

INFORMÁTICA E SOCIEDADE: TÓPICOS PARA REFLEXÃO

HORÁCIO WANDERLEI RODRIGUES
Doutorando CPGD/OFSC

1. NOTAS PRÉVIAS

Este artigo visa fazer uma rápida abordagem sobre a questão da informatização da sociedade contemporânea, levando em consideração, prioritariamente, os seus aspectos políticos.

Como o texto busca ser um alerta sobre algumas possíveis conseqüências, a nível de saber e poder, desse fenômeno presente, em maior ou menor grau, em todo o mundo de hoje, o seu tom talvez pareça bastante pessimista.

No entanto, com o tipo de análise aqui efetuada, não se quer negar os aspectos altamente positivos da presença da informática e do computador em muitas atividades e nas mais diversas áreas. O que se deseja é ressaltar, preferencialmente, algumas possibilidades negativas de sua utilização política.

A premissa básica das colocações aqui expressas é a de que a informática é apenas um instrumento e portanto os atos decisórios sempre são e serão humanos. Isso desloca, pelo menos em parte, a crítica. O seu objeto passa

a ser, em primeiro plano, os gerenciadores das informações. Os instrumentos são analisados na medida em que possibilitam ou não uma maior ou menor concentração de saber e poder por parte dos controladores da informação.

2. A ANÁLISE DA QUESTÃO DA INFORMÁTICA

A questão da informática é bastante complexa. Suas relações cada vez maiores com todas as atividades cotidianas, bem como a sua penetração nos mais diversos campos do conhecimento e da técnica, fazem dela o mais instigante e importante objeto de análise contemporâneo.

A teia constituída pelos diversos sistemas informatizados perpassa diariamente a vida da grande maioria dos indivíduos. Desde o horóscopo até o controle de conta bancária, tudo é feito, direta ou indiretamente, com a participação crescente da informática, principalmente através de seu grande agente: o computador.

Para que se possa captar os efeitos - positivos e/ou negativos - que advém dessa situação que a muitos parece irreversível, deve-se buscar uma soma de esforços que permita analisar o fenômeno em todos os seus níveis e implicações. O debate tem de ser, necessariamente, interdisciplinar.

A interdisciplinariedade é o instrumento que permitirá apreender, da forma mais clara possível, as várias conseqüências da informatização da sociedade, sejam elas políticas, econômicas, sociais, culturais, jurídicas, educacionais, ou outras quaisquer.

Em uma sociedade complexa, todas as situações também o são. E como tais, exigem análises detalhadas e aprofundadas. Tem-se consciência hoje da interdependência dos vários campos do saber. Não

há uma só área do conhecimento que seja autosuficiente.

No caso específico da informática isso é ainda mais evidente e pode ser sentido pela sua presença constante nas mais diversas atividades.

Apenas com uma análise interdisciplinar será possível descortinar muitos dos lugares hoje ainda obscuros com relação à validade ou não da informatização. De um lado temos os sonhos da sociedade perfeita. De outro os pesadelos de **HUXLEY**⁽¹⁾ e **ORWELL**⁽²⁾. É preciso antecipar-se ao futuro através de um estudo sério sobre essa temática e que leve em consideração os mais variados saberes produzidos pela humanidade.

3. A INFORMÁTICA E O CONTROLE DO E VIA SABER

A incidência das inovações tecnológicas sobre o saber é um item de análise que deve merecer atenção especial. Segundo **LYOTARD**⁽³⁾, o saber é ou será afetado pela informatização da sociedade, em suas duas funções principais: a pesquisa e a transmissão de conhecimentos .

Considera ele que nessa transformação pela qual passa o mundo contemporâneo - de transição da modernidade para a pós-modernidade - a natureza do saber não permanecerá intacta. Para que este possa submeter-se aos novos canais - principalmente o computador - e tornar-se operacional, o conhecimento terá de poder ser traduzido em quantidades de informações e em linguagem de máquina.

(1) **HUXLEY**, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo, Abril Cultural, 1980.

(2) **ORWELL**, George. 1984. 20. ed. São Paulo, Nacional. 1986.

(3) **LYOTARD**, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro, J. Olympio, 1986.

Para **LYOTARD**, todo o saber que não for traduzível será aban-donado. Ao lado disso as novas pesquisas terão de se submeter à condição de tradutibilidade de seus resultados.

A principal conseqüência disso é e será a transformação do conhecimento em mercadoria. Ele passará a ser produzido para ser vendido, comprado e consumido. O saber ocupará o lugar singular de principal objeto e principal força de produção.

Como resultado desse fenômeno os critérios de decisão para a divulgação dos saberes deixarão de ser seus valores formativos e/ou sua importância política. O critério de apreciação do conhecimento passará a ser, mais do que nunca, econômico.

A pesquisa e a transmissão de conhecimentos serão vinculados aos interesses dos detentores do poder. E os detentores do poder serão aqueles que controlarem as informações. Em uma sociedade informatizada quem detém o controle da informação detém todo o controle. Ele permite o controle dos indivíduos e da comunidade.

Pode-se dizer que a centralização das informações aliada ao controle da produção e divulgação do conhecimento possibilita a construção de um mundo totalitário.

Os sonhos e os desejos não são elementos informatizáveis. Por-tanto serão descartados na sociedade pós-moderna. E com eles talvez sejam sepultadas também a liberdade e a democracia. Não haverá lugar para utopias em um mundo em que apenas sobreviverão os saberes traduzíveis em quantidade e em linguagens maquinificadas. Com o tratamento computadorizado do conhecimento e da informação é provável que se passe a lidar exclusivamente com signos. Se isso ocorrer os seres humanos de carne e osso serão totalmente esquecidos e transformados em números. O homem, como o conhecimento, para

existir terá de possuir condição de tradutibilidade.

4. INFORMÁTICA, PODER E DEMOCRACIA

A informação, no mundo contemporâneo, é a fonte das fontes do poder. E com a tecnologia como aliada, passa a representar uma arma poderosa e que possibilita o controle da sociedade.

O computador é o instrumento que permite a concentração de informações. Conseqüentemente, através dele é possível reunir muito poder. Mas apenas o instrumento não seria suficiente para o exercício desse poder. Ao lado dele encontra-se um aspecto simbólico de valor imprescindível: a teconociência (tecnologia + ciência) como ideologia contemporânea.

Sob o prisma do poder a informática pode ser vista como um elemento que permite o controle dos indivíduos e da sociedade. Esta afirmação possui dois pressupostos básicos: (a) a sua grande capacidade de concentração de informações; e (b) a alta velocidade com que essas informações podem ser programadas, modificadas, corrigidas e atualizadas

A grande questão a ser analisada nesse contexto é que embora a informação seja hoje - mais do que em qualquer outro momento da história - a principal fonte de poder, não é ela, necessariamente, fonte da verdade, embora possa produzir ideologicamente determinadas versões da realidade e impô-las como verdadeiras.

Duas conseqüências práticas podem ser geradas pela posse e controle de grande quantidade de informação tida como verdadeira: (a) o controle sobre o contexto; e (b) o aumento da performance, do

desempenho. Os computadores cada vez mais avançadas não descobrem ou produzem novas verdades, mas possibilitam o controle e ampliam a performatividade.

Nesse sentido a informatização das sociedades gera o controle e a regulamentação do desempenho. E a programação da vida, do consumo e da produção projeta o comportamento individual e social a partir de informações prévias.

O que parece estar ocorrendo através das redes informatizadas que vem a cada dia se ampliando no mundo contemporâneo é um crescente aumento do controle difuso da sociedade - a implantação de um controle social invisível. O computador, como ponto centralizador de informações, pode controlar com um elevado grau de eficiência. E o controle por ele exercido é difuso, quase invisível e imperceptível. Dessa forma não produz violência aparente. A dominação que ele possibilita é encoberta, o que a torna mais cínica e eficiente. De certa forma pode-se considerar o computador como o "panopticon"⁽⁴⁾ contemporâneo.

Outro aspecto fundamental no debate da questão da informática é que ela não vem sendo considerada uma variável política. Normalmente ela é vista como algo bom em si mesmo. A sua supervalorização a transforma muitas vezes em objeto de culto. Esquece-se que a máquina - o computador - não passa de um instrumento. O ponto básico é o que é feito com ele. E esse é um tema político, não técnico como querem fazer ver os magos da tecnociência.

A questão da democratização da informação e conseqüentemente do poder, via informática, possui um elemento adicional de dificuldade: o fato de que para poder desconcentrar a informação é necessário antes concentrá-la. Com isso a democratização não de-

(4) Sobre o panopticon vide:

FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir. Petrópolis, Vozes, 1983.

correrá de uma opção técnica, mas sim de uma decisão política. A posse da tecnologia sem vontade política é um instrumento sem ope-rador.

Não é o fato de possuir tecnologia que define os níveis de democracia de uma dada sociedade, mas sim os níveis de consenso e conflito existentes em seu interior. É o atraso político e não a ausência tecnológica que produz os autoritarismos e totalita-rismos. A posse da tecnologia - e dos sistemas informatizados - apenas am-plia grandemente as possi-bilidades de controle por parte das di-taduras e, tal-vez, de descentralização por parte das democracias.

5. A INFORMÁTICA, A LÓGICA E A RACIONALIDADE

Para **BENAKOUCHE**⁽⁵⁾ a informática é herdeira do imaginário racionalista da sociedade ocidental. Uma sociedade totalmente in-formatizada será programada e previsível, portanto racional. Nesse contexto a informática e suas linguagens são uma lógica que ultra-passa em muito a simples técnica. A tecnociência tem um papel fundamental nisso, na medida em que ocupa o espa-ço simbólico ne-cessário à sua sustentação ideológica.

Dessa vinculação da informática com a racionalidade advém alguns aspectos importantes e que merecem reflexão. Um deles é o fato de que sempre que uma atividade voltada para o conhecimento humano for desenvolvida em uma ordem lógica pré-fixada, poder-se-á programar um computador para executá-la da mesma forma. Ou se-ja, um computador pode operar de uma determinada forma se progra-mado logicamente para tanto. Mas o programa é o seu limite. E

(5) **BENAKOUCHE**, Rabah. O choque informático. In: **BENAKOUCHE**, Rabah, org. *A informática e o Brasil*. São Paulo, Petrópolis, Polis, Vozes; 1985. p.7-18

essa é a diferença fundamental, radical e definitiva em relação ao ser humano. Este é criativo e pode adotar novos padrões de comportamento que não obedecem a uma ordem lógica pré-determinada. Isso nos deixa frente a uma grande indagação: até onde se pode identificar como inteligente o desempenho de uma máquina, por mais avançada que ela seja?

Na cibernética um algoritmo é uma receita que se aplicada conduz à solução de uma determinada questão. O computador, em tese, é uma máquina que está capacitada para resolver qualquer problema que seja algoritmizável. Mas será que todos os problemas o são?

Segundo **ALVIN JÚNIOR**⁽⁶⁾ o computador mimetiza o homem, mas esse processo possui um limite: a criatividade, última fortaleza na qual se refugia o humano e o cultural. Limite este que o transforma em uma ameaça, pois gera a homogeneização esterilizante e rígida que regra geral não permite a dinamicidade necessária ao pleno entendimento da dialética social.

Os recursos informáticos são basicamente racionais. E como instrumentos dependem logicamente da racionalidade a serviço da qual são colocados. Ou seja, a democratização da informação e/ou via informação está vinculada à lógica social sobre a qual sua atividade estiver estabelecida.

Em outras palavras: o computador não pode substituir o homem e nem construir o paraíso na terra, como muitos acreditam, pelo simples fato de que não possui autonomia e criatividade. O ser humano sim pode ser autônomo, criativo e até ilógico. Isso faz da

(6) **ALVIN JÚNIOR**, Fausto. Cultura e informática. In: **BENAKOUCHE**, Rabah, org. *A informática e o Brasil*. São Paulo, Petrópolis, Polis, Vozes; 1985. p.61-74.

informática e de seus acessórios meros instrumentos, como tais limitados - Bons ou maus dependendo do fato de estarem a servi-ço da democracia ou da dominação. Estas são invenções do homem e nenhuma máquina pode modificar sem a necessária participação da vontade humana.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A informatização da sociedade é vista pela grande maioria dos especialistas na área como uma realidade irreversível. A de-sativação, hoje, de todas as redes de computadores existentes, paralisaria quase que totalmente o mundo. Todos os sistemas vitais para a existência da sociedade contemporânea, tal como ela é concebida - energético, comunicações, financeiro, apenas para citar alguns exemplos - tem sua estrutura assentada na informática e seu funcionamento é inviável sem esta.

Esse fato demonstra bem a capacidade de controle social que é propiciado pelas modernas tecnologias a aqueles que detém ou podem vir a possuir o monopólio decisório sobre quais informações é permitido produzir, armazenar e divulgar e quais não o são.

A possibilidade de centralização do saber, e portanto do poder, atingiu, com a informática, o seu ponto máximo na história da humanidade. Esse fato transforma a informação na principal fonte de poder. A grande luta política contemporânea passa a ser, então, a luta pelo controle da informação.

Diante desse horizonte sombrio resta saber se é possível re-verter o quadro vigente. A primeira forma de fazê-lo seria destruir as grandes redes de informações existentes e impedir a constru-

ção de outras. Tecnicamente, pelo menos a curto e médio prazo, is-so é inviável. A segunda solução é o desenvolvimento de uma consciência crítica por parte de toda a sociedade e que inviabilize as tentativas de centralização das decisões. É necessária uma vontade política coletiva. Basta saber se a humanidade tem condições efetivas de superar o atraso político em que se encontra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BENAKOUCHE, Rabah, org. A Informática e o Brasil. São Paulo, Petrópolis; Polis, Vozes; 1985.
2. BENNATON, Jocelyn. O que é cibernética. 4 ed. São Paulo, Brasiliense, 1986.
3. CAMPOS, Roberto. A informática no planejamento estratégico. Política e Estratégia, São Paulo, Convívio, II (3): 416-22, jul. /set. 1984.
4. CARMO, João Clodomiro do. O que é informática. 3. ed. São Paulo, Brasiliense, 1987.
5. DECHERT, Charles R. O impacto social da cibernética. Rio de Janeiro, Bloch, 1970.
6. FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir. Petrópolis, Vozes, 1983.
7. HUXLEY, Aldous. Adminirável mundo novo. São Paulo, Abril Cultural, 1980.
8. LYOTARD, Jena-François. O pós-moderno. Rio de Janeiro, J. Olympio, 1986.
9. ORWELL, George. 1984. 20 ed. São Paulo, Nacional, 1986.
10. PROENÇA JÚNIOR; Domício. Informática e indústria bélica. Política Estratégia, São Paulo, Convívio, III (3): 481-94, jul. /set. 1985.
11. SANTOS, Jair Ferreira dos. O que é pós-moderno. 3 ed. São Paulo, Brasiliense, 1986
12. SOARES, Ângelo dos Santos. O que é informática: 2ª visão. São Paulo, Brasiliense, 1988.