fria*” entre Estados Unidos da América e União Soviética. Na época, o desenvolvimento dos computadores<sup>1</sup> já havia tornado viável centros de processamento de dados (CPDs) digitais.

A idéia de programadores e engenheiros eletrônicos norte-americanos foi criar uma interconexão entre vários CPDs, de modo que aumentasse a capacidade de cada um, mas não existisse um controle central. Sem um centro de comando, o fluxo de informações não seria interrompido no caso de um ataque nuclear soviético atingir um dos equipamentos. O trabalho contou com verba do Departamento de Defesa dos EUA e foi realizado pela *Advanced Research Projects Agency* (Arpa). Por isto, a primeira rede foi batizada de Arpanet.

Nesse primeiro momento, apenas universidades e centros de pesquisas de informática se utilizavam da comunicação via Arpanet, para estudos de fins militares. Mas a nova tecnologia foi conquistando usuários, que logo passaram a usar a rede para todos os tipos de conversas. Então, os cientistas de outras áreas receberam acesso e houve uma divisão entre a Arpanet, dedicada a objetivos científicos, e a Milnet, diretamente voltada a aplicações militares. Outras redes foram nascendo, todas elas usando a Arpanet como sistema de comunicação. A teia de redes que se formou durante a década de 80 foi chamada de Arpa-Internet, mais tarde, Internet.

Para manter a expansão, a tecnologia de transmissão teve de ser aperfeiçoada. O *Transmission Control Protocol–Internet Protocol* (TCP–IP) e

---

<sup>1</sup> Os chamados *mainframes* eram muito grandes e com poucas capacidades, além de estarem disponíveis apenas para algumas instituições públicas e privadas.

a *World Wide Web* (Rede de Alcance Avançado – WWW) foram os principais responsáveis pelo crescimento da capacidade de comunicação. O TCP-IP é um recurso que pode ser comparado com uma linguagem, sendo utilizado pelos computadores ligados à Internet, mas permitindo também a comunicação de máquinas de outras redes. Pela WWW passou a caber ao usuário buscar as informações estocadas na rede de acordo com seu desejo e suas necessidades, tornando a navegação mais fácil, a partir de interface gráfica baseada em hipertexto e recurso multimídia.

Em resumo, a Internet é uma grande teia, baseada no protocolo TCP-IP e na WWW. Existem outras que, juntas, formam um conjunto – o qual convencionou-se chamar de “*rede*”. Mas, hoje, a Internet é quase um “*monopólio*” e a tendência é que ela vá absorvendo a CMC.

### 1.3 – O CIBERESPAÇO

A evolução das tecnologias da informática e o aumento do número de usuários da comunicação mediada por computadores proporcionam um novo deslocamento social e cultural. As relações humanas estão migrando do território ordinário para o chamado “*infoterritório*” ou ciberespaço. Pierre Lévy considera estar surgindo uma nova idade histórica. Para ele, depois de explorar o planeta (era paleolítica), conquistá-lo (neolítica), e pô-lo em relação (tempos modernos), agora é a vez de o contato entre os homens evoluir para a escala planetária, pelos meios telemáticos, ou seja, no ciberespaço (Lévy, 1999, p.199).

A palavra ciberespaço foi registrada pela primeira vez num romance de ficção científica de autoria de William Gibson (**Neuromancien**, 1984, p.64). Ele teria utilizado o termo para designar o universo de redes digitais, que representa uma nova fronteira econômica e cultural e um palco de conflitos mundiais (Lévy, 2000, p.92). O vocábulo foi incorporado em textos sobre as tecnologias informáticas da comunicação e no dia-a-dia dos estudiosos e usuários da CMC.

*“Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização” (Id. ibid).*

Esther Dyson, George Gilder, Jay Keyworth e Alvin Toffler, na **Magna Carta for Knowledge Age in New Perspective Quarterly** (1994, p.26-37), destacam a importância do território de redes telemáticas para a futura organização da sociedade. Os autores conceituam ciberespaço na Carta como *“a terra do saber, a nova fronteira cuja exploração poderá ser, hoje, a tarefa mais importante da humanidade”*. Lévy também declara que a perspectiva de digitalização geral das informações, ou seja, da criação, gravação, comunicação e simulação de dados (como já ocorre hoje), pode tornar o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade (Lévy, 2000, p.93).

### 1.3.1 – Aspectos das relações ciberespaciais

Como principais características do ciberespaço, pode-se destacar a capacidade de dar à comunicação escrita a velocidade da luz e, então, proporcionar interatividade coletiva com esta mesma rapidez. A telemática codifica informações escritas para o modo digital, ou seja, transforma-as em *bits*, que são sinais elétricos e magnéticos. Os *bits* podem ser transportados, pelas linhas telefônicas, de um lado a outro do planeta, quase instantaneamente. Assim, a interação via redes de computadores pode ignorar a distância geográfica para se dar em tempo real. Além disto, os dados digitais, como os bits, têm caráter plástico, fluido, hipertextual e interativo.

Marcos Palácios destaca na comunicação telemática a apropriação cotidiana da técnica e a apropriação técnica do cotidiano. Ou seja, a participação via *web* contraria a percepção da tecnologia como algo separado do dia-a-dia, ao contrário, a institui como uma maneira de auxiliar a vida cotidiana. A atual interação virtual<sup>2</sup> é auxiliar das relações sociais mantidas desde sempre no território ordinário (Palácios, 2000).

A concepção de tempo também está se modificando na era da CMC. A percepção instantânea, “*atemporal*”, de redes computadorizadas está tomando o lugar do tempo cronológico. Hoje já vivemos de modo virtual, ou seja, com a sensação de estar em outro tempo e em outro lugar sem estar.

*“Vivemos além de nosso tempo, o tempo das redes, que não é cronológico, é o fluir de nossa interação com as redes em um tempo mediatizado. E vivemos além de nosso espaço, que não é físico, é nossa telepresença em espaços virtuais”* (Menezes, 1998, p.123).

O que proporciona essa interconexão planetária é uma

---

<sup>2</sup> Virtual não significa irreal, mas que existe em potência, e não em ato. É o potencial de algo real.

interatividade prévia com o computador e com o *software*. Uma máquina é o que permite o acesso a esse universo comunicacional e a tela catódica é o real pelo qual flui a vida social *online* na época já considerada de pós-moderna. O computador não é um centro, mas um fragmento da trama. Através da sua tela se desenvolve o ritual de passagem do território físico para o espaço virtual.

*“A sociabilidade se torna presente na tela do computador; é neste pequeno espaço que a vida ganha corpo, que o outro se faz presente. Ao mesmo tempo, dividimos um espaço que não é de ninguém. Uma espécie de território simbólico compartilhado por todos os usuários”* (Manta e Sena, 2000).

Analisando o ciberespaço, o mundo todo integrado como uma grande teia de redes, tem-se a impressão de que existe apenas um computador. Um único suporte para os textos torna possível as interações. Como define Lévy (1996, p.47), é um computador sem limites nem contornos, cujo centro está em toda parte e a circunferência, em nenhuma. Tratando-se deste espaço não-territorial, as redes são abstraídas de fronteiras. Os que ocupam muito espaço nada tiram dos outros. Sempre haverá lugar para todas as culturas e todas as singularidades.

### **1.3.2 – O suporte material do ciberterritório**

Com as relações sociais migrando do suporte físico para o virtual, as localidades estão se abstraindo de seu sentido geográfico e histórico. Manuel Castells (1999, p.397) afirma que, a partir do rompimento

dos padrões espaciais em redes interativas, o “*espaço de fluxos*” passou a substituir o “*espaço de lugares*”. Pela classificação do autor, fluxos são seqüências de intercâmbio e interações intencionais, repetitivas e programáveis entre posições fisicamente desarticuladas.

O espaço de fluxos seria, então, a organização corporal dessas seqüências, o suporte das práticas sociais de tempo compartilhado. No ciberespaço, os lugares não existem por si mesmos, mas também não desaparecem, continuam com a mesma lógica e o mesmo significado; porém, absorvidos pela rede. E o ambiente virtual é sustentado por estruturas materiais, referentes aos recursos tecnológicos e à organização estratégica, que possibilitam as interações no ciberespaço. São reconhecidas três como as mais importantes.

A primeira é o circuito de impulsos eletrônicos baseado em tecnologias da informação (microeletrônica, telecomunicações, processamento computacional, sistemas de transmissão e transporte em alta velocidade). É a articulação espacial das relações sociais da rede, desempenhando, no modo pós-moderno de organização dos seres humanos, o papel da cidade ou da região na sociedade mercantil ou industrial.

Outra é formada por centros de comunicação e de funções estratégicas. São nós intercambiadores, que assumem coordenação da interação entre os indivíduos e executam uma série de atividades e organizações técnicas na rede. Estes pontos coordenam a conexão e a comunicação via rede entre quaisquer lugares do território ordinário, independentemente da distância geográfica, de características sociais, culturais, físicas e funcionais.

A última estrutura refere-se às elites gerenciais da rede e sua

organização espacial. É o sistema material do qual se utilizam “diretores” do espaço de fluxos, ou seja, os indivíduos encarregados de, criando e melhorando sistemas informáticos, dar rumos à nova era da informação.

#### 1.4 – A CIBERCULTURA

O surgimento do novo sistema eletrônico de comunicação – caracterizado por ter alcance global, integrar todos os meios de comunicação e ser interativo – e a migração de grupos sociais para o ciberespaço estão mudando aspectos culturais da humanidade. A comunicação mediada por computadores amplia a troca de informações até hoje estabelecida em “*um e um*” pelo telefone ou em “*um e todos*” pelos veículos de massa. Implanta uma interação classificada por Pierre Lévy (1999, p.207) de “*todos e todos*”, combinando a reciprocidade e a partilha de um contexto.

*“Durante muito tempo polarizada pela ‘máquina’, balcanizada até recentemente pelos programas, a informática contemporânea – ‘soft’ e ‘hardware’ – desconstrói o computador para dar lugar a um espaço de comunicação navegável e transparente centrado nos fluxos de informação” (Lévy, 1996, p.46).*

Esse modo de relacionamento, interativado pela *web*, difundiu-se a ponto de se acreditar que a humanidade adquiriu uma outra forma de cultura, uma “*cibercultura*”.

*“Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente*

*produzidos, são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”* (Castells, 1999, p.354).

A sociedade atual baseia-se em conhecimento, organiza-se em torno de redes em “*ciudades informacionais*” e relaciona-se por uma estrutura de fluxos. Na visão de Marcos Palácios (2000), está surgindo uma nova Sociologia, ligada às tecnologias de comunicação. Não compreender o ciberespaço e a cibercultura é equivalente a ignorar a forma contemporânea do existir social. As redes telemáticas constituem a nova morfologia das sociedades.

#### **1.4.1 – Características da cibercultura**

A essência da cibercultura é a universalidade, o que não significa uniformidade, e sim, interconexão global entre uma multiplicidade de mensagens, sentidos e contextos. A comunicação mediada por computadores reúne pessoas pela partilha de interesses e objetivos e não por um acidente geográfico.

As características da interação social via *web* exemplificam como as culturas que se desenvolvem no dia-a-dia da vida real se transportam para as redes de computadores. Como afirma Palácios (2000), ao invés de a comunicação telemática colocar a tecnologia como algo separado do cotidiano, ela a institui como auxiliar.

Utilizando-se das tecnologias microeletrônicas, as sociedades

encontram uma maneira de desenvolver novos vínculos ou extrapolar os já existentes. Mas, para Castells (1999, p.386), a CMC não substitui outros meios de comunicação nem cria novas redes, somente reforça os padrões sociais pré-existentes. Na visão do autor, a interação virtual apenas expande o alcance das redes sociais e possibilita que elas interajam de forma mais ativa e em horários optativos.

A cibercultura se distingue por proporcionar que indivíduos fisicamente distantes interajam em diálogos escritos em tempo real ou com flexibilidade de horários. Assim, a rede proporciona uma desterritorialização do saber e pode ir transformando os cidadãos em inteligências associadas. Porém, Eugênio Trivinho (1999, p.182) diz que a fase atual da sociedade tecnológica tem as características de uma *“era da confusão”*. Segundo ele, porque os mediadores conhecidos da Teoria da Comunicação (codificação, contexto, canal, mensagem, signo, sentido, ruído, formadores de opinião, *feedback*, decodificação) perdem seu caráter distinto na CMC, podendo se sobreporem, mesclarem, ofuscarem mutuamente ou auto-anularem.

## 2 – AS COMUNIDADES QUE HABITAM O INFOTERRITÓRIO

### 2.1 – SISTEMAS DE BOLETINS INFORMATIVOS: O EMBRIÃO DAS COMUNIDADES VIRTUAIS

As tecnologias da informática, como a maioria dos avanços eletrônicos, tiveram a intenção de aprimorar aspectos cotidianos da vida humana. Um dos primeiros intentos dos computadores foi a informatização dos populares “quadro de avisos” (em inglês, *bulletin board*). Na década de 70, quadros nos quais as pessoas podiam afixar recados para outras marcavam presença em todo escritório, escola e mesmo lares norte-americanos. Por meio da telecomunicação computadorizada, foi possível transformar os *bulletins boards* num “sistema quadro de avisos” ou “sistema de boletins informativos” (*Computer Bulletin Board System* – CBBS). Num primeiro momento, isto ocorreu nos Estados Unidos; depois, por todo o mundo.

O primeiro registro de um CBBS é de 1982, em Massachussets. Naquela época, com os recursos de informática ainda limitados se comparados aos de hoje, não passava de um serviço de intermediação de recados baseados em texto. Um usuário deixava uma mensagem para outro pertencente ao mesmo sistema num espaço virtual de determinada rede de computadores. O destinatário acessava a rede e recebia o seu recado.

As pesquisas na área de tecnologias foram intensificadas e a capacidade de memória dos computadores, sua velocidade e o número de conexões simultâneas suportadas tiveram rápida evolução. Com isto, o sistema de *bulletins boards* proliferou-se. Passou a ser conhecido por BBS, pois o termo *Computer*, ou a letra C, perdeu o uso por estar redundante já na “*era dos computadores*”.

Até 1984, usuários de determinado BBS só podiam interagir com outros do mesmo grupo. Então, também nos Estados Unidos da América, foi criada a FIDOnet. A rede funcionava como qualquer *bulletin board*, mas apresentava a característica inédita de um meio padrão de troca de mensagens entre um BBS e outro, independentemente das diferenças de *hardwares*. Dessa forma, os usuários tinham condições de “*falar*” virtualmente com todos os que estavam conectados à teia de BBSs interligados.

Porém, mesmo com os avanços de máquina, o processo ainda era precário e hierárquico. O método utilizado quase sempre consistia no *Mail TimeZone* (Horário do Correio). Todos os computadores pertencentes às redes entravam no modo de operação numa determinada hora do dia, geralmente de madrugada, quando as contas de telefone são mais baixas. Naquele período, não se permitia a conexão de indivíduos não integrantes da rede.

As mensagens que tinham como destino um computador exterior ao próprio BBS eram “*empacotadas*”<sup>3</sup> e enviadas à máquina de alguém com função de encaminhá-las ao seu ponto final. Diariamente, todos os BBSs conectavam-se com seu “*superior hierárquico*”, transmitiam pacotes e recebiam outros. Os superiores, por sua vez, conectavam-se com seus respectivos superiores para o mesmo procedimento, que possibilitava a troca

---

<sup>3</sup> O modo de transferência utilizado era o ATM. Por ele, as informações são divididas em blocos identificados (chamados de pacotes), os quais misturam-se a outros pacotes na conexão. Na extremidade de recepção, os blocos são reorganizados em sua ordem original e enviados a seu destino final. Isto possibilita transmissão de dados digitais de um computador a outro em alta velocidade.

de correio entre Estados. Posteriormente, estes também buscavam suas autoridades na rede para a troca entre países e assim sucessivamente, cobrindo toda a extensão do planeta.

Essa forma de se comunicar interestadual e internacionalmente tinha baixo custo, mas era extremamente lenta. O retardo de uma mensagem era proporcional à distância percorrida. Quanto mais longe o ponto de chegada, mais saltos teriam de ser feitos, e cada um era realizado apenas uma vez ao dia. Mesmo assim, a comunicação por BBS se popularizou no final dos anos 80 e início dos 90. A principal vantagem estava em não precisar de redes de computadores sofisticadas, apenas PCs (*personal computers* ou computadores pessoais), *modems* e linha telefônica.

Os quadros de avisos eletrônicos acabaram por unir indivíduos com interesses e afinidades em comum, sendo os primeiros a criar espécies de “*comunidades virtuais*” nos sistemas de comunicação mediada por computadores.

### **2.1.1 – A internet no lugar do BBS**

A troca de mensagens é uma das funções mais importantes e usadas do ciberespaço. Danny Goodman, em 1996, já destacava a atração dos usuários de computadores pelas conversas virtuais, na ainda “*super-rodovia da informação*”<sup>4</sup>:

“A transmissão de mensagens é uma aplicação

---

<sup>4</sup> Logo que se iniciaram as comunicações mediadas por computadores, se falava na formação de uma “*super-rodovia da informação*”, o que veio a ser a Internet, com características semelhantes e outras distintas das previstas.

*irresistível para a rodovia da informação por nos manter em contato com outros seres humanos – membros da família, colegas da profissão, amigos íntimos e outras pessoas com interesses semelhantes. Em vez de distanciar os viajantes, o potencial da rodovia os une ainda mais”* (Goodman, 1996, p.17).

O *Bulletins Boards System* foi o precursor da interação *online*, mas a Internet logo tomou-lhe o lugar e estimulou a grande expansão da interação eletrônica. O mesmo tipo de intercâmbio de recados e informações era realizado via Internet com vantagens devido ao seu modo de interconexão. Não eram mais necessários meses, como ocorria numa FIDOnet, para a comunicação com um usuário de outro continente. Pela Internet, é possível “*conversar*” em tempo real, não importando a distância geográfica. Os computadores são capazes de se manterem constantemente conectados, enquanto só se ligavam uma vez ao dia no sistema de *Mail TimeZone* do BBS.

## 2.2 – COMUNIDADES NO CIBERESPAÇO

Uma comunidade é uma unidade de interação e convivência entre pessoas, na qual indivíduos vivem, trabalham ou divertem-se. No “*mundo físico*” é, por exemplo, a família, o local de trabalho, o clube. Até pouco tempo, tinham como base fundamental a proximidade geográfica.

Cada vez mais, encontros entre pessoas que compartilham interesses ou objetivos estão ocorrendo no ciberespaço, primeiro pelo *Bulletins Boards System* e, atualmente, pela Internet. Na rede de computadores, surge uma forma virtual de comunidades. André Manta e Luis Henrique Sena (2000) consideram os grupos de interação eletrônica expressões da nova cultura

(cibercultura) de sociabilidade.

A atual sociedade, baseada na comunicação em rede, interage e arranja-se socialmente de forma cultural. A informação representa o principal ingrediente da constituição social, os fluxos de mensagens e imagens constituem o encadeamento básico da estrutura. Manuel Castells (1999, p.355) declara que a contemporânea sociedade informacional se caracteriza por se organizar de acordo com a identidade<sup>5</sup>. E a Internet representa o papel de um canal para criar e refletir esta nova cultura.

Pierre Lévy (2000, p.127) e Esther Dyson (1998, p.23) estão entre os autores que destacam como principal aspecto dessa nova estrutura o princípio de interconexão e, apoiado nele, o desenvolvimento de comunidades virtuais.

*“Usada de forma correta, a Internet pode ser uma poderosa tecnologia para nos permitir promover o desenvolvimento das comunidades, pois ela favorece aquilo que realmente cria a comunidade – a interação humana” (Dyson, 1998, p.23).*

Para se formar uma comunidade, é preciso interação entre indivíduos, teoricamente no contexto de algum objetivo. O termo comunidade virtual pode ser definido como um grupo de indivíduos que, eletronicamente, troca mensagens entre si sobre assuntos de interesse comum. Trata-se de uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida. Elas podem ter todas as características de uma “*comunidade*”, exceto o contato físico entre seus participantes.

Hoje, milhares de microrredes distribuem-se em todo o mundo com o objetivo de transmitir mensagens via *web*. Agrupadas por temas de

---

<sup>5</sup> Castells classifica como identidade o modo de um indivíduo se reconhecer e construir significado, baseando-se, principalmente, em atributos culturais.

interesse, elas podem abranger todo o espectro da comunicação humana. Formam comunidades às quais o usuário escolhe pertencer e dar sua contribuição, é aceito ou não, e precisa seguir certas regras. A interação na Internet se dá principalmente pelo correio eletrônico (*e-mail*).

Segundo Danny Goodman (1996, p.103), a designação de “*comunidade virtual*” aos grupos *online* justifica-se porque internautas passam a se conhecer, saber das preferências e antipatias uns dos outros, acabando por experimentar uma sensação de sociabilidade. As interações se dão em espaços virtuais, mas são reais. Por se utilizarem do potencial cooperativo do ciberespaço, podem se originar comunidades mais coesas e sociáveis do que muitos grupos “*físicos*”. Michel Maffesoli define as comunidades virtuais:

*“Microentidades baseadas na escolha e na afinidade. Afinidades eletivas que encontramos em organizações formais que funcionam segundo as regras de solidariedade de uma franco-maçonaria generalizada. Inumeráveis tribos religiosas, sexuais, culturais, esportivas, musicais, de estrutura idêntica: ajuda mútua, partilha de sentimentos, ambiência afetual. Sem centro preciso nem periferias identificáveis”* (Maffesoli, 1999, p.50).

Pierre Lévy (2000, p.130) conclui que a expressão “*comunidade atual*” seria a mais adequada para descrever os fenômenos de comunicação coletiva no ciberespaço. Pois, para Lévy, as comunidades virtuais realizam uma certa atualização, no sentido da criação de um contato efetivo, de grupos humanos apenas potenciais na era pré-infoterrítório.

Quanto a uma possível hierarquia nas comunidades virtuais, há contraponto entre autores. Alguns estudiosos alegam serem os meios de comunicação digitais inerentemente interativos, igualitários, descentralizadores, pouco hierárquicos, e as suas relações compartilhariam tais

características.

*“A Internet veio ajudar na democratização não só da informação como também das relações humanas. Mais do que nunca, precisamos ser democráticos. Na Internet não há lugar para aqueles que se dizem democráticos mas só conseguem conviver com quem pensa igual. Na Internet, aprendemos a conviver com quem pensa diferente”* (Berna, 2000).

Para outros, como Castells (1999, p.498), a morfologia da rede também é uma fonte de reorganização das relações de poder. As conexões responsáveis por ligar as redes representam instrumentos de poder, estando os conectores no ápice da hierarquia da sociedade ciberespacial.

### **2.2.1 – Organização e interação nas comunidades virtuais**

No mundo virtual, uma comunidade organiza-se baseada na afinidade de seus integrantes. Para um grupo de interação no ciberespaço, os interesses partilhados são o principal ponto de partida e o objetivo é uma ágil troca de idéias e de informações sobre determinado tema, a despeito da distância física.

A comunidade virtual encontra-se espalhada por onde estão seus membros móveis, tendo como referência um endereço no ciberespaço. Pode ser relativamente formalizada por mediadores ou constituir-se sem regras, apenas pelo acesso constante dos mesmos indivíduos a um determinado canal da *web*.

De modo geral, cada participante contribui da sua maneira com a correspondência *online*. As normas dos grupos formais são estabelecidas por uma votação entre seus membros ou pelo mediador comunitário. Mas não há regras no sentido de obrigar os integrantes a participarem enviando mensagens. O internauta se inscreve numa rede de sua afinidade; caso seja aceito pelo grupo, escolhe entre participar das discussões ou simplesmente permanecer como observador<sup>6</sup>.

*“Na verdade, há um grau de voyeurismo anônimo para os recém-chegados que serve de introdução saudável a esses serviços. Ao contrário do coquetel repleto de pessoas desconhecidas, um fórum eletrônico permite-lhes observar as trocas realizadas entre os outros presentes no grupo enquanto eles nem ao menos sabem que estão sendo observados”*(Goodman, 1996, p.103).

Ao passar a “viver” neste novo ambiente que é a comunidade virtual, o usuário precisa reinscrever sua identidade. É como se o nome, endereço e número da carteira de identidade do mundo físico cedessem lugar, no ciberespaço, ao *username* (nome de usuário), endereço eletrônico e senha, determinados pelo próprio internauta. As interações virtuais se realizam principalmente por listas de endereços eletrônicos (*e-mails*) ou *websites*.

Cada pessoa ligada a um sistema de comunicação em rede de computadores pode ter uma caixa postal eletrônica identificada. Por meio dela, é capaz de receber e enviar mensagens para aqueles que também tenham endereço no infoterritório. A correspondência de mensagens funciona de modo semelhante ao do mundo físico. Mas algumas diferenças, marcadas pelas características da comunicação *online*, determinam muito mais agilidade à interação via *web*.

Diferentemente do correio tradicional, o eletrônico permite

---

<sup>6</sup> Os que apenas assistem as discussões sem tomar parte delas são chamados de *lukers*.

enviar, de uma só vez, a mesma mensagem a uma lista de correspondentes. Isso dá a chance de um grupo de indivíduos com endereços virtuais organizarem-se e iniciar a comunicação de coletivo para coletivo. Se um usuário tem a lista de endereços eletrônicos dos outros, pode, individualmente, emitir um recado para a totalidade da equipe. O grupo sabe que todos terão recebido as mesmas correspondências. Formam-se, assim, comunidades para debater e trocar informações eletronicamente sobre um tema de interesse comum. A interação é extremamente rápida e com a vantagem de se dar na disponibilidade dos usuários.

Geralmente os grupos *online* também contam com um espaço virtual comum, a *home page*. Nela, os membros ou qualquer internauta que a acesse, por meio do endereço estipulado, têm à disposição informações sobre o assunto de afinidade do grupo, em artigos, matérias, *links* para outros locais na rede, banco de dados. Muitas vezes, também é possível escrever e ler recados deixados nessa página virtual.

A maioria das redes de comunicação mediada por computadores tem caráter gratuito. Para Esther Dyson (1998, p.29), pagar significaria assumir um compromisso e faria a interação ser levada mais a sério. Mas a falta de fins lucrativos das listas vem reforçar uma das principais propriedades da cibercultura, a flexibilidade.

Mesmo que cada comunidade virtual tenha peculiaridades próprias, elas compartilham características do ciberespaço e da cibercultura, como explica Pierre Lévy:

*“Todos esses grupos de notícias (juntos chamados de UseNet) respeitam os mesmos protocolos de comunicação, de modo que respondem ao mesmo conjunto de comandos para ler seqüências de mensagens, acrescentar uma mensagem à seqüência e assim por diante” (Lévy, 2000, p.68).*

A comunicação telemática – em contraponto à mídia de massa da Galáxia de McLuhan, como lembra Manuel Castells (1999, p.381) –, tem aspectos de interatividade e individualização embutidos, tanto tecnológica quanto culturalmente.

### 2.2.2 – Os princípios das comunidades virtuais

Embora tendo a flexibilidade como preceito, as comunidades virtuais e seus membros devem ser regidos por certos princípios. Para o bom andamento das relações na equipe, é necessário que seja seguida, utilizando um termo de Pierre Lévy (2000, p.128), uma certa “*netiqueta*”.

*“Os participantes das comunidades virtuais desenvolveram uma forte moral social, um conjunto de leis consuetudinárias – não escritas – que regem suas relações. Essa 'netiqueta' diz respeito, antes de mais nada, à pertinência das informações”* (Lévy, 2000, p.128).

Em geral, os principais aspectos morais de um grupo de interação via ciberespaço são a pertinência das mensagens e a reciprocidade. Os membros têm, como princípio implícito, a consciência de ser preciso repassar os conhecimentos de que dispõem quando estes sejam úteis, sempre com veracidade. Segundo Lévy (2000, p.128), há uma recompensa simbólica para a solidariedade de conhecimentos. Os integrantes colaboradores constituem, a longo prazo, uma reputação de competência na “*opinião pública*” da comunidade virtual.

Outras atitudes também são aconselháveis na convivência eletrônica. Para dar sentido de comunidade a um grupo de pessoas, é

necessário ser planejado um meio de determinar quem pertence à equipe e quem está fora dela. Todas as normas devem ser claras e de conhecimento geral. Esther Dyson (1998, p.29) considera ainda ser preciso os membros sentirem que investiram na comunidade e, por isto, seria prejudicial para eles abandoná-la.

Em geral, as expectativas quanto ao grupo são diferentes para cada indivíduo, mas se integram como um todo. É importante cada participante saber o principal objetivo da rede, para contrapô-lo ao seu, e, assim, decidir sua participação. Como as redes são espaços abertos para discussão, colocam num mesmo canal pessoas com idéias diferentes sobre os temas propostos.

*“A vida em comunidade raramente transcorre sem conflitos, que podem exprimir-se de forma bastante brutal nas contendas oratórias entre membros ou nas ‘flames’ durante as quais diversos membros ‘incendeiam’ aquele ou aquela que tenha infringido as regras morais do grupo. Por outro lado, afinidades, alianças intelectuais, até mesmo amizades podem desenvolver-se nos grupos de discussão, exatamente como entre pessoas que se encontram regularmente para conversar” (Lévy, 2000, p.128).*

Manuel Castells (1999, p.378) destaca como uma das regras mais importantes a rejeição da entrada de interesses comerciais não-declarados. Para justificar esta opinião, da qual Pierre Lévy compartilha (2000, p.128), Castells afirma que os traços tecnológicos e os códigos sociais desenvolvidos a partir do uso gratuito original da rede foram os fatores responsáveis por dar forma à utilização da *web*.

Seguir a netiqueta serve, principalmente, para fazer com que os membros da comunidade saibam que não estão perdendo seu tempo, como declara Pierre Lévy (2000, p.128).

### 2.3 – AS COMUNIDADES VIRTUAIS E A NOVA SOCIABILIDADE

Ainda não se conhece com profundidade o grau de sociabilidade existente nas comunidades virtuais, nem quais são seus reais efeitos na cultura da humanidade. Porém, estudiosos do ciberespaço e da cibercultura já tiraram algumas conclusões sobre essa nova forma de convívio humano.

Manuel Castells (1999, p.385) observa que os participantes das redes são efêmeros. Para o autor, mesmo se uma comunidade virtual continuar por um bom tempo em torno de um núcleo de usuários, a maior parte das contribuições será esporádica. Um grande contingente entra e sai das redes para atender às mudanças de interesses e expectativas não-satisfeitas. Os indivíduos vivem, assim como no mundo físico, em várias comunidades *online*.

*“Eu anteciparia a hipótese de que nessas comunidades virtuais ‘viver’ duas populações muito diferentes: uma pequena minoria de aldeões eletrônicos ‘residindo na fronteira eletrônica’, e uma multidão transitória para a qual suas incursões casuais nas várias redes equivalem à exploração de várias existências na modalidade do efêmero”* (Castells, 1999, p.386).

Castells (1999, p.221) afirma, ainda, que frequentadores das redes praticam uma forma nova de economia: *“a troca de informações”*. A nova sociedade tem como uma das características fundamentais o estímulo ao intercâmbio. Como ela é *“informacional”*, o produto intercambiado não poderia ser outro senão a informação.

Dois inconvenientes prováveis no convívio *online*, à semelhança de qualquer grupo social do mundo físico, são lembrados por Danny Goodman (1996, p.132). Segundo Goodman, é impossível não ocorrer o contato entre pessoas que cultivam uma prévia antipatia mútua, preferem se evitar, mas pertencem a uma mesma equipe de interação na *web*. Exatamente como acontece, por exemplo, num clube ou num bairro de uma cidade geográfica.

Outras questões problemáticas seriam quanto a aspectos ligados ao crescimento do número de internautas. Também é Danny Goodman (1996, p.76) quem ressalta que, quanto mais serviços apresentarem os mesmos fóruns de interesses e quanto maior for um grupo ou uma área de discussão, mais distribuídas estarão as pessoas informadas e/ou interessadas naquelas áreas. Nestes casos, por exemplo, duas mentes brilhantes poderão nunca se encontrar. Ou, então, uma abundância de mensagens na mesma lista de discussão impossibilitará uma interação proveitosa dos integrantes, que se verão sem condições de absorver tanta informação.

A partir da emergência do espaço cibernético, a imaginação e a inteligência das pessoas pode se dar de forma nova. O endereçamento por centros de preferência e a comunicação todos-todos são, segundo Pierre Lévy (2000, p.130), condições para favorecer o desenvolvimento de atuais processos de inteligência coletiva. E o autor aponta esta característica como uma “*perspectiva espiritual*” da cibercultura.

*“Um grupo humano qualquer só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado. O ciberespaço talvez não seja mais do que o indispensável desvio técnico para atingir a inteligência coletiva”* (Lévy, 2000, p.130).

Mesmo considerando ainda não existir análise suficientemente

profunda para conclusões definitivas sobre a sociabilidade *online*, é conveniente concordar com uma observação de Manuell Castells (1999, p.505). O autor conclui que nesse momento a História está de fato começando. Após milênios de uma batalha com a natureza – primeiro para sobreviver, depois para conquistá-la –, a espécie humana alcançou o nível de conhecimento para organizar-se e viver num mundo virtual predominantemente social. Agora tem início uma conciliação entre humanidade e História.

#### 2.4 – AS COMUNIDADES DE JORNALISTAS

Comunidades virtuais organizaram-se em torno dos mais diversos temas, interesses e afinidades – do lazer ao trabalho, de futilidades a questões ligadas com o social. Todas elas, no entanto, desenvolvem uma mesma atividade, a qual as configura como comunidades: a troca de mensagens.

Na categoria de jornalistas, muitos grupos também organizaram-se em comunidades *online*. Eles se utilizam da comunicação via *web* para um intercâmbio de informações ligadas à profissão e uma recíproca cooperação na produção da notícia. Geralmente, o agrupamento se dá por inclinação a um determinado tema (editoria).

*“Já existem comunidades virtuais de jornalistas, reunidos em grupos de interesse, como, por exemplo, o CARR-L (iniciais de Computer Assited Reporting and Research), que trocam informações e auxiliam-se mutuamente na tarefa de produção da informação. Como definido pelos próprios participantes, CARR-L é uma gigantesca Redação*

*Virtual*” (Palácios, 2000).

Contatar com fontes (do jargão jornalístico, pessoas ligadas ao assunto), acompanhar e pesquisar versões de fatos de importância desde regional até mundial são alguns dos trabalhos jornalísticos. Com o objetivo de auxiliar-se mutuamente nessas atividades, os próprios profissionais começaram a se dispor em núcleos antes das comunidades virtuais da Internet. Apesar de ter de enfrentar os obstáculos das distâncias físicas, já era válida a permuta de dados e opiniões.

Diversas associações de comunicadores identificados a uma causa eram organizados. Na equipe, alguns desempenhavam a função de coordenadores, selecionando e encaminhando aos membros cadastrados materiais como reproduções de notícias da imprensa e informações de eventos ligados ao assunto de interesse. O envio era feito semanal ou quinzenalmente, já que a distribuição se dava via Correios, levando sempre um tempo considerável para chegar ao destinatário.

Com o surgimento da comunicação em redes de computadores, os grupos se deram conta de que, pela *web*, a interação podia ter uma agilidade infinitamente superior. Os coordenadores de uma comunidade no ciberespaço, também chamados de mediadores, ou qualquer outro integrante, enviam por *e-mail* sugestões de pautas e outras informações. Apenas alguns segundos são necessários para elas chegarem às caixas postais de todos os membros, não importando a distância geográfica entre destinatário e remetente.

A CMC estimulou a evolução de redes já existentes e a criação de muitas outras. Em dezembro de 1998, numa iniciativa do Núcleo de Ecojornalistas do Rio Grande do Sul e do *site* AgirAzul na Rede, foi criada a Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental (RBJA). Atualmente, esta comunidade virtual liga 183 jornalistas de vários pontos do país numa

interação sobre problemas ecológicos e a atuação do jornalismo na área.

### 3 – UMA COMUNIDADE VIRTUAL DE JORNALISTAS

#### 3.1 – CRIAÇÃO DA REDE BRASILEIRA DE JORNALISMO AMBIENTAL

A idéia de formar uma rede brasileira de jornalismo ambiental surgiu com a Conferência da Organização das Nações Unidas (ONU) sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, ocorrida no Rio de Janeiro, Brasil, em 1992 (Rio 92). Durante os preparativos do evento, jornalistas encarregados de fazer a cobertura passaram a se reunir para trocar idéias. Nos encontros, muitos problemas ecológicos comuns em todas as regiões do país eram expostos. Então, os profissionais sentiram a necessidade de uma parceria para ampliar e qualificar a abordagem ambiental no jornalismo brasileiro. Diante da extensão continental do país, a solução encontrada para efetivar um contato regular entre eles foi utilizar um método de interação à distância.

Organizou-se uma lista de discussão sobre jornalismo ambiental no AlterNex<sup>7</sup>, logo depois da Rio 92. Na época, poucos jornalistas tinham acesso à CMC. A rede acabou por não cumprir totalmente a sua finalidade, de

---

<sup>7</sup> O AlterNex é um sistema de comunicação mediada por computadores ligado à Associação para o Progresso das Comunicações (APC) e Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (Ibase). Foi o primeiro provedor de acesso à Internet da América Latina fora do meio acadêmico. Possibilita a formação de grupos *online*.

integração, e foi extinta. Mas a expansão da Internet e as facilidades da correspondência por correio eletrônico tornaram viável constituir grupos que interagissem ativamente, a despeito da distância geográfica.

Os jornalistas Roberto Villar, integrante do Núcleo de Ecojornalistas do Rio Grande do Sul, e João Batista Santafé Aguiar, do *site* Agir Azul na Rede, formalizaram, em dezembro de 1998, a Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental (RBJA). Ela foi inscrita na Internet via eGroups<sup>8</sup> – [www.egroups.com/list/jorn-ambiente](http://www.egroups.com/list/jorn-ambiente) –, um serviço gratuito que permite a organização de listas de *e-mail*. Feito um cadastro de endereços eletrônicos no eGroups, pode-se enviar mensagens para apenas um endereço geral estipulado, e, depois de uma intervenção de coordenadores, todos os inscritos as receberão.

Na data de criação, a RBJA tinha como membros apenas os seus dois fundadores. Por meio de uma divulgação do Núcleo de Ecojornalistas do Rio Grande do Sul, em diversos *sites* da Internet (alguns exemplos são as *home pages* Jornalismo Ambiental, Agir Azul na Rede, Cadê e World Wide Found for Nature – WWF<sup>9</sup>) e da indicação feita pelos integrantes a outros colegas, a rede tornou-se mais conhecida. Hoje, completando dois anos de existência, conta com 183 inscritos, distribuídos em 15 Estados brasileiros e em algumas cidades do exterior<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> O eGroups ([www.egroups.com](http://www.egroups.com)) oferece, além do serviço de criação de redes, uma página na Internet para constarem as características do grupo organizado e serem armazenadas as mensagens enviadas pela lista de *e-mails*. A localização dos endereços geográfico e virtual de cada integrante não interfere na criação da rede. Segundo informação do *site* do eGroups, no ano 2000 o serviço conta com mais de 17 milhões de associados, que pertencem a milhares de listas de ativas.

<sup>9</sup> Endereços na web: [www.jornalismoambiental.jor.br](http://www.jornalismoambiental.jor.br), [www.agirazul.com.br](http://www.agirazul.com.br), [www.cade.com.br](http://www.cade.com.br), [www.wwf.org](http://www.wwf.org)

<sup>10</sup> Mesmo sendo uma rede nacional, a Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental conta com participantes em outros países (Uruguai, Estados Unidos, Angola, Canadá), os quais, como os outros membros, são pessoas ligadas à área de comunicação e se interessam por assuntos ambientais do Brasil.

### 3.2 – AS CARACTERÍSTICAS DA RBJA

Os principais objetivos de integrar indivíduos numa rede virtual nacional de jornalismo ambiental são ampliar as discussões públicas e qualificar o noticiário brasileiro na área. Na Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental isto é estimulado pela troca de pautas, fontes, informações, denúncias e novas descobertas ligadas à cobertura de questões ecológicas. Ainda é realizada a divulgação de cursos, prêmios, congressos e seminários.

Entre os aspectos mais importantes da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental está a gratuidade e o corporativismo. Não é preciso pagar para ser um membro da comunidade; porém, só podem participar pessoas ligadas à comunicação – jornalistas que trabalham com pesquisas, em veículos e assessorias de imprensa, estudantes de comunicação e comunicadores não-formados, mas atuantes na divulgação de questões ambientais – e interessadas em assuntos ecológicos. A entrada restrita tem como justificativa uma maior liberdade para a discussão dos assuntos.

Ao se inscrever na RBJA, é necessário preencher uma ficha com alguns dados pessoais – nome, veículo ao qual é vinculado, *e-mail*, telefone, endereço e áreas de preferência no tema da rede. As informações servem para identificar os integrantes e ficam disponível na *home page* [www.jornalismoambiental.jor.br](http://www.jornalismoambiental.jor.br). Qualquer pessoa pode acessá-las, mas a principal função do cadastro é possibilitar o contato extra-rede entre os membros, por exemplo, para tratar de assuntos pessoais.

Outra característica da RBJA é a moderação. Com o papel de evitar problemas de convivência e manter a qualidade na interação, algumas regras são estipuladas e reguladas pelos mediadores. Os dois fundadores da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental – Roberto Villar e João Batista Santafé Aguiar – atuam voluntariamente como mediadores, lendo toda a

correspondência antes de repassá-la aos integrantes. Assim, é evitado que circulem na lista mensagens fora do tema proposto, *spam*<sup>11</sup>, ou, por poderem estar contaminados com vírus, arquivos anexados (anexos).

Os moderadores ainda atuam como animadores, propondo pautas, assuntos de discussão e informando sobre eventos. Também selecionam algumas mensagens de redes internacionais para circular na RBJA quando o assunto é de interesse nacional, como participação em congressos, prêmios, novos estudos ou pedidos de fontes. Mas Roberto Villar e João Batista Aguiar exercem atividades profissionais fora da RBJA e vêem como maior dificuldade para a mediação a falta de tempo.

Os deveres dos membros da RBJA são seguir as regras da Rede, respeitar os colegas e acatar à netiqueta comum das comunidades virtuais (a qual pode ser resumida em transmitir aos colegas apenas informações verdadeiras e repassar os próprios conhecimentos quando eles forem úteis). Os direitos são discutir livremente e participar com textos, observações e opiniões sobre assuntos ligados ao jornalismo ambiental.

Na RBJA existem integrantes bastante ativos – compartilham da maioria das discussões e enviam quase diariamente sugestões e informações –, outros passivos – apenas observam as trocas de mensagens –, e aqueles que colaboram eventualmente. A maioria é classificada pelos mediadores como sendo “*ainda muito passivos*”.

A Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental apresenta uma atuação satisfatória quanto às suas finalidades. Vem sendo uma ferramenta na busca de fontes, dados, no esclarecimento de dúvidas e na divulgação de

---

<sup>11</sup> *Spam* – o termo é aplicado a mensagens eletrônicas distribuídas em grande quantidade para anunciar produtos e sites ou então contendo textos enganosos e correntes. Considerado “*lixo eletrônico*”. A pessoa responsável pelo envio das mensagens é chamada de *spammer*. No Brasil não há leis que proíbam os *spams*.

eventos e temas ecológicos. Muitas das pautas ambientais sugeridas via RBJA viram matérias em diversos e importantes veículos de comunicação do país (como se pode observar nos depoimentos dos membros, que seguem em anexo). Ainda alguns jornalistas conseguiram emprego por meio da comunidade virtual.

*“Estas redes de discussão sobre meio ambiente asseguram uma rapidez na troca de informações nunca antes imaginada e ainda é uma medida de economia e combate ao desperdício, já que podem significar menos custos com viagens e deslocamentos, o que é fundamental num país de dimensões continentais como o Brasil – e agora também o Mercosul. Logo, ao contrário de ser mais trabalho, 'stress' ou custo, as redes podem significar maior democratização da questão ambiental, racionalidade e foco nas atividades e lutas pelo meio ambiente” (Berna, 2000).*

Há um projeto da RBJA de organizar um banco de dados sobre jornalismo ambiental. E a intenção dos mediadores é de que a Rede permaneça sempre como um serviço gratuito e voluntário de cooperação aos problemas ambientais brasileiros, ampliando e melhorando a abordagem jornalística na área. Ou seja, continuar com a seriedade e preocupação ecológica que a Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental tem tido até hoje.

### 3.3 – A DOCTRINA DAS COMUNIDADES VIRTUAIS E A REDE BRASILEIRA DE JORNALISMO AMBIENTAL

Ultrapassando os limites do espaço e do tempo, a comunicação mediada por computadores proporciona uma sociabilidade quase sem barreiras

entre a humanidade. As pessoas estão, cada vez mais, constituindo-se em comunidades no ciberespaço – como a Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental –, com o princípio de interagir, trocar idéias, conhecimentos; enfim, estimular sociabilidade. Como observa Manuel Castells, depois de batalhar para sobreviver e conquistar a natureza, pode-se dizer que os homens chegaram ao nível de conhecimento suficiente para organizar-se num mundo predominantemente social, o virtual.

A sociedade contemporânea, classificada de informacional, na visão de Castells está organizada tendo a identidade como base. O modo como um indivíduo pensa ou os assuntos pelos quais se interessa são os fatores de agrupamento humano na nova morfologia sociológica, baseada em comunidades virtuais. Na Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, estes aspectos estão claros, por se tratar de uma associação corporativista, tendo participação apenas de pessoas ligadas ao jornalismo e interessadas nas questões ecológicas.

A interação virtual pode ser uma auxiliar das relações sociais já mantidas no território ordinário, como observa Marcos Palácios. Porém, a comunicação mediada por computadores também incentiva a formalização de grupos de discussão antes apenas potenciais. Muitos jornalistas brasileiros afins a assuntos ambientais, por exemplo, nem sequer sabiam um do outro. Pela Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, hoje eles mantêm uma freqüente correspondência, trocando dados e conhecimentos sobre o tema de interesse comum, independentemente de onde cada um se encontra no território geográfico.

Pelo observado, enquadra-se melhor na sociologia de comunidades virtuais a declaração de Castells, que diz ser a comunicação telemática um reforço aos padrões sociais pré-definidos. A interação *online* expande o alcance de redes sociais existentes, mesmo que de modo apenas

potencial, no mundo físico. A Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental vem a comprovar essa análise. A “*classe*” de jornalistas interessados em assuntos ambientais no Brasil existe e sempre vai existir, independentemente da RBJA. Mas, por meio da Rede, eles passam a se conhecer e interagir, firmando uma sociabilidade em torno do intercâmbio relacionado ao interesse comum, que é o jornalismo ambiental.

A correspondência pela RBJA possibilita uma ágil troca de mensagens eletrônicas, compartilhada entre vários indivíduos e, ao mesmo tempo, livre para cada um escolher seu modo de interação. Este aspecto comprova outra constatação de Castells, de estarem embutidos na comunicação telemática traços de interatividade e individualização. Confirma também a individualização do *voyerismo* mencionado por Dany Goodman. Porém, Goodman afirma que os membros recém-chegados na comunidade virtual são os que preferem assistir a participar da reciprocidade, quando o que se verifica é um *voyerismo* característico de qualquer integrante, não apenas dos calouros. Na Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, a grande parte dos membros é *luker* (observador).

Como nas outras comunidades virtuais, os relacionamentos são guiados por um conjunto de leis morais consuetudinárias – a netiqueta descrita por Pierre Lévy –, o qual é citado pelo próprio mediador da RBJA, Roberto Villar. O mediador explica que um dos deveres é respeitar as regras gerais de convivência em rede, igual para qualquer associação virtual. Na Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental ocorrem uns poucos conflitos, o que é quase inevitável, segundo Lévy. Porém, eles são mais ideológicos, já que se trata de uma lista de discussão e não de “*concordância*”, do que por infração à netiqueta.

Um outro aspecto constatado na RBJA e afirmado em mensagem do mediador Roberto Villar a uma integrante da Rede é a rejeição a interesses

comerciais. Castells e Lévy destacam a aversão a este proveito, principalmente quando ele se dá de modo não-declarado. Segundo Castells (opinião compartilhada por Villar, como demonstra *e-mail* em anexo), as características e os códigos desenvolvidos a partir do uso gratuito original da *web* deram forma à sua utilização.

Os prováveis inconvenientes da vida em comunidade virtual salientados por Goodman são pouco observados na Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental. O contato entre pessoas que preferem evitar-se pode até realizar-se, mas nenhuma antipatia chega a ser declarada. Já o excesso de distribuição dos membros e uma demasia de mensagens recebidas não ocorre. Com 183 integrantes, a Rede não é exageradamente grande para que a maioria seja desconhecida entre si. Porém, pelo fato de muitos não participarem, apenas assistirem à interação, tornam-se despercebidos dos demais. Mas, assim, acabam garantindo a inexistência de um exagero de correspondências. Se todos fossem ativos e mandassem ao menos uma mensagem por dia, certamente o problema destacado por Goodman, da impossibilidade de absorver tantas informações, seria verificado.

Na RBJA também não se confirma a efemeridade citada por Castells como característica das redes virtuais. O autor diz que se encontram duas populações distintas nas comunidades *online*: uma minoria fixa “*residente*”, e outros apenas transitórios. Na RBJA poucos membros se desvinculam depois de inscritos; no entanto, como já foi dito, apenas uma minoria realmente colabora com a interação.

Castells ainda afirma que as redes ciberespaciais são reorganizações das relações de poder, estando os responsáveis pela conexão (mediadores) nos papéis de autoridades. Examinando a morfologia da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental, conclui-se que ela não é uma comunidade efetivamente hierárquica. Mesmo tendo intervenção de mediadores na

correspondência, somente são vetadas mensagens prejudiciais à convivência na rede. Nenhuma espécie de censura ou outro controle que não o de zelar pela “saúde” da interação é realizado.

Para Lévy, a organização de comunidades pelo compartilhar de interesses e a permuta *online* de dados aproxima-se da constituição de uma inteligência coletiva. O autor considera que um grupo de pessoas só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para chegar próximo de uma inteligência associada. A Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental tem por finalidade compartilhar conhecimentos; entretanto, também objetiva e se preocupa com uma causa social: colocar a ecologia no noticiário e, conseqüentemente, nas discussões públicas do Brasil.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além de facilitarem e agilizarem tarefas cotidianas, as tecnologias da informação estão modificando a estrutura social. O ciberespaço é hoje o território onde as relações humanas ocorrem (ou “*fluem*”, como diria Pierre Lévy), proporcionando um rompimento de muitas barreiras antes impostas à sociabilidade. É papel dos jornalistas acompanharem esta e todas as evoluções quanto aos modos de comunicação.

O agrupamento de pessoas passa, na nova “*sociedade informacional*”, a se realizar por afinidades. Os limites da geografia e do tempo são deixados de lado. Os valores de pensamentos e ideologias são os que interessam. Indivíduos de interesses compartilhados, mesmo que não se conheçam fisicamente, podem ser membros da mesma comunidade no mundo virtual. Assim, o ciberespaço confirma a sua virtualidade, levando em conta mais o potencial do que o real.

Ao passo em que as redes são instrumentos para interagir e partilhar, leva-se em conta a individualização dos usuário. Passividade, atividade e todas as opiniões são consideradas na correspondência. Os mediadores, ou coordenadores, das comunidades virtuais se encarregam apenas de manter um bom relacionamento, estando longe de serem agentes de censura de idéias.

Diferentemente do que ocorre no mundo físico, os moradores das comunidades virtuais não precisam de leis escritas para regular sua convivência. Existe um conjunto de regras morais informais, consuetudinárias, mas o qual é respeitado pelos membros. Está na consciência de cada um os princípios de não repassar informações inverídicas e ser solidário com os colegas, transmitindo seus conhecimentos quando eles forem úteis.

A análise da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental (RBJA) demonstrou vantagens do convívio no ciberespaço e da constituição de comunidades virtuais. A RBJA está cumprindo seus objetivos. Atualmente, 183 jornalistas interessados em questões ecológicas encontram-se integrados pela RBJA. Eles têm acesso rápido a informações de vários cantos do país, esclarecem dúvidas, buscam fontes qualificadas, tomam conhecimento de problemas e da opinião de colegas. A Rede atua feito um ponto de convergência de idéias, uma “*inteligência coletiva*”. Como conseqüências, criam-se laços entre os integrantes e são expandidas as participações sobre o tema. Os membros da Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental vão, aos poucos, abrindo espaço na mídia e nas discussões públicas do país para o meio ambiente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGIR Azul na Rede. Capturado em 6 set. 2000. Online. Disponível na Internet  
<http://www.agirazul.com.br>

BERNA, Vilmar. **Redes ambientais na internet no terceiro milênio.**  
Capturado em 25 ago. 2000. Online. Disponível na Internet  
<http://www.jornalismoambiental.jor.br>

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

COSTELLA, Antônio. **Comunicação do grito ao satélite.** 3.ed. Campos do Jordão : Mantiqueira, 1984.

DYSON, Esther. **Release 2.0 – a nova sociedade digital.** Rio de Janeiro : Campus, 1998.

EGROUPS. Capturado 20 out. 2000. Online. Disponível na Internet  
<http://www.egroups.com>

FERLAUTO, Vinicius. **Informação na internet e as tendências do jornalismo online.** Porto Alegre, 1999. Monografia de conclusão do Curso de Jornalismo – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

FRANCO, Marcelo Araújo. **Ensaio sobre as tecnologias digitais da inteligência.** Campinas : Papirus, 1997.

GOODMAN, Danny. **Vivendo à velocidade da luz.** São Paulo : Makron Books, 1996.

HALL, Stuart. **Identidades culturais na pós-modernidade**. Rio de Janeiro : DP&A, 1997.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo : 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo : 34, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre : Artes e Ofícios, 1995.

MANTA, André; SENA, Luis Henrique. **As afinidades virtuais: a sociabilidade no videopapo**. Capturado em 10 set. 2000. Online. Disponível na Internet <http://www.facom.ufba.br>

MARROCO, Beatriz, GERBASE, Carlos, BERGER, Christa et. al. **Tendências na comunicação**. 1.ed. Porto Alegre : L&PM, 1998.

MELLO, Grazielle Badke de. **No paraíso da interatividade musical: comunicação e tribalismo no cyberspace**. Porto Alegre, 1998. Monografia de conclusão do Curso de Jornalismo – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

MORENO, Júlio. **A cidade e a mídia na era digital**. São Paulo : Agência Estado, 1996.

MORIN, Edgar, VATTIMO, Gianni, BAUDRILLARD, Jean et. al. **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre : EDIPUCRS e Sulina, 1999.

MURAD, Angèle. **Oportunidades e desafios para o jornalismo na Internet**. Capturado em 31 maio 2000. Online. Disponível na Internet <http://www.uff.br/mestcii/gele1.htm>

NEGROPONTE, Nicholas. **Vida digital**. 2.ed. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.

PALÁCIOS, Marcos. **Modens, muds, bauds e FTPS: aspectos da comunicação no final do milênio**. Capturado em 10 set. 2000. Online. Disponível na Internet <http://www.facom.ufba.br>

PARRA, Roberto. **Pequena história das comunicações por computador**. Capturado em 3 set. 2000. Online. Disponível na Internet <http://www.guiadaimprensa.com.br/histpp.htm>

REDE Brasileira de Jornalismo Ambiental. Capturado em 6 set. 2000. Online.  
Disponível na Internet <http://www.egroups.com/list/jorn-ambiente>

TERCEIRO, José B. **Sociedade digital: do *homo sapiens* ao *homo digitalis***.  
Lisboa : Relógio D'água, 1997.

WORLD Wide Fund for Nature (WWF). Capturado em 5 nov. 2000. Online.  
Disponível na Internet <http://www.wwf.org>

## GLOSSÁRIO NÉTICO

**Arpa** (*Advanced Research Projects Agency*) = Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América responsável pelos primeiros desenvolvimentos da comunicação em rede de computadores.

**Arpanet** = primeira rede de comunicação mediada por computadores, promovida pela Arpa.

**Assistente digital pessoal** = PDA, *Personal Digital Assistant*. Mecanismo portátil capaz de armazenar e exibir informações digitais.

**ATM** = modo de transferência assíncrona. Método de passar dados digitais, em alta velocidade, de um computador para outro. Para serem transportadas, as informações são divididas em blocos identificados (chamados pacotes). Na extremidade de recepção, os pacotes são reorganizados em sua ordem original.

**Baud** = O número de bits transportados no prazo de um segundo. Velocidade de transmissão de um *modem*.

**BBS** (*Bulletin Board System*) = sistema de boletins informativos eletrônicos. Forma de comunicação por computadores e linhas telefônicas em que usuários formam grupos para enviar e receber mensagens de texto.

**Binário** = sistema de contagem contendo somente dois elementos, por exemplo, números (na digitalização, 0 e 1), palavras (sim e não), cores (preto e branco).

**Bulletin board** = quadro de avisos.

**Bit** = abreviação de binário e dígito. Combinação binária (1 e 0) digital. Quantidade mínima de informações que podem ser armazenadas ou convertidas por um computador. Sinais elétricos e magnéticos.

**Bps** = *bauds*.

**Byte** = conjunto de oito *bits*. Um número binário de oito *bits* – um *byte* – possibilita combinações suficientes (256) para representar cada letra, numeral e sinal de pontuação de todos os alfabetos romanos. O *byte* é uma medida comum da capacidade de armazenamento do computador: um *byte* equivale a um caractere reconhecível. As quantidades comuns para armazenamento dos computadores atuais são da ordem de milhares de *bytes* (*kilobytes, KB*), milhões de *bytes* (*megabytes, MB*) e bilhões de *bytes* (*gigabytes, GB*).

**CBBS (Computer Bulletin Board System)** = idem BBS. O termo *computer* ou a letra “C” perdeu o uso por estar redundante com a grande expansão do uso de computadores.

**CD-ROM** = disco compacto-memória somente para leitura, um formato para o armazenamento de dados digitais em discos ópticos que se assemelha ao disco compacto de áudio.

**Cibercultura** = a partir de uma idéia de espaço cibernético (ciberespaço), é a cultura da era das redes informáticas. As relações humanas fluem nas comunidades virtuais, determinando novas formas de sociabilidade.

**Ciberespaço** = espaço cibernético. Teia virtualmente não mapeável de computadores e redes interligados.

**Cibernética** = ciência que estuda o sistema de controle e de comunicação nas máquinas e nos organismos vivos.

**CMC** = comunicação mediada por computadores.

**Comunidade virtual** = grupo de indivíduos de diversas localizações geográficas que eletronicamente trocam idéias e mensagens entre si sobre assuntos de interesse comum.

**Comutação eletrônica** = processo de fazer uma leitura instantânea de um sinal e converter esta leitura num número digital.

**Correio eletrônico** = *e-mail, electronic mail*. Método para a troca de mensagens entre indivíduos usando um computador ou serviço de computador como mecanismo de entrega e envio. Cada usuário do correio eletrônico possui uma caixa postal virtual no computador principal, a qual armazena mensagens recebidas até que o usuário as acesse por intermédio de um computador pessoal.

**CPD** = centro de processamento de dados de informática.

**Digital** = informações na forma de *bits*. A maneira de processamento que os computadores utilizam e na qual todos os dados (textos, números, sons e imagens) são representados por combinações de dois dígitos (0 e 1), os quais a máquina pode reconhecer e manipular.

**Digitalização** = apreensão numérica ou matemática da realidade para ser manipulada. Traduzir uma informação em números (1 e 0).

**Domínio** = subrede.

**Download** = processo de “*baixar*” (instalar) arquivos e programas de computador.

**eGroups** = serviço de criação de redes de CMC na Internet. (endereço na *web*: <http://www.egroups.com>)

**E-mail** = *eletronic mail*, correio eletrônico.

**Fibra óptica** = meio de comunicação de dados para enviar informações na forma de pulsos de luz por meio de fibras de vidro muito finas, em altíssima velocidade.

**FIDOnet** = primeiro *bulletin board system* que permitiu a comunicação mediada por computadores entre usuários de BBS distintos. Rede telemática que apresentava um meio padrão de troca de mensagens de quaisquer BBS e *hardware*.

**Filtro** = em sistemas de correio eletrônico, programa que permite ao usuário designar quais mensagens recebidas devem aparecer na caixa de entrada. Um filtro compara o título da mensagem e nome do emissor de todas as mensagens que chegam com listas preparadas pelo receptor. Alguns filtros também atuam como agentes, encaminhando mensagens ou respondendo automaticamente a elas, conforme instruído pelo receptor.

**Fluxo** = seqüência de intercâmbio e interações intencionais, repetitivas e programáveis entre posições fisicamente desarticuladas (definido por Manuel Castells, 1999, p.397).

**FTP (*file transfer protocol*)** = protocolo de transferência de arquivos na Internet. Utilizado para transferir (*upload*) e instalar (*download*) arquivos de

dados de um computador a outro.

**Gopher** = sistema que permite aos usuários da Internet acessar informações por meio de um conjunto de *menus* e *submenus*, residentes em diferentes computadores. Serviço de *software* da Internet que ajuda o usuário a localizar e transferir documentos transportáveis e outros arquivos espalhados na Internet.

**Grupos de notícias** = grupos de pessoas que trocam notícias e informações via rede de comunicação de computadores. *Newsgroups*, listas de discussão ou comunidades virtuais.

**Hacker** = usuário de computador que se dedica a entender como funcionam as operações de computadores e redes telemáticas. Adquiriu conotação negativa, de “*espião*”.

**Hardware** = equipamento ou máquina de computação.

**Hertz** = unidade de frequência, igual a um ciclo por segundo.

**Hipermídia** = junção de mais de uma mídia (áudio, vídeo, fotos, animações).

**Hipertexto** = escrita não-sequencial, na qual autor e leitor têm a capacidade de criar, seguir, navegar interativamente entre textos aleatórios por meio de *links* entre ambos.

**Home page** = lugar representado por um endereço, no qual a informação é armazenada ou indicada. *Site* ou *website*.

**HTML (*Hipertext Markup Language*)** = linguagem de composição de páginas hipermídias para *www*.

**HTTP** = protocolo de transporte hipertexto que permite navegar na *www*.

**Infoterritório** = ciberespaço.

**Infovia** = sinônimo da antiga super-rodovia de informações, hoje, com algumas atualizações, a Internet.

**Interatividade** = que envolve a participação ativa do usuário para direcionar o fluxo de informações num aplicativo ou numa apresentação.

**Interface** = termo utilizado geralmente como “*interface com o usuário*”, que significa o ponto de encontro entre o usuário e a rede de comunicação via *web*, ou seja, o computador.

**Internet** = agrupamento global de sistemas de computadores e redes, todos interconectados com o intuito de possibilitar a troca de informações. Teia de redes telemáticas.

**LAN (*local area network*)** = rede de área local. Conexão de dois ou mais computadores pessoais, permitindo troca de dados ou compartilhamento de recursos (como impressoras).

**Largura de banda** = é a capacidade de enviar informação por um determinado canal (cobre, fibra e onda de rádio ou éter).

**Link** = conexões que apontam para um documento eletrônico ou arquivo de dados armazenado em outro local do ciberespaço.

**Lista de discussão** = grupo de pessoas que troca mensagens via comunicação mediada por computadores, geralmente tem um tema determinado. Comunidade virtual, *newsgroup*.

**Luker** = como é chamado o integrante de uma comunidade virtual que apenas assiste a troca de mensagens, sem participar da interação.

**Mail TimeZone** = traduzido do inglês como “*horário do correio*”. Período no qual computadores que pertenciam a BBSs entravam em modo de operação via linhas telefônicas.

**Mainframe** = um dos primeiros modelos de computador. Era grande, com poucas capacidades e estava disponível apenas para algumas instituições públicas e privadas.

**Mediador** = numa lista virtual de discussão (via *web*), pessoa responsável por controlar as mensagens enviadas e recebidas.

**Milnet** = segunda rede de comunicação mediada por computadores constituída. Teve origem da Arpanet e era destinada a aplicações militares.

**Modem** = modulador-demodulador. Processo de transformação de *bits* em ondas e depois em *bits* novamente, realizado por meio de linhas telefônicas.

**Multimídia** = união de informações estáticas (como texto e gráficos) com animadas (som e vídeo).

**Net** = termo usado informalmente para referir-se ao mundo *online*, principalmente à Internet.

**Nético** = relativo à net.

**Netiqueta** = leis de cooperação e cortesia estabelecidas, de forma não escrita, entre os usuários de redes *online*.

**Newsgroup** = grupo de notícias.

**Nó** = computador ou qualquer outro dispositivo conectado a uma rede.

**Offline** = diz-se quando uma pessoa ou máquina não está conectada a outra.

**Online** = pessoa ou máquina conectada a outra via telefone, cabos de rede ou conexão sem fio.

**PC** (*personal computer*) = computador pessoal.

**PDA** (*personal digital assistant*) = assistente digital pessoal.

**Protocolo** = conjunto de regras que define o formato e a transmissão de informações entre computadores.

**Provedor de serviço** = empresa ou indivíduo que distribui as informações via *web*.

**RBJA** = Rede Brasileira de Jornalismo Ambiental.

**Rede de área local** = *LAN, Local Area Network*.

**Rede de área remota** (*WAN – wide area network*) = série de redes de área local interconectadas que se espalham por uma grande área geográfica.

**Senha** = seqüência de letras, números e sinais de pontuação usada como chave para permitir ao usuário acessar um computador, rede, ou caixa postal eletrônica.

**Servidor** = mecanismo (geralmente um computador) controlado por (outro) computador que atua como depósito de informações centralizadas. Dependendo da finalidade da rede, um servidor pode conter um recurso de processamento de correio eletrônico, conjuntos de informações compartilhadas e outras informações que devem ser disseminadas gradativamente para cada

computador que ficar *online*.

**Sistema operacional** = programa de computação que instrui a coleção de *chips* e outros mecanismos do computador a comportar-se de um determinado modo. Todos os equipamentos que são operados pelo mesmo sistema operacional se comportam da mesma forma e podem usar o mesmo *software* de programa de aplicação.

**Site** = servidor de informações ou acesso de rede de computadores. Página na *web*. *Website* ou *home page*.

**Software** = programa de informática, para ser instalado em computadores.

**Spam** = termo aplicado a mensagens eletrônicas distribuídas em grande quantidade para anunciar produtos, *sites* ou contendo textos enganosos e correntes. Considerado “*lixo eletrônico*”.

**Spammer** = pessoa responsável pelo envio de *spam*.

**Super-rodovia da informação** = Logo que se iniciaram as comunicações mediadas por computadores, se falava na formação de uma “*super-rodovia da informação*”, o que veio a ser a Internet, com características semelhantes e outras distintas das previstas.

**TCP-IP** (*Transmission Control Protocol – Internet Protocol*) = tecnologia utilizada pelos computadores ligados à Internet. Permite a comunicação entre máquinas de quaisquer redes telemáticas.

**Telemática** = união das tecnologias da telecomunicação com as da informática.

**Telepresença** = presença virtual, por meio das tecnologias de comunicação à

distância.

**Telnet** = serviço da Internet que permite aos usuários conectarem-se diretamente a um computador específico ligado à Internet.

*UseNet* = como era chamado o agregado de computadores e suas interconexões que compreendiam os serviços de BBS.

*User name* = nome de usuário (de correio eletrônico ou outro serviço telemático).

**WAN** (*wide area network*) = rede de área remota.

**Web** = rede. Termo usado para se referir à Internet.

**Website** = *site, home page*.

**WWF** (*World Wide Found for Nature*) = Fundo Mundial para a Natureza (endereço na *web*: <http://www.wwf.org>).

**WWW** (*World Wide Web*) = rede de alcance mundial. Rede flexível formada por redes dentro da Internet, na qual qualquer um pode criar seu próprio *site*.

**Virtual** = não significa irreal, e sim o potencial de algo real (que pode ser uma substância ou um acontecimento). Possibilidades pré-determinadas. O que existe em potência e não em ato.

## **ANEXOS**