

## O DIGITAL NAS PRÁTICAS DAS PESSOAS EM SITUAÇÃO DE DESVANTAGEM PSÍQUICA: FERRAMENTAS, AMBIENTE SOCIAL E CULTURAL E MEIO DE METACOMUNICAÇÃO

Hadi Saba Ayon<sup>1</sup>

### RESUMO

Como as pessoas em situação de desvantagem psíquica usam o digital nas atividades diárias dela? Como podemos entender o digital e como a pessoa com uma variação do desenvolvimento pode usá-lo para superar as dificuldades dela? Este artigo apresenta um estudo feito sobre as práticas culturais e sociais de um grupo em situação de desvantagem psíquica em Le Havre, na França, em 2013-2014. Observamos principalmente um uso informático das ferramentas não conectadas e também da rede social digital Facebook. O objetivo da prática digital é a comunicação com novos ambientes. O digital, como *cultura* (Doueïhi, 2013), oferece facilidades para se distanciar da interação face-a-face e realizar uma nova comunicação baseada sobre o gerenciamento dos rastros digitais. Cultivar uma presença digital (Merzeau, 2010) considerando a importância dos *comuns* pode favorecer a participação social de pessoas diferentes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação, desvantagem, digital, cibercultura, participação social.

### ABSTRACT

How do persons with psychiatric disability use the digital in their daily activities? How can we understand the digital and how the person with a variation in her development can use it to overcome her difficulties? This article presents a study on cultural and social practices of a group with psychiatric disability in Le Havre city in France between 2013 and 2014. We observed mainly a computer use of devices not connected to the internet but also a social networking site use (the case of Facebook).

The goal of digital practice is to communicate with new environments. The digital as culture (Doueïhi, 2013), offers to these persons facilities to distance themselves from the face-to-face interaction and conduct a new communication based on the management of digital traces. Developing a digital presence (Merzeau, 2010) which takes in consideration the importance of the commons can promote social participation of people with variation of human development.

**KEYWORDS:** Communication, disability, digital, cyberculture, social participation.

### Introdução

Emergente, o digital influi hoje no nosso viver de maneira profunda. Ele entra silenciosamente na nossa vida cotidiana, e interfere em quase todas as nossas

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências da Informação e da Comunicação pela Universidade do Havre na França em 2014, laboratório IDEES- Le Havre (Cirtai), UMR 6266 du CNRS. Trabalha sobre as questões da comunicação digital, a desvantagem e a saúde mental. Foi jornalista no Líbano, de 2005 até 2009. E-mail: hadisabaayon79@gmail.com.

atividades diárias. Ele reconstrói e reinventa a sociedade, e estrutura a evolução social e se apresenta como uma passagem obrigatória para realizar as tarefas cotidianas.

A vida humana, em todos seus aspectos, não cessa de se reinventar sob as inovações tecnológicas. Muitas atividades nossas são feitas hoje online: procurar um endereço, uma informação, as notícias, a hora de saída de um ônibus, um emprego, comunicar com a família e os amigos, mandar e receber e-mails, fazer compras, reservar um bilhete de concerto, ler, ouvir música e assistir aos vídeos ou mesmo à televisão, etc.

As tecnologias da informação e comunicação digital se tornam organizadores centrais da ação e introduzem novas formas de exploração e novos relacionamentos. Mas também na Internet, as atividades online dos usuários não escapam da rastreabilidade. Essa rastreabilidade digital é agora a matéria-prima de uma economia que se alimenta de dados pessoais de usuários, mas também representa a base de um sistema econômico-político-comunicativo em crescimento.

A rastreabilidade digital hoje representa uma importante questão política e econômica. A digitalização de nossas pegadas não é apenas o único desafio tecnológico: ela levanta a questão do futuro da nossa identidade, a nossa sociabilidade e nossas liberdades em um ambiente renovado (Arnaud *et al.*, 2010)<sup>2</sup>.

Nesse espaço cultural democrático, vários grupos e comunidades formam-se adaptando o espaço para morar-se. As pessoas em situação de desvantagem psíquica interagem com as ferramentas e os ambientes digitais. Sofrendo de distúrbios comportamentais que complicaram sua comunicação, elas acham no digital um meio para superar dificuldades às quais elas são confrontadas na comunicação interpessoal. Diferentes em suas funções e representações, essas pessoas têm suas aplicações e execuções digitais. A lógica da web permite a tudo o mundo publicar e comunicar. A essência da *Toile mondiale* (tradução da web em francês) é a construção de projetos pelos próprios usuários sem recurso a qualquer autoridade, privado ou público.

A pessoa na web é definida por seus rastros e todas as pessoas que constituem o seu círculo e seus links. Na Internet, podemos falar de uma ruptura fundamental entre o sinal e o rastro. O sinal, nas Ciências da Informação e Comunicação e na Semiótica, procede a um ato enunciado com significado e intencionalidade. As pegadas digitais não

---

<sup>22</sup> ARNAUD M., MERZEAU L., « Introduction », in Michel Arnaud, Louise Merzeau (dir.), « Traçabilité et réseaux », *Hermès*, vol. 1, n° 53, 2009, p. 10.

são sinais como os outros. Elas são destacáveis, mobilizadas, calculáveis e elas não são significativas em si mesmas. “Muitos rastros que nós deixamos nas atividades digitais são completamente insignificantes, à primeira vista, tomadas isoladamente” (Merzeau, 2012)<sup>3</sup>.

## Objeto

Nesse artigo, tentamos de compreender a entidade do digital, interrogando o seu funcionamento e seu relacionamento com um público com necessidades diferentes. Questionamos o que é o digital, e como podemos defini-lo? É meio, cultura, espaço ou são práticas? Qual tipo de relacionamento existe entre a informática e o digital? Qual é a diferença entre a internet e a web? Enfim, o digital pode ser uma mídia interativa, um *medium*, uma mensagem?

Indagamos como podemos aprender e viver juntos com as pessoas diferentes- aqui o caso de pessoas com uma variação de desenvolvimento humano<sup>4</sup>- em uma cultura comum com o digital? Estudamos o entendimento e a representação do digital nas interações de um grupo de pessoas em situação de desvantagem psíquica em um lar adotivo em Le Havre na França. Conforme ao molde antropológico sistêmico de desvantagem<sup>5</sup>, a desvantagem é uma variação do desenvolvimento humano. A desvantagem psíquica é:

Um mau funcionamento da personalidade caracterizado por perturbações graves, crônicas ou de longa duração de comportamento e do ajustamento social (Zribi et al. 2003)<sup>6</sup>.

Como essas pessoas usam o digital no diário e para que fins? Quais são as atividades delas nessa interação? Nosso estudo, feito em 2013-2014, tentou de definir o digital distinguindo entre a ferramenta e o ambiente, a mídia e o ecossistema. Nesse

---

<sup>3</sup> MERZEAU L., « Oublier l'oubli : mémoire et traçabilité numérique », *website de l'ADBS*, [online], disponível no link: <<http://www.adbs.fr/oublier-l-oubli-memoire-et-tracabilite-numerique-114964.htm>>, 28 de março de 2012, consultado em abril de 2012.

<sup>4</sup> The *International Network on Disability Creation Process* (INDCP) entende a desvantagem como uma variação de desenvolvimento humano.

<sup>5</sup> O Modelo de Desenvolvimento Humano e Processo de Produção de Desvantagem (MDH-PPD2) distingue entre as deficiências, as incapacidades e os obstáculos ambientais e define a situação de desvantagem como o resultado dessa interação (Fougeyrollas et al., 2001).

<sup>6</sup> SARFATY J., ZRIBI G., *Handicapés mentaux et psychiques : Vers de nouveaux droits*, Rennes, Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique, 2008, p. 9.

artigo, defendemos a orientação para um processo de educação permanente do digital e no digital, valorizando a ação coletiva, a produção de bens comuns e a inclusão de grupos discriminados e diferentes.

## **Quadro teórico**

### **A atividade: uma fonte de conhecimento**

Interagindo com o seu ambiente, o indivíduo constrói a sua realidade de acordo com suas relações sociais e sua cultura. Essa construção é feita a partir de elementos que, gradualmente, construídos ao longo de sua vida. O processo interpretativo é altamente subjetivo. As percepções de umas ações e as metodologias escolhidas para um problema são “construídas” pelos atores. Para as epistemologias construtivistas, o conhecimento implica um sujeito conhecedor, e não tem nem valor fora dele. Em outras palavras, o conhecimento de que o indivíduo pode construir uma verdadeira é que de sua própria experiência da realidade. O real escreveu Gaston Bachelard, não é “o que se poderia pensar”, mas “o que devemos pensar”<sup>7</sup>.

### **A interação: produção de significado em um contexto situacional**

Em sua interação social, o indivíduo é um agente ativo, não redutível aos efeitos do condicionamento, e que possui certa autonomia de ação e representação, sem ser totalmente livre. O *Pragmatismo social* – no qual nos inspiramos – designa a parte da filosofia do pragmatismo que se refere diretamente à concepção social da ação. Sua abordagem define o humano como sujeito ativo, recusa o biologismo, leva em conta a interação indivíduo-sociedade, e compreende esta como um grupo cultural.

Durante as interações concretas com os parceiros, o ser humano produz significados que dependem de suas ações e interpretações, e são definidos por um contexto situacional particular. Tomamos a interação na acepção meadiana (de Georges Herbert Mead), em termos de símbolos, como: “Uma troca de significados, na base de uma possibilidade de identificação com o outro” (Mead, 1963)<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> LE MOIGNE J-L., *Les épistémologies constructivistes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1995, p. 71.

<sup>8</sup> LE BRETON D., *L'interactionnisme symbolique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2004, p. 34.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

Em intercâmbios humanos, podemos nos comunicar (primeiro nível), mas também podemos nos comunicar sobre a comunicação (segundo nível), é a *metacomunicação*, para Bateson. Metacomunicar é:

Dar ou pedir *feedback* para orientar a interpretação das mensagens; é também dar ou pedir indicações que permitem a um e ao outro se definirem mutuamente pela relação que eles vivem e estão a construir (Leclerc Ch., 1999)<sup>9</sup>.

Para o interacionismo simbólico que nos referimos, a ação do ser humano em relação com as coisas é feita em função do significado que as coisas têm para ele e que esse significado é derivado da interação social de cada um com os outros. Assim, esse significado é manipulado e alterado em um processo de interpretação implementado por cada um no tratamento de objetos encontrados.

Howard Becker escreve:

Para entender o comportamento de um indivíduo, é preciso saber como ele viu a situação, os obstáculos que ele acreditava que enfrentar, e as alternativas que ele viu diante de si<sup>10</sup>.

Em sua abordagem sistêmica, a escola de Palo Alto evoca o *modelo da orquestra* para explicar que não estamos nos comunicando, mas participando de uma comunicação. Para Gregory Bateson,

A comunicação não se limita a uma troca de mensagens verbais, mas inclui todas as ações e mecanismos pelos quais os sujeitos se influenciam mutuamente (Bateson, Ruesch, 1951)<sup>11</sup>.

Se a comunicação interpessoal pode ser entendida de acordo com a explicação dada por a escola de Palo Alto, como podemos compreender a comunicação digital e de quais elementos ela é feita?

## **O digital: espaços habitáveis, pegadas, identidades e publicação**

---

<sup>9</sup> LECLERC Ch. (1999), *Comprendre et construire les groupes*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, p. 232.

<sup>10</sup> COULON A., *L'École de Chicago*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, p. 75.

<sup>11</sup> RUESCH J., BATESON G., *Communication: The social Matrix of Psychiatry*, New Jersey, Transaction Publishers, 2008 (1951), p. 5-6.

Questionar o que é digital, é pensar a natureza e a relação entre os componentes de um ecossistema combinando as indústrias, as redes, os serviços de Internet, os conteúdos, mas também as práticas socioculturais desses “seres humanos digitais”.

Tim Bray, desenvolvedor de software do Google, recomenda evitar o uso dos termos “utilizador” e “usuário” para se referir aos seres humanos que usam programas e softwares em execução nos aparelhos e dispositivos técnicos<sup>12</sup>. Para ele, não somos seres humanos que utilizam as novas tecnologias; mas também o ser humano é constituído pela presença da técnica digital. E conseqüentemente estamos “seres humanos digitais”.

Nesse “ambiente de rede” (Doueïhi, 2011)<sup>13</sup>, todas as atividades deixam pegadas, produzidas intencionalmente, mas também involuntariamente e automaticamente. Essas pegadas digitais permanecem registradas nos períodos diferentes, depois são usadas pelas diversas finalidades. Produzida seguindo a interação entre o humano digital e a máquina conectada, a pegada da nova entidade é uma “unidade isolável, calculável e que pode ser ajustada” (Roger T.Pédauque *et al.*, 2006)<sup>14</sup>. Quando elas são observadas, essas pegadas se tornam rastros digitais (Mille, 2013) utilizáveis e interpretáveis. Para Mille, a pegada é:

A inscrição de alguma coisa no ambiente no momento do processo, e o rastro é a observação desta pegada numa temporalidade que não pode ser mais anterior do que ela (mas podem ser iguais), (Mille, 2013, p. 8)<sup>15</sup>.

O digital, com a sua componente informática, se apresenta na forma de uma mediação sócio técnica. Assim, a sua utilização é em primeiro lugar técnica, mas a mediação é, obviamente, social porque ela se dobra o aspecto social do uso pelo sujeito.

É tanto técnica, porque a ferramenta utilizada estrutura a prática, mas a mediação também é social porque os móveis, as formas de utilização e o significado dado para a prática se recargam no corpo social (Jouet, 1997)<sup>16</sup>.

---

<sup>12</sup> BRAY T., «No More Users», *website de Tbray.org*, [online], disponível no link: <<http://www.tbray.org/ongoing/When/201x/2010/10/30/No-More-Users>>, 30 de outubro de 2010, consultado em 05 de fevereiro de 2014.

<sup>13</sup> DOUEIHI M., *La grande conversion numérique*, Paris, Editions Points, 2011, p. 21.

<sup>14</sup> PEDAUQUE R. T., SALAUN J.-M., *Le document à la lumière du numérique*, Caen, C&F Éditions, 2006, p. 186.

<sup>15</sup> MILLE A., “De la trace à la connaissance à l’ère du Web”, *Intellectica*, vol. 59, 2013, p. 8.

<sup>16</sup> DENOUEL J., GRANJON F. (dir.), *Communiquer à l’ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Edition Presse des mines, 2011, p. 24.

Entendemos o digital como um ambiente, um “ecossistema dinâmico” (Doueihi, 2013)<sup>17</sup> no qual uma nova cultura se produz e se desenvolve, feita da interação com a nova “ideologia” social ou “cosmologia”<sup>18</sup> (Wagner, 1975, 2012), com a informática, com a web e os outros serviços digitais. Os sistemas *cyborg*<sup>19</sup> - onde se realizam as operações de interação entre os humanos e as máquinas-estabelecem uma nova cultura, chamada a cibercultura. Pierre Lévy a define como: “O conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999)<sup>20</sup>.

## Metodologia

Em nosso estudo, nos referimos à etnometodologia que requer uma imersão bem longa e suficiente no meio estudado para permitir que o pesquisador tenha o seu lugar no grupo de estudo. Sua principal dinâmica decorre da ideia de que a compreensão compartilhada de todos os aspectos do mundo social baseia-se em um conjunto complexo de métodos implícitos de raciocínio, socialmente compartilhados. Garfinkel escreve:

Eu uso o termo 'etnometodologia' para se referir ao estudo das propriedades racionais de expressões indexadas e de outras ações práticas e concretas como realizações em curso de práticas inteligentes organizadas da vida cotidiana (Garfinkel, 1984)<sup>21</sup>.

Estudamos as atividades diárias dos indivíduos observados, sua comunicação e seu relacionamento com seus ambientes através de um questionário.

Em sua metodologia, nosso estudo refere-se à abordagem ethnotecnológica para estudar a interação do grupo de oito sujeitos em situação de desvantagem psíquica em Le Havre com os ambientes em que estão inseridos e, especificamente, com o digital.

Descrever os processos específicos, concretos, locais em que os indivíduos estão envolvidos em uma comunidade, passa absolutamente pela análise fina e cuidadosa de

---

<sup>17</sup> DOUEIHI M., “Qu'est-ce que le numérique?”, *website de Franceculture*, [online], disponível no link: <<http://www.franceculture.fr/emission-place-de-la-toile-qu-est-ce-que-le-numerique-2013-11-02>>, 02 de novembro de 2013, consultado em 02 de maio de 2014.

<sup>18</sup> WAGNER R., *A invenção da cultura*, São Paulo, Cosac&Naify, 2012, p. 117.

<sup>19</sup> A mistura do orgânico com o maquínico

<sup>20</sup> LEVY P., *Cibercultura*, Rio de Janeiro, Editora 34 letras, 1999, p. 17.

<sup>21</sup> GARFINKEL, H., *Studies in Ethnomethodology*, Cambridge, Polity Press, 1984, p. 11.

interações linguísticas de “senso comum” e, especialmente, pelas maneiras pelas quais os atores interagem em seu meio ambiente e constroem a realidade social. Explorando a interação entre a pessoa em situação de desvantagem e o digital, abordamos a questão da interação entre tecnologia e sociedade.

É através da observação, com os meios disponíveis, das técnicas especiais, que os processos de interação da técnica-sociedade podem revelar sua natureza e também as ilusões que os carregam (Gaudin *et al.*, 2010) <sup>22</sup>.

No lar adotivo em Le Havre onde moram os oito sujeitos, cada morador tem um estúdio independente com um banheiro, lavabo e cozinha. E cada um é responsável pela limpeza de seu estúdio. O espaço comum se forma da cozinha, uma grande sala de jantar, uma sala de reunião, uma sala de atividades e um computador conectado à Internet. “Mestres da casa” organizam e animam a vida da residência (eram 2 durante o período de nossa pesquisa). As reuniões são realizadas regularmente entre os moradores para promover a comunidade, incluindo uma reunião semanal onde todos os residentes se encontram com os diretores ou representantes de associações que administram o lar adotivo.

Em nossa observação, coletamos dados de copresença e outros digitais, estudamos as representações compartilhadas por o grupo para o digital e as várias formas da publicação na rede social digital Facebook. Os “sites de redes sociais”, que faz parte Facebook, oferecem a possibilidade de interagir e compartilhar conteúdo. O termo *Social Network Sites* apareceu com a web 2.0. Danah Boyd e Nicole Ellison definem como:

Serviços na web que permitem aos indivíduos construir um perfil público ou semi-público em um sistema enquadrado, desenvolver uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão, navegar pelas estas listas de contatos, suas próprias e dos outros. A natureza e nomenclatura dessas conexões dentro do sistema podem variar de um site para o outro (Boyd *et al.*, 2007) <sup>23</sup>.

Realizamos uma observação participante das atividades dos quatro sujeitos usuários do Facebook, entre 19 de setembro e 19 de outubro de 2013. Criamos um perfil

---

<sup>22</sup> GAUDIN T., FAROULT E.(dir.), *L’empreinte de la technique : ethnotechnologie prospective*, Paris, L’Harmattan, 2010, p. 10.

<sup>23</sup> BOYD D., ELLISON N., « Social network sites : Definition, history and scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 1, 2007, p. 211.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

no Facebook, dedicado ao estudo, o que nos permitiu observar as suas atividades, publicações e ligações às várias redes. Depois, nós realizamos entrevistas semiestruturadas com os oito sujeitos no lar adotivo, sobre vários temas cujo relacionados à cibercultura e aos serviços digitais. Cada entrevista durou entre 30 e 44 minutos.

Os dados coletados por meio de questionário foram tratados com o software SPHINX<sup>24</sup>, enquanto que aqueles coletados em entrevistas semiestruturadas foram analisados utilizando o software ALCESTE<sup>25</sup>.

	<b>Idade</b>	<b>Sexo</b>	<b>SAD</b>	<b>Trabalhadores com Deficiências</b>
<b>Sujeito 1</b>	30 anos	F	Sim	Sim
<b>Sujeito 2</b>	24 anos	M	Sim	Sim
<b>Sujeito 3</b>	27 anos	M	Sim	Sim
<b>Sujeito 4</b>	23 anos	M	Sim	Sim
<b>Sujeito 5</b>	24 anos	M	Sim	Sim
<b>Sujeito 6</b>	35 anos	M	Sim	Sim
<b>Sujeito 7</b>	35 anos	F	Sim	Sim
<b>Sujeito 8</b>	45 anos	M	Sim	Não

- Repartição dos sujeitos no grupo observado por idade, sexo, os beneficiários de Subsídio para Adultos com Deficiências (SAD)<sup>26</sup>, e aqueles tem o reconhecimento como “Trabalhadores com Deficiências”.

## Resultados

Os resultados de nosso estudo mostraram quatro tipos de usuários familiarizados com: a rede social digital (caso dos sujeitos 1, 3, 4 e 5); os jogos de computador e sites

---

<sup>24</sup> SPHINX é um software do inquérito e da análise de dados. Ele permite a realização de um inquérito por questionário, e compreende quatro etapas: a concepção do questionário; a difusão do questionário e a coleta dos dados; o gerenciamento de dados; a análise dos resultados.

<sup>25</sup> ALCESTE é um software da análise automática do discurso que permite: analisar o corpus inteiro de forma abrangente e consistente; identificar os mundos lexicais de palavras particularmente interessantes pelo estudo; mostrar que algumas palavras estão mais presentes no discurso dos sujeitos entrevistados.

<sup>26</sup> Criado pela lei de 30 de junho de 1975, o Subsídio para Adultos com Deficiências é um benefício social pago na França pela CAF (Caisse d'allocations familiales) ou MSA (Mutualité sociale agricole) para as pessoas em situação de desvantagem ou com uma doença crônica ou inválida. O pagamento depende das condições médicas examinadas pelo CDAPH (Commission des droits et de l'autonomie des personnes handicapées-Comissão de direitos e da autonomia das pessoas com deficiência).

de entretenimento (caso dos sujeitos 2 e 6); os jogos de vídeo online (caso dos sujeitos 3, 5 e 6) e enfim o indivíduo analfabeto informaticamente (caso dos sujeitos 7 e 8). Observamos uma lógica de uso que varia de um sujeito para outro. De acordo com Jacques Perriault (2008), em qualquer lógica técnica, três elementos são importantes: o projeto da utilização, o instrumento escolhido e a função que lhe é atribuída. Notamos, por um lado, o uso da ferramenta offline como se fosse um console de jogos e/ou espaço de backup de memória, e, por outro, outros usos digitais relacionados com a construção do laço social e com o lazer.

## **A prática informática: um meio obrigatório para o digital**

Alguns sujeitos desenvolveram aptidões para usar serviços do digital, outros não sabem servir-se da informática para aceder ao digital. Alguns estão mais ligados ao uso do computador para escrever textos, jogar games, as páginas impressas e ouvir música (sujeitos 2, 4 e 6). Os sujeitos que não têm conhecimento nem prática informática se encontram bloqueados nas tecnologias da informação e da comunicação. Para esses, o digital é um mundo desconhecido (indivíduos 7 e 8).

Alguns sujeitos acham que esta ferramenta perde valor quando não está conectada à internet.

Sujeito 3: Para mim, um computador sem internet... Não posso, ele me bloqueia. Na verdade, computador e internet são duas coisas diferentes. Mas é impossível ter um computador sem internet.

O sujeito digital é ligado ao sistema informática através do qual produz suas atividades se liberando da sua situação de desvantagem.

Sujeito 6: O computador é como se o mundo estava entre nossas mãos. Eu quero dizer que, se você precisar de alguma coisa, você pode contar com ele. As gerações anteriores não tiveram essa vantagem.

Para os sujeitos, o computador (que simboliza a informática) e a Internet (que apresenta o digital), mesmo que sejam duas coisas diferentes, estão em concordância e convivem no seu discurso. Eles usam o digital para o intercâmbio social, para as atividades de lazer e para procurar informações. A superação da informática (*computing*) para o digital passa obrigatoriamente pela familiaridade de uso da

ferramenta informática e pela introdução da tecnologia, não como um objeto, mas como práticas sociais e culturais. Nesse espaço cultural democrático, vários grupos e comunidades formam-se adaptando o espaço para morar-se.

A superação da tecnicidade informática para as práticas culturais no digital mudou a construção da sociabilidade e dos espaços que nos habitamos (Doueiri, 2011)<sup>27</sup>.

## **A cibercultura: um habitat de sociabilidade e de competências**

Os sujeitos que nós observamos têm um ritmo da vida constante. Eles passam muito tempo dentro do lar adotivo. Seu círculo relacional é muito pequeno e é limitado aos residentes, “mestres da casa”, suas famílias e algumas organizações de apoio a que estão ligados. O digital constitui para eles uma ponte para escapar do ambiente físico para novos ambientes onde eles podem superar seus problemas de comunicar e participar em intercâmbios sociais facilmente:

Sujeito 2: Neste momento eu não tenho Internet. (...) Ou seja, há momentos em que eu sinto a necessidade de me conectar, mas não posso fazê-lo. Conectar-me para passar o tempo, por que às vezes eu fico entediado.

Esse novo espaço não é virtual. É um prolongamento do mundo real. É um mundo próprio que Francisco Rüdiger revela suas dimensões histórica, prática e simbólica. Segundo ele:

Cibercultura poderia bem ser definida como a formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação (Rüdiger, 2011)<sup>28</sup>.

Assim, o sujeito acha no digital um espaço da mudança e de fuga, um ambiente de aquisição de novas práticas e implantação de novas atividades e da sociabilidade.

---

<sup>27</sup> ENTREPRISE NUMERIQUE, “Pourquoi le numérique est-il une culture ?”, *website entreprises-et-cultures-numeriques.org*, [online], disponível no link: <<http://www.entreprises-et-cultures-numeriques.org/pourquoi-le-numerique-est-il-une-culture/>>, 05 de outubro de 2011, consultado em 15 de outubro de 2013.

<sup>28</sup> RUDIGER F., *As teorias da Cibercultura - Perspectivas, Questões e Autores*, Porto Alegre, Editora Sulina, 2011, p.11.

Ele acha também as habilidades para compreender, analisar e agir sobre seu ambiente. Além de seu novo habitat, o digital é uma fonte inesgotável de informação relacionada às respostas as tarefas da sua vida cotidiana.

Por fim, morando no ciberespaço, o sujeito desenvolve “expertise links” e acha soluções para a complexidade das questões que enfrenta.

A sociedade de hoje exige uma maior inteligência: os aprendizes têm que responder as perguntas cada vez mais complexas e buscar o conhecimento cada vez mais novo ao longo de suas vidas (Gualtieri, 2013)<sup>29</sup>.

Ao falar sobre temas atuais de interesse no Facebook e se comunicar com vários círculos de amigos na rede social digital, o sujeito sai de sua solidão e tenta integrar o fluxo de câmbio diário com terceiros.

A pessoa em situação de desvantagem psíquica acha nesse ambiente várias facilidades para metacomunicar (Bateson, 1977) e cooperar com indivíduos e organismos no objetivo de realizar uma participação social completa. No que se refere à sociabilidade digital, observamos que a rede social é um espaço onde o sujeito pode deixar de lado o status institucionalizado da "pessoa com deficiência" e ir buscar um vínculo social que lhe falta.

## **O digital: ambiente de rastros e identidades múltiplas**

As plataformas de “social web”<sup>30</sup> nascem, e oferecem espaços habitáveis e novas técnicas de produção e gerenciamento de dados. Identidades digitais formam-se e multiplicam-se em um fluxo de informações, onde o “informavor”<sup>31</sup>, seja um indivíduo ou uma organização, compartilha uma “sociabilidade digital” com os seus homólogos. Os rastros formam várias camadas da identidade digital que em grande parte fogem do controle do cibernauta.

Nossa observação das atividades dos sujeitos no Facebook mostra pegadas digitais produzidas em uma ação intencional do sujeito, e outros que não param no nível

---

<sup>29</sup> GUALTIERI J., “Les TICE, qu’est-ce que ça change ?”, *website Digital Society Forum*, [online], disponível no link: <[http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-forums/87-les\\_tice\\_qu'est-ce\\_que\\_ca\\_change\\_](http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-forums/87-les_tice_qu'est-ce_que_ca_change_)>, 03 de dezembro de 2013, consultado em 19 de fevereiro de 2014.

<sup>30</sup> O espaço onde os usuários estão produzindo múltiplos conteúdos on-line à disposição do público, e onde a motivação principal é o compartilhamento.

<sup>31</sup> Consumidor da informação.

intencional e ocorrem de forma automática. Por exemplo, o fato de se conectar ao Facebook permite que a rede relacional do usuário de ver que ele está presente e que sua conta está aberta.

Recordamos a diferença que nos fazemos entre a pegada e o rastro no contexto informático: “a pegada é a inscrição de alguma coisa no ambiente no momento do processo”, enquanto o rastro é “a observação dessa pegada numa temporalidade que não pode ser anterior do que ela (mas podem ser iguais)”<sup>32</sup>.

Na rede social digital, o “hexis digital”<sup>33</sup> pode ser dividido em três dimensões (George, 2008)<sup>34</sup>:

1. a identidade declarativa informada diretamente pelo usuário;
2. a identidade ativa, informada indiretamente por suas atividades;
3. a identidade calculada, produzida por tratamento da identidade ativa para o sistema.

E, como vimos com os sujeitos digitais em situação de desvantagem psíquica, a identidade declarativa é uma autodescrição da pessoa que varia em termos de realismo e da quantidade. Ela pode ser muito realista como ela pode ser fictícia.

O segundo componente da identidade digital é a identidade ativa que se desenvolveu com a Web 2.0 e consiste da indicação das atividades de comunidade ou atividades pessoais na plataforma digital. Um exemplo deste componente é a informação que passa através da alimentação de notícias de Facebook anunciando que X e Y são amigos. Finalmente, o terceiro componente é a identidade calculada que consiste de variáveis produzidas por um sistema de computação. Não é dado pelo utilizador e não é o produto imediato da sua atividade.

## Considerações finais

Em nossa opinião, o digital não é apenas uma questão técnica e econômica, mas um fator importante no desenvolvimento de um projeto social. É também um espaço onde os usuários são produtores de vários conteúdos tornados públicos. Assim, o cultivo

---

<sup>32</sup> MILLE A., “De la trace à la connaissance à l’ère du Web”, *Intellectica*, vol. 59, 2013, p. 8.

<sup>33</sup> Fanny Georges (2008) define o "hexis digital" como uma escultura ativa de si no mundo virtual.

<sup>34</sup> GEORGES F., « L’identité numérique dans le Web 2.0 », *Le mensuel de l’Université*, n° 27, [online], disponível no link: <[http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf\\_mensueluniversite.pdf](http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf)>, junho de 2008, foi consultado em 2010.

de uma presença digital que considera a gestão coletiva dos *comuns*<sup>35</sup>, pode facilitar a realização completa dos hábitos de vida e favorecer a participação social do público em situação de desvantagem e eliminar a sua discriminação.

A filosofia dos comuns me parece hoje o único modo que permite de conciliar a vontade de desenvolver os potenciais do digital, com a recusa de uma hegemonia das lógicas proprietárias. O que nos temos que combater, não são as ferramentas, mas a individualização das práticas que as indústrias procuram impor (Merzeau, 2014)<sup>36</sup>.

Para nós, o digital não é a informática. Essa última surgiu de um ramo da matemática, tornando-se uma ciência e uma indústria independentes e, recentemente, também uma cultura. Concordamos com o Milad Douiehi, para quem o digital é:

Um ecossistema dinâmico animado pela normatividade algorítmica e habitado por identidades polifônicas capazes de produzir comportamentos manifestantes (Douiehi, 2013)<sup>37</sup>.

A questão das atividades no ciberespaço e dos rastros digitais incentiva o desenvolvimento de uma presença digital. O sujeito digital não pode controlar todas as suas pegadas digitais, mas pode desenvolver uma presença, feita da consciência de suas atividades digitais e sua navegação na Internet. Pode controlar na medida do possível, o que ele publica a construção de suas redes, e o que se refere à sua presença nas redes.

Nem resultado, nem estatuto, a presença desenrola no tempo: é irreversível e imprevisível, isto é, fundamentalmente social, mesmo quando os rastros através dos quais se manifesta são processados por máquinas (Merzeau, 2010)<sup>38</sup>.

Saber criar e gerir a sua presença digital torna-se uma condição principal para morar no digital com os riscos mínimos possíveis. Esta aplicação precisa controlar o que publicamos criar redes, mas também exige a criação e participação em projetos

---

<sup>35</sup> Os bens comuns ou *communs* em inglês, não são uma propriedade privada nem pública, um “comum” é um recurso gerenciado por uma comunidade de partilha que se auto-organiza para colocar esse recurso em bem comum, gerir as condições de acesso, e para proteger contra os vários riscos que a ameaçam.

<sup>36</sup> MULOT H., CARBILLET M., “Entretien avec Louise Merzeau : culture numérique, média, communs et vivre ensemble”, *website Doc pour Docs*, [online], disponível no link: <<http://www.docpourdocs.fr/spip.php?article546>>, 03 de setembro de 2014.

<sup>37</sup> DOUEIHI, M., “Qu'est-ce que le numérique?”, *website de Franceculture*, [online], disponível no link: <<http://www.franceculture.fr/oeuvre-qu-est-ce-que-le-numerique-de-milad-douiehi>>, 02 de novembro de 2013, consultado em 02 de maio de 2014.

<sup>38</sup> MERZEAU, L., “La présence, plutôt que l'identité”, *Documentaliste - Sciences de l'Information*, vol. 47, n°1, 2010, p. 33.

comunitários e colaborativos na web onde os usuários compartilhar dados e conhecimento, sem discriminação.

Segundo Olivier Ertzscheid, a questão de ensinar a publicação é essencial para cada indivíduo para encontrar seu lugar no mundo do digital em mudança, mas também para o nosso futuro coletivo.

Devemos ensinar a publicação. Do nascimento à morte, a Web foi e continuará a ser uma mídia da publicação. Ensinar a atividade editorial e torná-la o pivô central da aprendizagem de todo o conhecimento e sabedoria. (...) Aprender a informar e a documentar a atividade de publicação no seu contexto, em diferentes ambientes. Finalmente entender que a impossibilidade de controlar “um conhecimento de publicar”, será amanhã uma barreira e também uma desigualdade restringida como é hoje a do não domínio da leitura e da escrita, uma nova iliteracia digital, infelizmente já perceptível (Ertzscheid, 2015)<sup>39</sup>.

## Referências

ARNAUD M., MERZEAU L., « Introduction », in Michel Arnaud, Louise Merzeau (dir.), « Traçabilité et réseaux », *Hermès*, vol. 1, n° 53, 2009, p. 9-12.

BOYD D., ELLISON N., « Social network sites: Definition, history and scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, n° 1, 2007, p. 210-230.

BRAY T., « No More Users », *website de Tbray.org*, [online], disponível no link: <<http://www.tbray.org/ongoing/When/201x/2010/10/30/No-More-Users>>, 30 de outubro de 2010, consultado em 05 de fevereiro de 2014.

COULON A., *L'École de Chicago*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992.

DENOUEL J., GRANJON F. (dir.), *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Edition Presse des mines, 2011.

DOUEIHI, M., “Qu'est-ce que le numérique?”, *website de Franceculture*, [online], disponível no link: <<http://www.franceculture.fr/oeuvre-qu-est-ce-que-le-numerique-de-milad-doueihi>>, 02 de novembro de 2013, consultado em 02 de maio de 2014.

DOUEIHI M., *La grande conversion numérique*, Paris, Editions Points, 2011.

DUFFEZ O. (2014, 31 de janeiro), *Chiffres clés sur Facebook janvier 2014- bilan annuel 2013*, website de Webrankinfo.com. Recuperado em 25 de fevereiro, 2014, de: <<http://www.webrankinfo.com/dossiers/facebook/chiffres-cles-facebook>>.

---

<sup>39</sup> ERTZSCHEID Olivier, “L’histoire de ma page Wikipédia”, *website rue89.nouvelobs*, [online], disponível no link: <<http://rue89.nouvelobs.com/2015/04/21/lhistoire-page-wikipedia-258782>>, 21 de abril de 2015, consultado em 21 de abril de 2015.

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

ENTREPRISE NUMERIQUE, “Pourquoi le numérique est-il une culture ?”, *website entreprises-et-cultures-numeriques.org*, [online], disponível no link: <<http://www.entreprises-et-cultures-numeriques.org/pourquoi-le-numerique-est-il-une-culture/>>, 05 de outubro de 2011, consultado em 15 de outubro de 2013.

ERTZSCHEID O., “L’histoire de ma page Wikipédia”, *website rue89.nouvelobs*, [online], disponível no link: <<http://rue89.nouvelobs.com/2015/04/21/lhistoire-page-wikipedia-258782>>, 21 de abril de 2015, consultado em 21 de abril de 2015.

GARFINKEL, H., *Studies in Ethnomethodology*, Cambridge, Polity Press, 1984.

GEORGES F., « L’identité numérique dans le Web 2.0 », *Le mensuel de l’Université*, n° 27, [online], disponível no link: <[http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf\\_mensueluniversite.pdf](http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf)>, junho de 2008, foi consultado em 2010.

GUALTIERI J., “Les TICE, qu’est-ce que ça change ?”, *website Digital Society Forum*, [online], disponível no link: <[http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-forums/87-les\\_tice\\_quest-ce\\_que\\_ca\\_change\\_](http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-forums/87-les_tice_quest-ce_que_ca_change_)>, 03 de dezembro de 2013, consultado em 19 de fevereiro de 2014.

GAUDIN T., FAROULT E.(dir.), *L’empreinte de la technique : ethnotechnologie prospective*, Paris, L’Harmattan, 2010.

LE BRETON D., *L’interactionnisme symbolique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2004.

LECLERC Ch. (1999), *Comprendre et construire les groupes*, Québec, Les Presses de l’Université Laval.

LE MOIGNE J-L., *Les épistémologies constructivistes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1995.

LEVY P., *Cibercultura*, Rio de Janeiro, Editora 34 letras, 1999.

MERZEAU L., « Oublier l’oubli : mémoire et traçabilité numérique », *website de l’ADBS*, [online], disponível no link: <<http://www.adbs.fr/oublier-l-oubli-memoire-et-tracabilite-numerique-114964.htm>>, 28 de março de 2012, consultado em abril de 2012.

MERZEAU, L., “La présence, plutôt que l’identité”, *Documentaliste - Sciences de l’Information*, vol. 47, n°1, 2010, p. 32-33.

MILLE A., “De la trace à la connaissance à l’ère du Web”, *Intellectica*, vol. 59, 2013, p. 7-28.

MULOT H., CARBILLET M., “Entretien avec Louise Merzeau : culture numérique, média, communs et vivre ensemble”, *website Doc pour Docs*, [online], disponível no link: <<http://www.docpourdocs.fr/spip.php?article546>>, 03 de setembro de 2014.



# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

PEDAUQUE R. T., SALAUN J-M., *Le document à la lumière du numérique*, Caen, C&F Éditions, 2006.

RUDIGER F., *As teorias da Cibercultura - Perspectivas, Questões e Autores*, Porto Alegre, Editora Sulina, 2011.

RUESCH J., BATESON G., *Communication: The social Matrix of Psychiatry*, New Jersey, Transaction Publishers, 2008 (1951).

SARFATY J., ZRIBI G., *Handicapés mentaux et psychiques : Vers de nouveaux droits*, Rennes, Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique, 2008.

WAGNER R., *A invenção da cultura*, São Paulo, Cosac&Naify, 2012.