

INTERNET, EDUCAÇÃO SEXUAL E PODER.

Roberto Luiz Warken⁷

Resumo - Este artigo focaliza a internet como um espaço virtual de relações de poder em que podemos realizar uma Educação Sexual libertadora e emancipatória.

Palavras-chave: internet, educação, poder, sexualidade.

Abstract - This article it's basically a reflection about internet like a virtual space to relationships of power through wich other can make to carry out a liberator and emancipatority Sex Education.

Key-words: internet; education; power, sexuality.

Introdução

Os primeiros passos da internet foram dados nos Estados Unidos em resposta ao avanço tecnológico da antiga União Soviética¹, imediatamente ao lançamento do satélite *Sputinik*. Devidamente equipados, os norte-americanos começaram a empreender um caminho sem retorno, visando ao estabelecimento de uma malha de comunicações que pudesse colocar todos os renomados cientistas em contato, para que as informações fluíssem com maior rapidez. Daí, cair nas graças da comunidade científica como um instrumento de utilidade escolar foi muito rápido e, em seguida, as primeiras residências norte-americanas já estavam acessando a grande rede. Logo, as grandes indústrias e os comerciantes viram na internet um imenso potencial para alavancar vendas em qualquer parte do planeta e acelerar o processo de globalização da economia. O que estou descrevendo representa um período de tempo de pouco mais de quarenta anos.

Se observarmos que o chamado Primeiro Mundo - liderado pelos Estados Unidos - é quem está à frente do desenvolvimento da internet como um todo, não é difícil pensarmos que ela traz no seu bojo a ideologia de dominação capitalista, com uma política agressiva

⁷ Sociólogo (UFSC), Especialista em Educação Sexual pela UDESC, Mestrando em Educação e Cultura UDESC.

¹ Ver anexo 1 – Histórico da internet

de controle e poder embutidos. Vejamos: foi justamente nas empresas norte-americanas que se desenvolveram os maiores programas de “navegação” na internet, os chamados *BROWSERS*². São deles os maiores *sites* de conteúdo (os chamados “portais”) e também as maiores comunidades virtuais de que se tem notícia. O consórcio de autores que detém o poder sobre a linguagem utilizada para a escrita na internet, o HTML, está localizado em parte nos Estados Unidos e em parte na Inglaterra. Além disso, não podemos esquecer que toda tecnologia utilizada para fazer funcionar a internet no que tange a equipamentos (os chamados *HARDWARE's*³), também está localizada nos Estados Unidos. Como exemplo, é possível referir a IBM que ainda hoje é considerada a maior produtora de PC's⁴ do mundo. Não podemos deixar de fora a multimilionária *Microsoft*, que desenvolveu a plataforma *Windows* em que somente programas seus e de seus parceiros estão presentes em mais de 80% (oitenta por cento) dos computadores pessoais em todo o mundo.

Sabemos que os Estados Unidos, assim como parte da Europa, integra o que hoje é conhecido como Primeiro Mundo. Também sabemos que isso representa uma sociedade heterodominante, machista e branca. Se partirmos do pressuposto de que a internet é um espaço virtual culturalmente produzido, podemos afirmar que, embora com uma pequena margem de erro, ela é a representação virtual de uma cultura hegemônica representada por esse bloco. E, da mesma forma como essas representações já possuem escopos definidos dentro das mídias tradicionais (tais como: revistas, jornais, televisão e rádio), assim como, nelas, o mesmo perfil de sociedade é reconstruído cotidianamente, com a finalidade de controlar, podemos aferir que a internet é permeada pelas mesmas intenções e ideologias dominantes, ou seja, é fruto do poder que esse bloco de países exerce, de forma verticalizada, sobre esse tipo de comunicação de massa. Nas palavras de Foucault: “O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso” (1985, p.8).

² Um programa que é usado para explorar a rede. O termo é costumeiramente aplicado ao *software* utilizado para paginar a *World Wide Web*. Exemplos de paginadores: *Explorer* e *Communicator*. (No Brasil, o termo mais empregado é “navegador”).

³ *Hardware*, termo em inglês que significa maquinaria, o mesmo que equipamento, que se diferencia de *software* – o programa que faz a máquina funcionar.

⁴ *Personal Computer* – Computador Pessoal, termo criado pela empresa IBM – www.ibm.com

Essa constatação, de controle ideológico, reforçou a minha necessidade de estudar o GLSSITE.NET, um *site* que venho desenvolvendo, desde 1996, para *gays*, lésbicas, bissexuais, transexuais e transgêneros – considerados/as minorias sexuais - buscando superar as ideologias hegemônicas e adequar constantemente tal *site*, na linguagem das informações, a uma Educação Sexual emancipatória e democrática.

Desconstruindo a internet

A internet não é propriamente um artefato ou um instrumento. Talvez a internet se consubstancie num meio multimídia em que textos, imagens e sons, dentre outros, possam se conjugar de maneira eficaz na transmissão de informações. Na verdade, a internet só é possível devido à existência de intrincadas formulações matemáticas que deram origem a uma série de programas e equipamentos.

Se partirmos do pressuposto de que a internet é “um local sem dono”, onde a vigilância é pouca, e que, a cada ano, os custos tanto de programas, computadores, linhas telefônicas etc, possibilitam o acesso de mais e mais pessoas, processo em que todos colaboram direta ou indiretamente com o crescimento da rede, podemos também entender a internet como uma oportunidade democrática de expressão. A prova disso é muito fácil obter. Basta que você digite qualquer palavra numa das centenas de ferramentas de busca para ver o número de páginas virtuais que irá encontrar. E mais do que isso, cada uma dessas páginas poderá, provavelmente, conter *links* que conduzem a outras páginas, com conteúdos os mais diversos possíveis, que poderão falar de amor ou de guerra, ensinar a fazer um bolo ou construir uma bomba caseira. As possibilidades para quem tem acesso à internet são infinitas.

Camuflando identidades... subvertendo o estabelecido!

A internet faculta um grande número de possibilidades de encontros entre pessoas localizadas em qualquer lugar do planeta, desde que os usuários e usuárias possuam uma

linha telefônica, conectada a um computador, através de um *modem*⁵ e possuam os programas necessários.

Através de *sites* específicos, as pessoas podem optar por salas de bate-papo e por travar conversas durante horas. Para isso, basta que registrem um nome e uma senha. O mesmo acontece com programas para *chat* - conversa, a exemplo do mais conhecido no mundo, o *IRC* – *Internet Relay Chat*, que foi desenvolvido na Inglaterra por um jovem chamado Khaled Mardam-Bey. Para usufruir do IRC, basta que você busque o programa para o seu computador através de um processo chamado “*download*”⁶, faça as configurações necessárias conforme as instruções e conecte-se à grande rede.

Existem outras formas de contato na internet que simulam pequenas cidades, em que as pessoas conversam como se estivessem dentro de uma história em quadrinhos, com suas palavras, quando digitadas, surgindo sob a forma de “balões”, mas vou me ater apenas aos bate-papos nos *sites* e nos programas de *IRC*.

O grande trunfo do navegador⁷ e da navegadora da internet, nos espaços destinados a bate-papos, está na possibilidade de esconder a sua própria identidade, sob a forma de apelidos (*nicks*). Levando em consideração que, até o presente momento, esses programas não têm a possibilidade de revelar quem na realidade está se apresentando nas salas de bate-papo, fica fácil para o/a usuário/a utilizar-se de *nicks* variados. Assim, em salas destinadas a lésbicas, por exemplo, não será difícil descobrirmos, com o passar do tempo, que certas pessoas que utilizam apelidos que indicam alguém como sendo do gênero feminino, na realidade são homens. Também não será difícil encontrar mulheres em salas preferencialmente masculinas utilizando-se de *nicks* masculinos ou ambíguos.

A possibilidade de alterar a própria identidade dá ao/a usuário/a o poder de controlar o seu acesso a determinadas informações e usufruir determinadas experiências. Constitui-se, assim, numa forma de poder horizontalizado, uma vez que é exercido dentro do espectro

⁵ Modulador/Demodulador - Um dispositivo que converte informações binárias em um sinal análogo, que pode ser transmitido pelos canais de telefone de voz, e transforma aquele sinal novamente em dados que podem ser reconhecidos pelo computador no seu destino. (Cada computador, para acessar a internet, necessita de, pelo menos, um *modem*. Quando em rede de computadores, todos eles acessam a internet através de um único *modem*).

⁶ A transferência de um arquivo de outro computador para o seu.

⁷ O termo “navegar” surgiu com a criação do *browser* da Netscape, que possui um timão como símbolo, que transmite a idéia de que os usuários desse programa têm a sensação de estarem no comando de um barco à busca de alguma coisa, neste caso, a informação que desejam.

dos/as usuários/as e, também, não podemos nos esquecer da relação de poder do conhecimento que cada usuário/a possui.

Por outro lado, independentemente da utilização de identidades verdadeiras ou falsas, as pessoas usufruem a presença virtual, a presença não-física ou, como queiram, impessoal, evitando que seus/suas interlocutores/as tomem conhecimento da imagem de suas identidades. Vários são os depoimentos de pessoas, em diversos veículos de comunicação, relatando suas experiências em inventar certas características físicas tidas como “positivas” para seus/suas contatados/as com a intenção de despertar a atenção e, às vezes, o desejo na outra pessoa.

Cientistas de várias áreas têm debatido a respeito desse assunto, salientando suas vantagens e desvantagens. Algumas das vantagens estão relacionadas à economia, com o possível deslocamento até a outra pessoa; em caso de um encontro pessoal, a possibilidade de poder travar uma conversa com alguém sem que ocorra uma decepção de algum tipo e até com a possibilidade de desligar o programa em meio a uma conversa, se assim for o desejo. As desvantagens estão relacionadas justamente à impessoalidade, ou seja, à falta de sociabilidade não-virtual.

Não vou, porém, ater-me somente às questões relativas à identidade. A prática do chamado sexo virtual na internet é bem comum em salas que se destinam a esse propósito. O grande número de usuários/as deste sistema de bate-papo é um dos pilares dos grandes serviços. Não estão, a fantasia e o erotismo, tão e somente presentes no diálogo entre os/as interlocutores/as. Supõe-se que sejam milhões os números de *sites* destinados ao sexo voltados a homossexuais, heterossexuais, bissexuais, travestis e todas as demais representações. Neles, estão expostos milhares de filmes, fotografias, endereços de acompanhantes, *chats*, *links* etc. Enfim, há uma miscelânea de serviços à disposição dos/as interessados/as que, em sua maioria, devem pagar por tais serviços, ou seja, pelo prazer virtualizado de realização de fantasias.

Ao tentar enquadrar as práticas sexuais virtuais dentro daquilo que se acredita ser vantajoso ou não, certos cientistas essencialistas, por exemplo, poderão estar incorrendo no estabelecimento do que seja “normal” ou “anormal” no universo das práticas sexuais virtuais. Richard Parker comenta que “a ênfase na liberdade e escolha pessoais tornou possível também um repensar fundamental na distinção entre sexo normal e anormal, pelo

menos em alguns segmentos da elite educada”.(1991, p.144). É justamente nesse ponto em que construtivistas como Jeffrey Weeks contrapõem que a sexualidade é uma construção social, “uma invenção histórica, a qual, naturalmente, tem base nas possibilidades do corpo: o sentido e o peso que lhe atribuímos são, entretanto, modelados em situações sociais concretas” (1999, p.40).

De acordo com as pesquisas⁸ realizadas, em agosto de 1998, pelo maior mecanismo de busca brasileiro, o Cadê (www.cade.com.br - adquirido pela empresa norte-americana Starmedia – www.starmedia.com.br, em parceria com o IBOPE – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística), junto a um público de 47.566 usuários/as, os homens representavam 71% do público da internet brasileira. Do universo pesquisado, 64% representavam solteiros/as e 61% representavam estudantes; 79% dos acessos eram realizados de casa.

Essa pesquisa vem referendar o que foi exposto anteriormente, ou seja, a internet se apresenta predominantemente masculina. De acordo com os dados, não é difícil imaginar a relação entre o número de solteiros/as e aqueles que acessam a rede de suas próprias casas. A internet brasileira é constituída por pessoas jovens - 26% dos sujeitos de pesquisa tinham até 19 anos, e 38% representavam o segmento de 20 a 29 anos, ou seja, um total de 64%. Isso possibilita afirmar que a internet brasileira é predominantemente constituída por pessoas que estão em fase de descoberta ou no clímax do exercício de sua própria sexualidade.

Essas pessoas, situadas nessas faixas etárias, são o público alvo de todas as empresas que pretendem vender os seus produtos, pois vivem relações próximas com o que determina a moda, a qual se origina nos países do chamado Primeiro Mundo.

O mundo virtual e a Educação Sexual

Ao acessar a internet pela primeira vez, deparamo-nos com uma grande quantidade de textos e de imagens. Mesmo com os recentes serviços que estão sendo implementados, como a telefonia e a transmissão de programas de televisão, são os textos e as imagens os maiores constituintes da internet. Tudo isso constitui o chamado mundo virtual - a internet,

⁸ Ver Anexo 3 – a íntegra da pesquisa

mas o que significa isso? Virtual é um conceito “elaborado pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995), particularmente em seu livro “Diferença e Repetição”. A noção de virtual é utilizada pelo autor para descrever o que denomina “multiplicidades” (GOLDMAN, 1997).

Ainda segundo o autor, ao referir-se à multiplicidade cita, que, ela

exprime um modo de conhecimento do homem contemporâneo, em que o mundo é visto e representado como uma “rede de conexões”, uma trama de relações de uma complexidade inextricável.[...] A técnica mais utilizada consiste em abrir “janelas” dentro do quadro para nelas inserir novas imagens e, ao mesmo tempo, multiplicar as fontes sonoras em vários canais de som [...] todas as modalidades computadorizadas de multimídia [...] apontam hoje para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais, que consiste e superpor tudo (múltiplas imagens, múltiplos textos, múltiplos sons), ou imbricar as fontes, fazendo-as acumularem-se infinitamente dentro do quadro (p.8).

Como foi registrado anteriormente, a internet é constituída por vários objetos virtuais. São,

imagens e sons sintetizados diretamente em computador [...] Na maioria dos computadores, “imagens” e “sons” são objetos virtuais, definidos apenas matematicamente e processados por algoritmos (conceitos científicos operacionalizados). Objetos virtuais são condições essenciais para duas classes de projetos audiovisuais [...]: aqueles fundados na interatividade [...], e aqueles fundados na imersão do usuário dentro das imagens e sons (realidade virtual) (GOLDMAN, 1997, p.8-9).

Essas citações nos dão uma idéia mais clara de que a internet é um espaço virtualizado que propicia a construção e a reprodução de realidades que possuem valores definidos em nossa sociedade. Ao afirmar isso, quero dizer que a internet, constituída por sons e imagens, é um fórum de produção e reprodução de conhecimento. Nela, conceitualizamos, produzimos formas de pensar e agir e estabelecemos novos modelos de relacionamentos com o mundo à nossa volta ou referendamos aqueles já construídos anteriormente.

A produção do conhecimento a respeito da sexualidade humana, em nossa sociedade, está intimamente ligada à figura do homem branco, heterossexual e machista, portanto é possível afirmar que, em se tratando da internet, o mesmo ocorre, ou seja, conceitos, preconceitos, preceitos sobre a forma de viver são reproduzidos nessa nova forma de comunicação global. Ao produzir e expor, na internet, uma nova forma de pensar, estaremos indo além dos limites de nossa fronteira. Estaremos nos comunicando com o mundo simultaneamente.

Essa simultaneidade provoca uma relativa padronização do que se vê, do que se ouve, contribuindo para produzir consumidoras/es, para divulgar globalmente modelos culturais, políticos e sociais, quase sempre dominantes. A divulgação desses modelos pela mídia não tem como objetivo simplesmente “dar a conhecer” o desconhecido ou o diferente. O processo envolve também múltiplas possibilidades educativas: por ele é possível educar sujeitos para viverem de acordo com regras dominantes estabelecidas socialmente; como também é possível desenvolver análises críticas, através da identificação de marcas sociais de igualdades e de diferenças, e de significantes e significados culturais, presentes em diversas instâncias (SABAT,1999, p.32-33.).

Para mim, é possível que educadores e educadoras, pesquisadores e pesquisadoras, cientistas em geral, apropriem-se dos mecanismos de produção neste novo veículo de comunicação, exercendo uma distribuição de conhecimento de forma a atingir um público que vem sendo literalmente bombardeado pela mídia com todos os tipos de informações. Essa forma massificada de propagar, entre outras coisas, o conhecimento, já foi devidamente identificada pelas instituições governamentais e mercantilistas como um instrumento que tanto tem servido para ideologizar quanto para gerar consumo.

Uma forma de “Educação Sexual” na internet, sob o foco deste artigo, vem sendo exercida pela indústria mercantilista que se utiliza desse veículo para vender os seus bens de consumo, da mesma maneira como já ocorreu em outros tipos de mídia, ou seja, criar modelos ideais de consumo, de comportamento, de embelezamento etc., relegando a possibilidade de livre escolha àquilo que apenas é apresentado ao/a usuário/a.

Apenas para citar, a pornografia e a pedofilia já se consubstanciam na temática preferida por pessoas interessadas em ganhar dinheiro utilizando-se da internet e, tanto nos Estados Unidos quanto na Europa, os respectivos governos começaram a estabelecer regras para minimizar o impacto que estes *sites* têm provocado sobre menores de idade, que conseguem ter acesso a eles. Estariam os/as autores/as de tais páginas criando uma geração de novos/as consumidores/as?

Pela minha própria experiência e através de contatos mantidos com *experts* em internet, suponho que pelo menos 80% (oitenta por cento) dos *sites* pornográficos contêm imagens de mulheres nuas ou em atos sexuais diversos. Desses, 10% (dez por cento) estariam destinados a homossexuais e o restante às demais categorias sexuais. Esses dados não são possíveis de aferir, pois a internet, até hoje, é um espaço que, apesar de estar com os seus desígnios ditados pelos idealizadores norte-americanos, possui uma velocidade de crescimento tão grande que não existe mecanismo capaz de tal medição. Hoje, qualquer pessoa possuidora de um computador servidor, um *modem*, programas necessários e uma simples linha telefônica, pode prover a internet de informações.

Considerações finais

Quando a internet tornou-se pública, falava-se muito que ela supostamente representaria o supra-sumo da democracia e da liberdade por não possuir um dirigente, um dono ou estar sob o controle de algum país. Sabemos, hoje, que isso não corresponde à realidade, pois a internet é fruto de desenvolvimento tecnológico monopolizado pelos países do Primeiro Mundo, servindo ao propósito de reproduzir a ideologia de dominação branca, masculina e ocidental junto àqueles e àquelas que possuem condições financeiras para adentrá-la. O conhecimento científico que tornou possível a sua própria existência, no entanto, está sendo pulverizado e socializado, sendo, portanto, passível de ser assimilado e utilizado por outras culturas e camadas sociais. Computadores, programas, provedores e tudo o mais que permite o acesso torna-se mais barato a cada dia, deixando de ser objeto de luxo, passando a ter características de eletrodomésticos.

A relação que a internet estabelece com o seu público é dicotômica. De um lado, ela se apresenta como a mais inovadora criação, que traz embutida a mais recente geração de

conhecimentos tecnológicos; de outro, ela é a expressão máxima do poder de países de cunho tradicionalista que, ao mesmo tempo em que produzem produtos como a pornografia, por exemplo, também geram a idéia de que é necessário o exercício de um controle, de uma censura, quando lidam com a questão da pedofilia.

Certos países do Oriente, como a China, e do Oriente Médio, como Irã e Arábia Saudita, dentre outros, resolveram essa questão impedindo o acesso de seu público às páginas que consideram ideologicamente nocivas, através de sistemas de filtragem instalados em seus provedores. Isso quer dizer que o Estado intervém quando lhe é conveniente.

Quanto à Educação Sexual propriamente dita, posso afirmar que a internet possibilitou e possibilita um trabalho de sucesso em larga escala junto ao público. Essa afirmação é corroborada pelas estatísticas que venho obtendo junto ao GLSSITE.NET, *site* destinado à Educação Sexual de *gays*, lésbicas, bissexuais, transexuais e simpatizantes, espaço este que criei em 1996, com a finalidade de divulgar informações sobre formas de prevenção contra a AIDS – Síndrome da Imunodeficiência Adquirida e que hoje é referência também no que se refere a Direitos Sexuais e Direitos Humanos.

O fato é que a internet se tornou uma espécie de grande escola e, nas palavras de Newton Ramos de Oliveira:

Embora carregue o peso de todas essas heranças, conscientes e inconscientes, de expressão subjetiva e objetiva, e embora contribua para a reprodução de injustas estruturas sociais, a escola, no entanto, é uma agência poderosa para a emancipação do homem. Na verdade, a única agência especializada para tal fim (OLIVEIRA,1995, p.137).

Não ocorre, todavia, com a internet o mesmo que acontece com a televisão que, através de signos, significantes e significados, estabelece uma relação de passividade em relação aos/as telespectadores, não lhes permitindo uma interação efetiva com a programação que lhes possibilite alterar o seu conteúdo. Os/as usuários/as da internet podem apropriar-se dos instrumentos tecnológicos necessários à criação de *homepages* e manifestar suas opiniões. Se, por um lado, como diz Horkheimer: “os fatos que os sentidos

nos fornecem são pré-formatados de modo duplo: pelo caráter histórico do projeto percebido e pelo caráter histórico do órgão perceptivo (1991, p.39), por outro lado, também nos é permitido exercer uma Educação Sexual de forma emancipatória, como procuro fazê-lo através do GLSSITE.NET, propondo uma reflexão por parte dos usuários e usuárias acerca de sua própria sexualidade.

A sexualidade (mais precisamente o sexo, os mitos e tabus, os anseios de consumo de beleza e de padrões estéticos, seja na internet ou em qualquer outra mídia) virou não somente bem de consumo, mas tornou as pessoas seres “coisificados”, que atendem a determinadas expectativas da ideologia dominante, do capitalismo, que cria pseudonecessidades, sem que elas, em sua maioria, tomem consciência disso: “O juízo sobre a necessidade da história passada e presente implica na luta para a transformação da necessidade cega em uma necessidade que tenha sentido” (1991, p.59).

O pensamento básico que permeia as constantes reformulações do GLSSITE.NET é fazer com que as pessoas atentem para o fato de que “ sexualidade é uma elaboração social que opera dentro dos campos do poder, e não simplesmente um conjunto de estímulos biológicos que encontram ou não uma liberação direta”(GIDDENS, 1993, p.33).

Ao sugerir a reflexão crítica sobre a sexualidade dos/as usuários/as da *Web*, o GLSSITE.NET propõe uma educação libertadora, a formação de pessoas mais tolerantes e menos preconceituosas, contribuindo para a melhoria da cidadania a partir de conceitos e regras positivos. Assim, este estudo científico pretende tornar clara a reflexão sobre a relação de poder que se estabelece entre a internet (seus produtos, serviços, signos, modelos, mitos, tabus etc.) e as pessoas que dela se utilizam, entre outros.

Referências bibliográficas

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

GIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade**: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas, tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora de Universidade Estadual Paulista, 1993.

HORKHEIMER, Max. Teoria tradicional e teoria crítica. In: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno. **Textos escolhidos**, tradução de Zeljko Loparic *et al.* 5 ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

LEIRIA, Luis. **Enciclopédia da rede**. Manual integrante da revista guia da internet.br n. 32. Rio de Janeiro/RJ: Ediouro publicações, 1999.

OLIVEIRA, Newton Ramos de. A escola, esse mundo estranho. In: PUCCI, Bruno (org.). **Teoria crítica e educação**: a questão da formação cultural na Escola de Frankfurt. Petrópolis/RJ: Vozes, 1995.

PARKER, Richard G. **Corpos, prazeres e paixões**. A cultura sexual no Brasil contemporâneo. São Paulo/SP: Best Seller, 1991.

Pesquisa CADÊ/IBOPE, **Internet**, agosto 1998, Disponível na internet <www.cade.com.br>, em 21/09/1998.

SABAT, Ruth . **Entre signos e imagens**: gênero e sexualidade na pedagogia da mídia. Dissertação de Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 1999.

WEEKS, Jeffrey. O corpo e a sexualidade. In: LOURO, Guacira L. (org.) **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

GOLDMAN, Márcio *et al.* Entenda a sua época: almanaque do fim do milênio. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 13/04/97.

ANEXO 1 - A HISTÓRIA DA INTERNET

- **1957** - A União Soviética lança o foguete *Sputnik*, o primeiro satélite artificial terrestre. Como resposta, os Estados Unidos formam a *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), dentro do Departamento de Defesa, para estabelecer a liderança norte-americana em ciência e tecnologia aplicáveis militarmente.
- **1965** - A Arpanet patrocina um estudo intitulado “a competitive network of time sharing computers” (ou “Uma rede competitiva com computadores interligados simultaneamente”).
- **1967** - Os primeiros planos de *packet-switching* sobre princípios de operatividade são apresentados em um simpósio da ACM (*Association for Computing Machinery*), uma organização científica e educacional, dedicada às pesquisas na área de tecnologia da informação; a ARPA discute um protocolo para a troca de mensagem entre computadores; é desenvolvido o conceito da *Arpanet Packet Switch*, o IMP.

- **1969** – O Departamento de Defesa dos EUA contrata um time de pesquisadores nas áreas de negócios, acadêmica e do governo para colaborar com a Arpanet; quatro lugares são escolhidos como os lares dos primeiros IMPs da Arpanet: Universidade de UCLA, em Los Angeles, o SRI (*Stanford Research Institute*), a UCSB (Universidade da Califórnia em Santa Bárbara) e a Universidade de Utah, também nos EUA.
- **1970** – É criado o *Network Control Protocol* (NPC), precursor direto do TCP.
- **1971** – Os computadores estão conectados a cerca de 24 lugares; o NWG define os protocolos para acesso de terminal remoto (*Telnet*) e para transferência de arquivos (FTP).
- **1972** – Na “International conference on computer communication”, em Washington, é feita a primeira demonstração pública da *Arpanet*; *Ray Tomlinson, da BBN Technologies* envia o primeiro *e-mail*.
- **1973** – É feita a primeira conexão internacional da *Arpanet*, entre Inglaterra e Noruega.
- **1974** – *Vinton Cerf e Bob Kahn, da ARPA*, publicam “A protocol for packet network interconnection”, definindo o *Transmission Control Protocol (TCP)*, que permite a comunicação por computadores via um sistema de redes; é feita a primeira grande revisão no protocolo da *Telnet*.
- **1975** – A *Arpanet* alcança 63 IMPs, o que demanda mais uma grande revisão nos padrões de endereçamento de redes; a direção da *Arpanet* passa da ARPA para a *Defense Communicatios Agency*.
- **1976** – Os primeiros roteadores internet são desenvolvidos pela BBN, pela Universidade de Stanford e pela Universidade College, em Londres; a CCITT (*International Telegraph and Telephone Consultation Comitee*) define o protocolo X.25 para redes públicas de pacotes; AT&T Bell Labs desenvolve o UUCP(Unix to Unix Protocol).
- **1977** – A BBN desenvolve o primeiros TCP para Unix.
- **1979** – Surge a Usenet.
- **1980** – A *Arpanet* se espalha rapidamente pelos EUA, conectando mais de 400 *hosts* em universidades, no governo e em organismos militares; mais de dez mil pessoas tem acesso à rede.

- **1981** – Começa a CSNET (*Computer Science Network*); os computadores em mais de 200 lugares são conectados via *Arpanet*; a mudança de NCP para TCP é programada para primeiro de janeiro de 1983; a BITNET, (*Because It's Time Network*) começa como uma rede cooperativa na City University, de Nova York.
- **1982** – O Departamento de Defesa dos EUA resolve montar uma rede de dados de defesa, baseada na tecnologia da *Arpanet*.
- **1983** – O TCP/IP é estabelecido. A internet começa a surgir; é desenvolvido o *Name Server* da Universidade de Wisconsin; estações de trabalho se tornam acessíveis e há uma explosão de redes locais.
- **1984** – É estabelecido o DNS (*Domain Name Server*); o número de *hosts* da *Arpanet* ultrapassa mil.
- **1986** – A National Science Foundation implementa a NSFNET, um sistema de redes regionais de roteadores conectados por meio de um *backbone*; a *Arpanet* começa a ser denominada internet.
- **1987** – Mais de mil BBSes estão ligados em rede; o crescimento da rede dificulta o acesso da comunidade acadêmica – era o embrião da Internet2.
- **1988** – É registrada a marca de 77.448.692 pacotes transmitidos pela *Arpanet*, por dia; começa o desmantelamento da *Arpanet*; o *Internet Relay Chat* (IRC) é desenvolvido por Jarkko Oikarinen.
- **1989** - A *Arpanet* desaparece; o número de *hosts internet* passa de 100 mil; o número de requisições de arquivos, via FTP chega a mil por mês.
- **1990** – O Brasil (.br) se conecta à NSFNET juntamente com a Argentina (.ar), a Áustria (.at) , a Bélgica (.be), o Chile (.cl) a Grécia(.gr), a Índia (.in) a Irlanda (.ie), a Coréia do Sul (.kr), a Espanha (.es), e a Suíça (.ch); A Eletronic Forntier Foundation (EFE) é fundada.
- **1991** – São lançados a *World Wide Web*, o *Gopher* e o PGP (*Pretty Good Privacy*), criado por Philip Zimmermann.
- **1992** – A internet une 17 mil redes em 33 países; a *Internet Society* é fundada; mais de 1 milhão de hosts ligados à internet; o número de requisições por arquivos via ftp chega a 50 mil por mês; a expressão “surfando na internet ”é cunhada por Jean Armour Polly.

- **1993** – a NSF cria a InterNIC; já existem mais de 1,5 milhão de *hosts* na internet e mais de 100 países estão conectados à rede.
- **1994** – O número de usuários comerciais explode; já são dois para cada usuário acadêmico; em julho, são mais de 3 milhões de *hosts* existentes na internet; o *Mosaic* se torna o aplicativo com maior taxa de crescimento.
- **1995** – Serviços de acesso discado tradicionais, como o *Prodigy*, a America Online (AOL) e a CompuServe tornam-se provedores de acesso; no mês de julho, a estimativa é de que cerca de 30 milhões de pessoas já estejam conectadas à internet; usuários fora das universidades começam a ter acesso à internet no Brasil;
- **1996** – Começa a Guerra dos *Browsers* entre a *Netscape* e *Microsoft*; é lançado o ICQ pela empresa israelense *Mirabilis*; numa reunião em Chicago, representantes de 34 universidades americanas iniciam a Internet2.
- **1997** – Na manhã de 17 de julho, um erro humano na *Network Solutions* interrompe o tráfego nos endereços com terminações ".com" e ".net", tornando inatingíveis milhões de sistemas no mundo todo.
- **1998** – Em abril, O Departamento de Justiça dos EUA abre um processo contra a *Microsoft* para impedir a prática de cartel: a *Microsoft* queria instalar o Internet Explorer em todas as máquinas equipadas com o *Windows* (quase 80% do mercado mundial de computadores pessoais); a AOL compra a *Mirabilis* em junho e, em novembro, a *Netscape*. A união das empresas com a *Sun Microsystems* indica para a formação de uma frente anti-*Microsoft*. Já são 151 milhões os usuários ligados à internet.

(Fonte: LEIRIA, Luis. **Enciclopédia da rede**. Manual integrante da revista guia da Internet.br n. 32. Rio de Janeiro/RJ: Ediouro Publicações S/A 1999).

- **NOTA 1** - Em novembro de 1999, a *Microsoft* é considerada culpada, pela Justiça norte-americana, por estar praticando monopólio e forçando usuários a comprarem seus produtos e inicia um processo de divisão da empresa.
- **NOTA 2** - Em 2000, entram em funcionamento, no Brasil, os primeiros provedores de internet a cabo, expandem-se os serviços de internet via celulares.

- **NOTA 3** - Em 2001, a América *On-line* - AOL torna-se a primeira corporação mundial a conglomerar todas as possibilidades de mídia no mundo ao adquirir a *Time Warner*, dona da rede de televisão CNN – *Cable News Network* ; a Justiça americana desiste de dividir a *Microsoft*; a empresa brasileira Universo *On-line* – UOL inicia seus serviços de internet via satélite superando o serviço de internet via telefones celulares, que têm limitações geográficas.

ANEXO 2 - GLOSSÁRIO DE TERMOS RELACIONADOS À INTERNET

Browser – Paginador – Navegador

Um programa que é usado para explorar a rede. O termo é mais costumeiramente aplicado ao *software* utilizado para paginar a *World Wide Web*. Exemplos de paginadores: *Explorer* e *Communicator*. (No Brasil, o termo mais empregado é navegador.)

Chat- WebChat

Trata-se de um espaço destinado a conversas, bate-papos, localizado no interior de uma página da internet – uma *homepage* – e que é composto a partir de uma programação na linguagem java inserida em meio aos códigos HTML da mesma.

Download – Transferir

A transferência de um arquivo de outro computador para o seu.

E-Mail – Correio Eletrônico – Cartas Virtuais

Um método de envio de mensagens via computadores, ao invés do usual sistema de postagem tradicional. Um dos mais populares e importantes usos das comunicações digitais.

Formulário eletrônico

Trata-se de uma página que contém espaços com a forma de quadrados a serem preenchidos com dados que serão enviados posteriormente ao e-mail do dono da página.

Frames - quadros

Recurso para paginadores *Web* introduzido no *Navigator 2 (Browser da Netscape)* que permite a uma página *Web* possuir várias janelas controladas e roladas separadamente.

Page – homepage - Página de apresentação.

O primeiro local visitado ao acessar um *site World Wide Web*. É possível estabelecer que qualquer endereço *WWW* seja a sua página de apresentação padrão, através dos paginadores *Web*; assim, você sempre iniciará sua navegação a partir da página *Web* escolhida. (No mundo, utilizam-se com frequência estas duas palavras unidas, *homepage*).

HTML – HyperText Mark-Up Language - Marcador de hipertexto

É a linguagem usada para escrever um documento *World Wide Web*.

Internet

Rede de computadores de alcance mundial, conectados através do protocolo *IP*.

IRC – Internet Relay Chat (bate-papo online)

O *IRC - Internet Relay Chat* permite que muitos usuários conversem em tempo real através da internet (O programa de *IRC* mais popular de todos é o *mIRC*).

Link – Ligação –âncoras

As ligações de hipertexto que estão embutidas em um documento (*HTML*) da *World Wide Web*. As âncoras permitem que o usuário salte de um pedaço da informação para um item relacionado, não importando onde, na internet, ele esteja armazenado.

Mailing List – Lista de correspondências

Um grupo de discussão em que as mensagens são distribuídas por *e-mail*.

Modem -MODulator/DEModulator

Modulador/Demodulador. Um dispositivo que converte informações binárias em um sinal análogo, que pode ser transmitido pelos canais de telefone de voz, e transforma aquele sinal novamente em dados que podem ser reconhecidos pelo computador no seu destino.(Cada computador, para acessar a internet, necessita, de pelo menos, um modem. Quando em rede de computadores, todos eles acessam a internet através de um único modem).

On-line

Conectado a rede WWW.

Servidor

Computador conectado permanentemente à rede. Proporciona acesso dos usuários à rede e armazena as informações e programas que formam a internet.

Site

Qualquer uma das redes individuais que, como todas, constitui a internet. (No Brasil, designa-se comumente que um *site*, ou sítio, é um espaço fechado com características próprias.)

URL – *Uniform Resource Locator*

Uma tentativa de padronizar a localização ou os detalhes de endereçamento dos recursos da internet. Bastante utilizado para se referir a uma conexão *World Wide Web*. (Basicamente significa o endereço de uma *homepage*, ou *site*.)

Web - World Wide Web

Rede de Abrangência Mundial – Seção gráfica da internet formada por páginas de hipertexto.

WWW

Veja *World Wide Web*

(Fonte: Dicionário da Internet. In: **Revista.net**. São Paulo: Editora Quark do Brasil Ltda., maio/1996.)

ANEXO 3

TERCEIRA PESQUISA CADÊ?/IBOPE

Estamos informando o resultado da tabulação da Terceira Pesquisa Cadê?/IBOPE. Desde sua primeira edição, esta pesquisa tornou-se uma referência para todos que vêm na internet uma nova mídia, um canal de vendas, uma fonte de informações inesgotável ou ainda uma nova e instigante forma de lazer.

Desde já, é permitida a reprodução dos dados deste levantamento, desde que mencionada a fonte: Pesquisa Cadê?/IBOPE-agosto/98.

PERFIL DO INTERNAUTA BRASILEIRO-AGOSTO/98

Os resultados da terceira edição da Pesquisa Cadê?/IBOPE confirmaram algumas tendências e são bastante consistentes com os dos dois levantamentos anteriores, de novembro/96 e agosto/97. Nesta edição, aprofundamos a investigação na área de comércio eletrônico e hábitos, sem perder de vista a possibilidade de comparação com os dados das pesquisas anteriores.

Alguns destaques: tratando-se de utilização, navega-se um pouco menos e comunica-se mais. Comunica-se mais por *e-mail* e menos por *chat*. Alguns serviços já são sucesso entre os internautas, por sua alta taxa de utilização. São eles: o imposto de renda, o *homebanking* e a obtenção de informações sobre produtos e/ou serviços. Outros, como compras, têm ainda baixo nível de utilização, mas enorme disponibilidade e desejo por parte dos internautas.

Previsivelmente, os internautas estão há mais tempo na rede. O hábito de utilização da internet está instalando de modo intenso: e muito expressivo o grupo de *heavy users* da rede, tanto em frequência de acessos, quanto em tempo de permanência em conexão. A dedicação de parte de seu tempo diário para o uso da internet, fez com que uma parcela significativa dos internautas mudasse sua relação com a TV. Já outro grupo alterou seus hábitos noturnos. Com todas essas mudanças, a própria rede é justamente o assunto predileto de quem usa a internet.

O PERFIL DO INTERNAUTA BRASILEIRO:

Os resultados da Terceira Pesquisa Cadê/IBOPE junto a 47.566 usuários revelam que a internet, no Brasil, hoje, vem sendo utilizada por pessoas de todas as faixas etárias, mas com grande concentração (79,2%) entre os usuários de 15 a 39 anos. Nota-se a expansão dos jovens entre 20 e 29 anos, que representam, agora, 38% dos internautas. Ingressam na rede de forma nitidamente mais lenta, reduzindo sua importância, as crianças e os adolescentes (até 14 anos), que eram 11% dos internautas em 1997 e, hoje, representam 5%.

O internauta típico ainda é predominantemente do sexo masculino; entretanto, as mulheres vêm entrando na rede de forma mais acentuada, melhorando sua representação que, em 1996, era de 17% e, em 1998, passou para os 29%. Com relação a estado civil, 64% dos internautas são solteiros, 31% casados e 5% separados ou viúvos; 70% deles exercem alguma atividade econômica, 61% são estudantes e somente 3% não estão ocupados.

Apesar da redução de 4 pontos percentuais, pouco menos de um quinto dos internautas (18%) trabalha com informática, e os demais usuários estão distribuídos por todos os setores de atividade da sociedade. A ênfase em informática ainda existe quando o assunto é o perfil ocupacional dos internautas, embora menos acentuada a cada nova pesquisa. A distribuição de frequência segundo seu tipo de ocupação revela presença dos principais setores empregadores do país, com um crescimento na participação das

ocupações ligadas à administração. Sua posição é bastante qualificada: 18% são executivos ou empresários.

Uma nova informação é que o grupo de internautas pós-graduados é relevante, tanto para o total (representa 9%), quanto (e principalmente) entre os mais velhos: são pós-graduados 22% daqueles com 40 anos ou mais. Além disso, a língua inglesa é falada por 55%. Interessante notar que são os usuários mais jovens quem possuem maior familiaridade com esse idioma: 65% falam inglês.

DISTRIBUICAO GEOGRÁFICA DOS USUÁRIOS:

A segunda Pesquisa Cadê?/IBOPE recebeu questionários eletrônicos de todos os Estados da Federação, o que mostra que a internet já é uma realidade em todo o país. Cabe ressaltar, também, que 1,3% dos questionários respondidos são de usuários que residem hoje no exterior. Individualmente, São Paulo e Rio de Janeiro são as áreas de maior concentração de internautas (45%).

Os Estados com a maior presença de internautas - em proporção à população são os das regiões Sudeste e Sul, além do Distrito Federal. A importância total desse bloco é de 79% dos internautas, que representam 58% da população total do país.

HÁBITOS DE USO DA INTERNET

Pouco menos da metade (44%) dos internautas começou a utilizar a rede no último ano, o que demonstra que a taxa de adoção continua muito elevada. O principal acesso à internet é feito de casa (79%). Em relação ao passado, é importante ressaltar o aumento de importância dos acessos da escola e trabalho, o que certamente influencia o perfil de atividades na rede. A principal atividade na internet é a navegação, embora em menor grau que em 1997. A atividade de comunicação através de *e-mails* tem se intensificado enquanto, por *chat*, decresceu de importância.

Dois terços (66%) dos pesquisados apontam a própria rede como a principal fonte de endereços de novas páginas, enquanto 17% buscam essas informações através da imprensa. A introdução da internet afetou os hábitos de 60% dos entrevistados, de diferentes modos. Os maiores impactos declarados no comportamento dos internautas

foram o hábito de ver TV, que diminuiu para 28% dos entrevistados, e dormir menos, para 12% deles.

HABITOS DE CONSUMO NA INTERNET

Em relação a 1997, houve uma evolução consistente dos compradores *on-line*: eles representavam 19% e passaram em 1998 a representar 24% do total, sendo que os homens constituem o grupo mais relevante. O nível de utilização dos produtos e serviços *on-line* é muito significativo: 55% dos internautas entregou sua declaração do IR pela internet, 51% utiliza serviços de *homebanking* e 58% já utilizou a rede para obter informações sobre produtos e serviços. Quanto ao potencial entre os que não utilizaram ainda a rede para negócios, ou utilização de serviços, invariavelmente a ampla maioria declara-se disponível para compra e utilização desses serviços.

A disponibilidade para aquisição de serviços ou informações pagas na internet é alta: a 48% dos entrevistados interessaria pagar por serviços e informações, principalmente notícias e informações sobre assuntos específicos de interesse.

HÁBITOS DE MÍDIA

Um total de 64% dos entrevistados são assinantes de revista, 45% assinam jornal e 48% "pay TV".

PODER AQUISITIVO E RENDA FAMILIAR

A qualificação dos internautas evidencia-se em seu rendimento familiar: mais da metade dos pesquisados tem renda familiar acima de vinte salários mínimos, mas evidencia-se, também, em suas posses e comportamentos: 61% deles fizeram viagens aérea nos últimos dois anos, 75% têm cartão de crédito. Os internautas brasileiros estão no topo da pirâmide social, mas há uma tendência à popularização pelo aumento da participação das camadas de menor renda.