



**DICIONÁRIO**  
**DA**  
**ERA DA INFORMAÇÃO**

**Compilação: Vera Vieira**

**(São Paulo-2003)**



**(reprodução autorizada, desde que citada a fonte)**

*A produção, armazenagem e distribuição de informação  
serão a atividade social e econômica dominante.*

(previsão do sociólogo americano  
Daniel Bell, há 25 anos)

*A questão central é se a nova mídia nos tornará  
individual e coletivamente mais livres e mais competentes para lidar  
com os complexos problemas da democracia pós-industrial.*

(Wilson Dizard Jr.)

*Nunca fui ingênuo apreciador da tecnologia:  
não a divinizo, de um lado, nem a diabolizo, de outro.  
Por isso mesmo sempre estive em paz para lidar com ela.*

(Paulo Freire)

*A reflexão crítica sobre a prática se torna  
uma exigência da relação Teoria/Prática,  
sem a qual a teoria pode ir virando blablabá e a prática, ativismo.*

(Paulo Freire)

*O espaço pedagógico é um 'texto' para ser  
constantemente 'lido', interpretado, 'escrito' e 'reescrito'.*

(Paulo Freire)

O Dicionário da Era da Informação tem por objetivo ampliar o conhecimento sobre a terminologia adotada a partir da revolução das tecnologias da informação e comunicação (TICs). Dada sua complexidade, torna-se ainda mais difícil para a sociedade civil organizada – principalmente para as mulheres que nunca foram ‘treinadas’ para tais assuntos – incidir de forma estratégica, visando transformar a Sociedade da Informação em Sociedade do Conhecimento, quer dizer, fazer com que as TICs se tornem instrumentos de empoderamento das pessoas e comunidades, para o avanço de uma sociedade mais justa e igualitária.

Antes de entrar nos termos, que seguem em ordem alfabética, torna-se importante destacar alguns aspectos da relação prática entre cidadania e TICs:

- O contexto atual, marcado pela revolução das novas tecnologias da informação e comunicação, provoca novas noções de tempo e espaço, um novo modo de agir, pensar e sentir.
- O uso estratégico implica em fortalecer, em termos individuais e de grupo, a capacidade de alcançar objetivos. Também implica em conjugar informação com a informática, para transformá-la em conhecimento que possa ser transmitido a uma comunidade mais ampla, inclusive internacional, visando promover valores de igualdade, liberdade, ética e justiça.
- É imprescindível inter-relacionar a comunicação com qualquer projeto educativo, em função da influência cotidiana das novas tecnologias de informação e comunicação.
- Faz-se necessário apreender conceitos que alicerçam a área de informática e a área de educação cidadã, de forma interligada, para aplicação em práticas sociais. Lideranças efetivas ou potenciais necessitam da base inicial para exercer o papel de Educomunicador/a: é quem gesta um processo de inter-relação entre a educação cidadã e a comunicação, com o objetivo de avançar na luta pela conquista de uma sociedade justa e igualitária.

- É preciso reforçar habilidades, conhecimentos e acesso às novas tecnologias da informação e comunicação (TICs); ler criticamente e acionar mecanismos de intervenção.

- Informática + sistemas digitais + Internet = avanço dos processos de globalização / ressignificação das práticas capitalistas:

- Os sistemas informatizados ganham um impulso estrondoso, a partir dos anos 80, exercendo forte influência nas mais diversas atividades, entre elas, comunicações, indústria, medicina, agricultura, etc.
- Logo no início dos anos 70, os microprocessadores permitiram que as máquinas operatrizes passassem a ser comandadas por processos computacionais. Em seguida, acelerou-se a substituição dos processos de produção e técnicas com a criação de novos produtos, como fax, vídeo, CD, computador, sementes de laboratórios (biotecnologia), etc.
- As inovações tecnológicas, principalmente a da informática, configuraram a ressignificação das práticas capitalistas, ou seja, o avanço do processo de globalização, que se acentua com o advento da Internet.
- A grande diferença do significado da palavra globalização está na produção com base na formação de grandes empresas em rede, com atividades planetárias (por exemplo, a compra de componentes em várias partes do mundo, que se utilizam de mão-de-obra barata; a concentração de empresas aonde convém; o controle dos mercados, *on line*, por poucos monopólios mundiais).
- O intenso processo de fusão de empresas, tanto na área produtiva, como na financeira, só foi possível graças à revolução das tecnologias da informação e comunicação.
- As grandes empresas passam a formar os megaconglomerados, infiltrando-se no sistema financeiro, de informação, de telecomunicações, no âmbito político, etc.

- Essa prática acentua a subordinação dos países pobres, aumentando o número de pessoas completamente excluídas do sistema.

#### **- TICs para que?**

- Paulo Freire costumava perguntar: “Alfabetizar para que?”. E respondia, mais ou menos assim: “Para que as pessoas alfabetizadas se transformem e se tornem capazes de utilizar esse saber para a transformação social”.
- A mesma pergunta e a mesma resposta se aplicam com relação às novas tecnologias da informação e comunicação (TICs). Saber manusear o computador, por exemplo, é importante, mas desde que esteja embutido o objetivo de se tornar um instrumento de empoderamento das pessoas e das comunidades, para o avanço de uma sociedade justa e igualitária.
- Ter acesso significa não apenas acesso à tecnologia, mas também à informação e ao conhecimento (qualidade da informação, em formato e linguagem adequados ao público que é dirigido, etc.).
- As novas tecnologias da informação e comunicação são um importante instrumento para o desenvolvimento comunitário e para a mudança social, considerando os contextos cultural, social, político e econômico.
- As relações de poder, que envolvem classe, gênero, raça, etnia, idade e localização geográfica, produzem complexas desigualdades relativas à mudança social, em geral, e às mudanças produzidas pelas TICs, em particular.
- As desigualdades sociais se refletem no desenvolvimento do acesso e do uso das TICs.
- É preciso adquirir a compreensão das relações de poder dentro da sociedade. Esse reconhecimento significa consciência das desigualdades das relações de poder entre mulheres e homens, Norte e Sul, ricos e pobres, campo e cidade, pessoas com ou sem

conexão, dentro da comunidade local, em países soberanos e no âmbito internacional.

- Colocar o foco na mudança social significa iniciar um processo que relacione uma iniciativa TIC com o contexto social, político, cultural e econômico mais amplo, para entender como esse contexto afetou a iniciativa TIC e vice-versa.
- Trata-se de um processo que exige sensibilidade e flexibilidade para responder às questões que forem aparecendo no decorrer do trabalho na comunidade.
- A Internet pode ser usada, por exemplo, para realizar campanhas públicas sobre problemas nos grupos de base, para dar a conhecer a um público internacional a difícil situação das comunidades em conflito e para apelar por solidariedade e apoio, entre outras coisas.
- Ao se trabalhar para transformar as relações de desigualdades, é preciso ter consciência de que as TICs podem ser utilizadas tanto para exacerbar como para transformar as relações de poder desiguais. Parte desse reconhecimento significa ser consciente das limitações das TICs – que, em si e por si só, não podem levar à igualdade de gênero, nem eliminar a pobreza, mas podem, sim, servir de ferramentas para a ação social e para a mudança social positivas.
- É possível ampliar enlaces e conexões para além da zona de influência física e geográfica, relacionando-se com redes de indivíduos ou grupos, para o trabalho de promoção e ação. Em suma: o uso da Internet gera debates sobre problemas, apoio aos mesmos, além de catalisar uma maior ação.
- As TICs contribuem para “enredar” grupos com interesses similares, que de outra maneira não entrariam em contato.
- Cada grupo desenvolve seu próprio trabalho, mas está consciente de que esse trabalho participa de uma iniciativa mais ampla; por conseguinte, as atividades que vinculam as pessoas e que contribuem para a criação de alianças podem ser interpretadas como meios ou instrumentos de mudanças positivas.

- Um novo tempo, um novo espaço: as coisas fora do lugar. É preciso aproveitar os aspectos positivos do panorama que se configura de forma irreversível, visando a alcançar a cidadania global e a evitar a ‘desintegração globalizante’.

## DICIONÁRIO DA ERA DA INFORMAÇÃO (\*)

### **América Online (AOL):**

No final dos anos 90, o maior dos serviços de dados orientado para consumidores, disponível para usuários de computadores pessoais.

### **Analógico:**

Nas transmissões de telecomunicações, a representação de valores numéricos ou alfanuméricos por variáveis físicas (por exemplo, voltagem, corrente). – é seqüencial – (ver Digital)

### **Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações):**

É uma autarquia autônoma, brasileira, tendo como principais atribuições: implementar a política nacional de telecomunicações; propor a instituição ou eliminação da prestação de modalidade de serviço no regime público; propor o Plano Geral de Outorgas; propor o plano geral de metas para universalização dos serviços de telecomunicações; administrar o espectro de radiofrequências e o uso de órbitas; compor administrativamente conflitos de interesses entre prestadoras de serviços de telecomunicações; atuar na defesa e proteção dos direitos dos usuários; atuar no controle, prevenção e repressão das infrações de ordem econômica, no âmbito das telecomunicações, ressalvadas as competências legais do Cade; estabelecer restrições, limites ou condições a grupos empresariais para obtenção e transferência de concessões, permissões e autorizações, de forma a garantir a competição e impedir a concentração econômica no mercado; estabelecer a estrutura tarifária de cada modalidade de serviços prestados em regime público. (site: [www.anatel.gov](http://www.anatel.gov)).

### **Anonymous FTP:**

Uma operação de File Transfer Protocol permite a um usuário da Internet recuperar - de forma anônima - documentos, arquivos, programas e outros materiais arquivados em qualquer ponto na Rede, sem ter que estabelecer uma senha. Permite ao usuário desviar-se de checagens de segurança local e acessar publicamente arquivos acessíveis em sistemas remotos.

### **Banda larga:**

Faixa de frequências com *largura de banda* suficiente para transportar sinais de grande velocidade. Por exemplo: a transmissão de sinais digitais a 155 *mbps* requer sistemas de banda larga.

Também é a tecnologia que confere à linha telefônica alta velocidade permanente e estável, possibilitando maior rapidez no acesso á Internet e eliminando problemas como quedas de linha e telefone ocupado, sendo possível o envio de diferentes tipos de sinais ao mesmo tempo, inclusive o uso simultâneo da Internet e do telefone em uma mesma linha. Essa tecnologia oferece maior rapidez nos *downloads*, possibilitando ao usuário assistir a filmes e ouvir músicas sem falhas de conexão.

**Baud:**

Uma medida de velocidade de transferência de dados num circuito de comunicação digital. A velocidade em Baud é o número dos elementos de sinal por segundo.

**BBS - Bulletin Board System – “Sistema de Quadro de Aviso”:**

Os BBS's são pequenas redes de computadores que permitem que seus integrantes troquem mensagens e arquivos, e interajam entre si, através de uma tecnologia simples e barata. O surgimento dos BBS's nos Estados Unidos, na década de 80, foi um dos fatores que ajudaram no aumento exponencial das comunicações entre as várias redes, que pode ser sintetizado com a Internet.

**BCNU:**

Abreviatura utilizada em bate-papos na Internet, para “be seeing you” (estou vendo você).

**Betamax:**

O padrão tecnológico para videocassete defendido pela Sony nos anos 80, que foi substituído pelo padrão VHS da Matsushita.

**Birds of a feather (BOF) – “gente da mesma laia”:**

Na Internet, um BOF é um grupo informal de discussão, geralmente formado circunstancialmente para discutir uma questão específica.

**Bit (binary digit):**

Um bit é a menor unidade de informação que um computador reconhece. É representado pela presença ou ausência de um impulso eletrônico, em geral simbolizado por um 0 ou pelo número 1.

**Bookmark – “lista de favoritos”:**

Relação que se define e que permite o acesso fácil a determinado endereço contendo um documento ou página da www - World Wide Web. Clicar com o mouse em um *bookmark* geralmente chama o endereço web a que ele se refere. Os *bookmarks* são muitas vezes encontrados em programas de navegação da Web, tal como a Microsoft Internet Explorer. A lista permite que os usuários apontem e cliquem nos nomes e endereços ao invés de digita-los diretamente no programa de navegação.

**Brecha Digital:**

Expressão comumente utilizada para designar a desigualdade de acesso, ou seja, a imensa população excluída das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) - bem como o conseqüente impacto -, tendo a Internet como sua maior expressão. Refere-se ao acesso a recursos e serviços, assim como à participação nos processos de tomada de decisão. As TICs têm se revelado um fator de exacerbação dos obstáculos para a inclusão social (levando em conta, principalmente, classe social, gênero, raça/etnia, questão geracional), já que marginaliza ainda mais as chamadas ‘minorias’ dos países em desenvolvimento, por problemas de pobreza, falta de recursos, analfabetismo e baixos níveis de educação. Considera-se que as desigualdades sociais se refletem no desenvolvimento do acesso e do uso das TICs.

**Brecha Geracional:**

Expressão utilizada para se referir à separação entre a geração jovem (que já nasceu digital) e a geração mais antiga (cuja mente funciona de forma seqüencial. A brecha geracional pode exacerbar os conflitos entre gerações, visto que as novas tecnologias da informação e comunicação provocam novas noções de tempo e espaço, um novo modo de ver, pensar e sentir. Daí a importância na capacitação, principalmente das gerações mais antigas. (Ver também *inteligência tissular*).

**Browser – “programa de navegação, navegador da Web”:**



Uma aplicação que permite acessar as páginas da www - World Wide Web e ver seu conteúdo na tela do computador. Um aspecto importante dos browsers como o Netscape Navigator e o Microsoft Internet Explorer é que todos eles apresentam códigos em Hypertext Markup Language (HTML), a linguagem que é usada para a construção das páginas Web.

**Buffer:**

Uma área do disco usada para armazenagem temporária de dados no computador. Guarda mudanças recentes de arquivos e outras informações para serem salvas no disco rígido mais tarde.

**Byte:**

Um grupo de dígitos binários adjacentes (muitas vezes mais curto do que uma palavra) que um computador processa como uma unidade. Em geral, um byte tem 8 bits de comprimento.

**Cabo coaxial:**

Cabo isolado transmissor de sinais de telefone e televisão num modo de alta frequência. O coax tem sido o canal portador para a TV a cabo.

**Centro de controle (Headend):**

Centro de controle do sistema de TV a cabo onde os sinais dos programas enviados por satélites e outras fontes são transferidos para a rede do sistema.

**Chat:**

Termo inglês que significa bate-papo, conversa, conversar. É utilizado para designar serviços onde os usuários de redes de computador podem trocar mensagens em tempo real, na forma de conversa escrita na tela. A maioria das redes de computadores permite a realização de 'conversas' entre seus usuários. Na Internet, a ferramenta mais comum de *chat* é o conhecido IRC (Internet Relay Chat – bate-papo através da Internet).

**Chip:**

Dispositivo à base de silício no qual um conjunto de circuitos eletrônicos microscópicos é impresso fotograficamente, para criar dispositivos passivos e ativos, caminhos de circuito e conexões de dispositivos dentro da estrutura sólida.

**Ciberespaço:**

Um ambiente artificial gerado pelo computador, projetado para maximizar a liberdade de movimento e a imaginação do usuário. O termo foi cunhado por William Gibson, em seu romance fantástico *Neuromancer*, publicado em 1984, designando "uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados". Ele imaginou que seria possível não só entrar nesse espaço imaginário criado por uma rede universal de computadores, contendo todo tipo de informações, como também explorar os dados com os nossos diversos sentidos, e até mesmo transmitir informações diretamente para o computador. O espaço/tempo virtual proposto por Gibson tornou-se realidade inclusive no campo multissensorial, com o desenvolvimento de ferramentas interativas baseadas no conceito de *realidade virtual*, permitindo a comunicação interpessoal em ambientes virtuais. Além disso, compartilhado hoje por milhões de pessoas de todo o planeta, o ciberespaço adquire uma significação política e cultural de dimensões globais. Em manifesto publicado pela revista *Wired*, em 1996, o suíço John Perry Barlow proclama o ciberespaço como 'a nova morada da mente'. Dirigindo-se aos governantes do mundo industrial, ele afirma: "O espaço social global que estamos construindo é naturalmente independente de tiranias que vocês querem nos impor. (...) O ciberespaço não se situa dentro de suas fronteiras. (...) Nosso mundo está ao mesmo tempo em todo lugar e em lugar nenhum, mas não está onde os corpos vivem. (...) Seus conceitos legais de propriedade,

expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são baseados na matéria. Não existe matéria aqui. Nossas identidades não têm corpos, logo, diferentemente de vocês, nós não podemos obter ordem através da coerção física. Acreditamos que a partir da ética, do auto-interesse esclarecido e do bem-estar público, nosso controle irá emergir. (...) Em nosso mundo, tudo que a mente humana criar pode ser reproduzido e distribuído infinitamente de forma gratuita. O transporte global de pensamentos não mais dependerá de suas fábricas. Devemos declarar nossos seres virtuais imunes à sua soberania, mesmo que continuemos a consentir que vocês governem nossos corpos. Nós nos espalharemos por todo o planeta, de modo que ninguém poderá aprisionar nossos pensamentos. Criaremos uma civilização da mente no ciberespaço. Que ela seja mais humana e justa do que o mundo que os seus governantes antes fizeram”.

**Codificação:**

O processo de transformar um sinal analógico num sinal digital, ou um sinal digital em outro formato digital.

**Codificador/decodificador (CODEC):**

Uma série de circuitos integrados que efetuam uma conversão analógica-para-digital específica, tal como a conversão de um sinal analógico de voz para um fluxo digital de bits, ou um sinal analógico de televisão convertido para um formato digital.

**Coleta eletrônica de notícias (ENG):**

Na radiodifusão, a cobertura de acontecimentos fora do estúdio através do uso de caminhões equipados com antenas de satélite, provendo cobertura ao vivo ou gravada.

**Comitê Gestor da Internet do Brasil:**

Foi instituído via Portaria Interministerial do MCT (Ministério da Ciência e Tecnologia) e MC (Ministério das Comunicações), em 1995, e vem sendo atualizado segundo o mesmo instrumento. É composto, atualmente, por 12 conselheiros, sendo 5 do Setor Público e 7 do Setor Privado/Terceiro Setor. Relaciona-se diretamente à temática da Governança da Internet no Mundo. Envolve regulamentação e gestão sobre: infra-estrutura específica de comunicações; protocolos e serviços básicos Internet; provedores de acesso, conteúdos, aplicações; uso da Internet. O tema é considerado complexo, em função de ser novo e estar em permanente mutação, além da multiplicidade de atores e papéis institucionais. O Comitê Gestor da Internet do Brasil administra: alocação de endereços IP, registro de nomes de domínio e operação do DNS. Coordena o atendimento a emergências em redes de Internet: hacking, DDOS, etc.; articulação com PF, Interpol, etc. Opera em instalações especialmente montadas em São Paulo. Articula suas funções no Brasil com a América Latina & Caribe e com o mundo. É uma instância fundamental da qual a sociedade civil deve participar para garantir o interesse público. [site do Comitê Gestor: [www.cg.org.br](http://www.cg.org.br)].

**Compact disc:**

Um veículo de armazenamento óptico, usado para música, dados de computador e outros serviços.

**Compact disc áudio (CD-A):**

Um formato popular de compact disc para música digital de alta fidelidade. Cada disco oferece até 75 minutos de som programável sem qualquer degradação da qualidade durante a reprodução.

**Compact disc de memória fixa (CD-ROM):**

Um disco pré-gravado e de memória fixa que armazena até 600 megabytes de dados digitais. No mercado desde fins dos anos 80, suas primeiras aplicações eram como bases de dados e arquivos em áudio e vídeo.

**Compacto disc interativo (CD-I):**

Um veículo para armazenamento em disco de informações em áudio, vídeo e dados interativos. Inventado pela Sony e pela Philips, o CD-I foi desenvolvido originalmente para usos em treinamento profissional. Atualmente, está sendo introduzido no mercado interno, com esforços de marketing centrados em aplicações de informação e entretenimento para o consumidor.

#### **Composição de mídia:**

Uma variação de alta tecnologia do *desktop publishing*, que incorpora recursos de som e vídeo na aplicação de tecnologias de ponta a usos da mídia.

#### **Compressão:**

A redução de certos parâmetros de um sinal ao mesmo tempo em que há preservação do conteúdo básico da informação. O resultado é a melhoria da eficiência total da transmissão e a redução do custo. Nas operações de mídia, o uso mais amplo das técnicas de compressão pode duplicar ou triplicar o número de canais disponíveis.

#### **Communications (computer + telecommunications)**

##### **“Comunicações (computador + telecomunicações)”:**

É a denominação proposta pelo professor Anthony Oettinger, da Universidade de Harvard, para a convergência entre a tecnologia dos computadores e a das telecomunicações, que resultaria em uma rede de informação integrada.

#### **Computador:**

Aparelho eletrônico de processamento de dados (concebido a partir dos princípios da cibernética e da teoria da informação), capaz de efetuar toda sorte de operações lógicas e aritméticas, sem intervenção de um operador humano durante o seu funcionamento. Em linhas gerais, o computador é capaz de fazer três tipos de operações: a) entrada de dados; b) processamento de dados de acordo com regras pré-estabelecidas; c) saída com os resultados das operações solicitadas. Quanto ao modo de processamento, o computador pode ser: analógico ou digital. Quanto à capacidade de processamento, os computadores podem ser classificados como: supercomputador, mainframe, minicomputador, estação de trabalho e microcomputador. O computador evoluiu muito desde a década de 50, quando surgiu a primeira geração, cujo representante maior é o Univac, constituído por válvulas. A cada década, novos aperfeiçoamentos incorporavam-se à informática, como os circuitos integrados no lugar dos transístores e, posteriormente, a integração de milhares de circuitos em um único chip. Nos anos 90, os avanços da informática passaram a ocorrer em uma velocidade muito maior, com intervalos de poucas semanas entre uma nova tecnologia e seu aperfeiçoamento. O computador, utilizado em todas as áreas, passou a fazer parte do cotidiano da população através de serviços públicos, bancários, comerciais, lazer, educação, saúde, comunicação.

#### **Computador Servidor (Host):**

Um computador que permite aos usuários se comunicarem com outros computadores host na rede.

#### **Comunicações de dados:**

A transferência, recepção e validação de dados entre uma fonte e um receptor via um ou mais enlaces de dados, usando códigos ou protocolos de conversão apropriados.

#### **Comunidade virtual:**

Grupo de pessoas, ligadas por interesses comuns, que se reúnem no *ciberespaço*, ou que freqüentam os mesmos sites.

#### **Comutação de pacote:**

A transferência de dados por meio de blocos endereçados (“pacotes”) de informação em que um canal de telecomunicação é ocupado somente durante o tempo de transmissão do pacote. Isto permite o uso mais eficiente dos canais, que normalmente têm períodos de baixa utilização.

**Conselho de Comunicação Social:**

Foi criado no Brasil, pela Constituição de 1988, mas só foi instalado, pelo Congresso Nacional, em meados de 2002. É formado por representantes do patronato, sindicatos e sociedade civil. Apesar de não ter poder deliberativo, assessora o Congresso em todas as matérias relativas à mídia, inclusive produzindo pareceres sobre as futuras mudanças no capital social das empresas e a escolha do modelo de sistema digital a ser implantado no país.

**Convergência das mídias:**

Integração dos diversos meios de comunicação. Uso de diferentes veículos como portas de entrada para a mesma base de conteúdos. A tecnologia digital e a interatividade característica da Internet são os fatores que tornaram possível a convergência das mídias, considerada como uma revolução comparável ao início da televisão: “Há alguns anos, cada veículo tinha um sistema próprio de processamento e distribuição de sinais, uma diferença que deixa de existir a partir do momento em que todas as mídias começam a operar com bits. Teoricamente, elas passam a ser a mesma coisa; como tudo virou digital, você pode trafegar qualquer conteúdo em qualquer mídia”, explica Fernando Bittencourt, da Central Globo de Engenharia. Na prática, a convergência ocorre quando se usa, por exemplo, um aparelho de TV acoplado e recursos de computador, telefone e aparelho de som; ou o computador funcionando como TV, rádio e telefone; ou o celular funcionando como pager e como palm-top, além de acessar conteúdos e serviços disponíveis na Internet e na TV. Em um segundo momento, a convergência das mídias tende a determinar o lançamento de novos dispositivos tecnológicos totalmente adequados a essa integração. Além disso, a interatividade tende a mudar radicalmente a relação dos meios de comunicação com o público, que deixa de ser simplesmente espectador e passa a interferir no produto. O usuário pode, a partir desse recurso, optar por produtos prontos, ou pela própria programação dos conteúdos.

**Correio eletrônico (e-mail):**

O envio, armazenamento e recuperação de mensagens por sistemas de transmissão eletrônica, e que em geral utiliza técnicas digitais.

**Customer premises equipment (CPE) – “equipamento instalado no cliente”:**

Qualquer equipamento de rede de telecomunicações avançada, localizado nas dependências do cliente da rede (por exemplo, um aparelho de tronco telefônico). A expressão também é utilizada pelas companhias telefônicas para se referir aos equipamentos fornecidos pelos clientes – em contraposição aos fornecidos pelas companhias – em casas e escritórios.

**Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação:**

Agendada em duas etapas: de 10 a 12/12/2003, em Genebra/Suíça, e em 2005, na Tunísia. Foi determinada pela Assembleia Geral da ONU (Organização das Nações Unidas). A preparação está a cargo, principalmente, da UTI (ver *União Internacional de Telecomunicações*), UNESCO, UNDP e países anfitriões. A Cúpula abordará uma ampla gama de assuntos relativos à Sociedade da Informação, e, como resultado, se prevê uma melhor compreensão da transformação da sociedade. Espera-se que a Cúpula adote uma Declaração de Princípios e um Plano de Ação para facilitar o desenvolvimento efetivo da Sociedade da Informação, contribuindo para preencher a brecha digital. Por isso, é importante reunir representantes dos mais altos níveis do governo, o setor privado e a sociedade civil. Será uma oportunidade única para que a comunidade mundial considere e configure a Sociedade da Informação. Convém salientar a importância de uma Cúpula, caracterizada pelo compromisso dos chefes de Estado, que assinam acordos com metas. Se uma Conferência, haveria apenas planos e programa de ação, impossibilitando a cobrança do efetivo cumprimento. No evento de 2003, será aprovada a carta de princípios e o plano de ação. Já em 2005, o objetivo é o de avaliar e apresentar modificações. Já foram e estão sendo realizadas diversas Conferências Preparatórias, com o objetivo de discutir as inúmeras variáveis pertinentes às novas tecnologias da informação e comunicação, assim como para determinar a participação da

sociedade civil e da iniciativa privada. [sites com mais informações: [www.itu.int/wsis/](http://www.itu.int/wsis/) - [www.socinfo.org.br](http://www.socinfo.org.br) – [www.sociedaddigital.org](http://www.sociedaddigital.org) ].

**Dados:**

Representações alfabéticas ou numéricas de fatos ou conceitos, de um modo adequado à comunicação, interpretação ou ao processamento, por meios humanos ou automáticos.

**Debate Cabo-Empresa de Telefonia:**

Denominação genérica da disputa política e econômica entre as companhias telefônicas e a indústria de TV a cabo, para obter vantagens na oferta de informação multimídia e serviços de entretenimento.

**Desktop Publishing:**

A edição e paginação de jornais e outras publicações em computadores pequenos, usando programas especializados. Textos, fotos e gráficos são montados eletronicamente e em seguida transmitidos para impressão final.

**DHT (Direct to Home Television):**

Nova tecnologia de televisão fechada, já bem difundida no Brasil, que envia o seu sinal televisivo para a casa dos assinantes, diretamente de satélites de comunicação específicos em órbitas geoestacionárias. Para isso, o usuário do serviço precisa instalar uma pequena parabólica (miniparabólica), que é direcionada para o satélite.

**Digital:**

Um método de representação de sinais por um conjunto de valores numéricos diferentes (1s e 0s), ao contrário de uma corrente ou voltagem continuamente variável. (ver *Analógico*). O sistema digital é o oposto do sistema analógico, quer dizer, não é seqüencial

**Diodo emissor de luz (LED):**

Um dispositivo semicondutor que transforma a energia elétrica em energia luminosa.

**Direct-read-after-draw:**

É uma tecnologia de disco óptico que permite ao usuário gravar informação que não poder ser apagada. Um laser de alta potência 'queima' trilhas na camada sensível ao calor, logo abaixo da superfície do disco. A informação é então lida por um laser de baixa potência.

**Disco óptico apagável e regravável (EROD):**

Um meio de armazenamento para ler/escrever, que usa um laser e luz refletida para armazenar e recuperar dados num disco óptico. Os discos podem armazenar mais que um gigabyte de dados e em geral são usados para substituir um disco rígido.

**Disco (Disk/Disc):**

Um prato plano, circular e rotativo que pode armazenar e reproduzir vários tipos de informações, analógicas e digitais. A palavra *Disk* muitas vezes é usada quando se descrevem veículos de armazenamento magnético. Já a palavra *Disc* em geral se refere a veículos de armazenamento óptico.

**Domain Name System (DNS):**

Na Internet, o DNS é um sistema de classificação de todas as informações da rede. Os nomes dos servidores na Internet são denominados *domain names*, porque são a categoria de nomes usados para procurar qualquer coisa no DNS. Alguns dos domínios mais comuns são: COM (comercial), EDU (educacional) e GOV (governo). Os países também têm uma designação de domínio, como por exemplo: us (Estados Unidos), au (Austrália), ca (Canadá), br (Brasil), etc.

**Download:**

Transferência de *dados* ou *programas* de um computador para outro (geralmente de um computador de grande porte para o computador do usuário, através da Internet). O mesmo que *baixar* (nesta acepção, diz-se também 'fazer *download*').

**Dynabook:**

Um conceito apresentado por Alan Kay, pesquisador do MIT, para descrever um computador polivalente de mão que armazenaria grandes quantidades de dados e que também teria a capacidade de acesso a outras fontes de dados.

**Dynamic random access memory (DRAM):**

Um tipo de memória de computador, na qual a informação pode ser armazenada e recuperada em ordem variada, mas que tem de ser 'mantida' ou reavivada por uma carga elétrica periódica se a memória não for lida ou usada imediatamente.

**Educomunicador/a:**

O termo foi inicialmente utilizado pelo educador Mário Kaplun, no texto *El comunicador popular* (Cispal, 1985), quando esse conceito era utilizado num contexto em que os estudos pressupunham a educação 'para' a comunicação, e buscava-se uma leitura crítica dos meios de comunicação de massa. Hoje, o termo ganhou uma ressignificação. *O/a* educuniador/a age num ambiente de estudos da educação 'com, pela e para' a comunicação, orientando não somente a leitura crítica dos meios, mas, também, para a apropriação das técnicas das linguagens e das novas tecnologias, e de mecanismos de intervenção nos padrões vigentes. Essa prática tem sido aprofundada e dinamizada pelo Núcleo de Comunicação e Educação, da ECA/USP. (Ver também *Instrumentalização; Leitura Crítica e Mecanismos de Intervenção*).

**Empresa de distribuição de comunicação:**

O fornecimento de capacidade de transmissão por uma rede de telecomunicações. Uma empresa de distribuição de comunicação oferece serviços de comunicações. Ela está sujeita à regulação por parte dos órgãos federais e estaduais que estabelecem as regras operacionais e as tarifas para tornar os serviços disponíveis a um preço justo e sem discriminação. As companhias telefônicas são empresas de distribuição de comunicação.

**Endereçabilidade:**

A função num sistema de televisão a cabo que permite a um assinante entrar em contato, através de um teclado, com o escritório central do sistema, para receber programas especiais (por exemplo, entretenimento *pay-per-view*).

**Endereço eletrônico:**

O endereço de domínio que é usado para enviar mensagem eletrônica a um destinatário específico.

**Equipamento periférico:**

Equipamento que funciona em conjunto com um sistema de comunicações ou com um computador, mas que não faz parte integrante dele (exemplo: impressoras de computador).

**Fac-símile (fax):**

Uma forma de correio eletrônico, ou copiadora - remoto. Também o documento resultante de uma transmissão via fax.

**Faixa Larga:**

Um sinal que requer uma largura de faixa ampla para ser transmitido, aplicado alternativamente ao equipamento que deve ser capaz de receber ou transmitir com precisão um sinal com uma largura de faixa ampla.

**Faixa KA:**

A nova fronteira do espectro de radiofrequência. Localizada nas faixas de frequência de 20-30 gigahertz, KA é, por enquanto, o limite superior do uso do espectro para a mídia e outras

necessidades normais de telecomunicações. As frequências KA são capazes de lidar com enormes quantidades de informação. As outras faixas de alta capacidade atualmente em uso são a faixa C e a faixa KU, ambas largamente usadas para transmissões de satélite e de microondas terrestres.

**FAQ (Frequently Asked Questions) – “perguntas mais freqüentes”:**

Uma sigla da Internet, destinada a guiar novos usuários através dos meandros do sistema.

**Fentossegundo:**

Um milionésimo de um bilionésimo de segundo. As capacidades dos sistemas de fibra óptica que estão sendo desenvolvidos atualmente serão medidas em fentossegundos (isto é, milhões de vezes a capacidade dos sistemas atuais).

**Fibras ópticas:**

A tecnologia para se orientar e transmitir luz para uso como veículo de comunicação. Os sinais modulados de ondas luminosas, gerados por um laser ou por um diodo emissor de luz, são propagados ao longo de um guia de onda à base de silício e então desmodulados para sinais elétricos por um receptor sensível à luz. A capacidade da largura de faixa do cabo de fibra óptica é consideravelmente superior à do cabo coaxial ou à do fio de cobre. (ver *Fóton* e *Guia de luz*).

**Firewall:**

Tipo de bloqueador, constituído do conjunto de hardware e software usado para filtrar acessos em redes de computadores.

**Fita de áudio digital (DAT):**

Um formato de fita para armazenagem de sinais digitais de áudio. Cada fita pode armazenar mais de 2,5 gigabytes de dados. A DAT muitas vezes é usada como sistema de cópia de segurança de computador.

**Flame:**

Na Internet, uma opinião ou crítica forte, freqüentemente inflamada, em uma mensagem de correio eletrônico. Uma tal mensagem pode levar a *flame wars*, nas quais os usuários lançam saraivadas de tiros eletrônicos contra os flamers.

**Flash-memory chip:**

Importante avanço recente na tecnologia dos chips. Os flash-memory chips conservam a informação quando o computador é desligado, ao contrário dos chips mais antigos. O resultado é a eliminação da necessidade de sistemas de armazenamento em discos, permitindo a produção de computadores menores e mais leves.

**Fóton:**

A unidade fundamental de luz e de outras formas de energia eletromagnética. Os fótons são para as fibras ópticas o que os elétrons são para os fios de cobre: como os elétrons, eles têm um movimento ondulatório. (ver *Fibras ópticas* e *Guia de luz*)

**Freenet:**

Tipo de BBS comunitária que com freqüência inclui e-mail, serviços de informação, comunicações interativas e conferências. Freenets são em geral criadas e operadas por indivíduos e voluntários.

**Frequência modulada (FM):**

Na radiodifusão, um método de modulação no qual a freqüência é variada e a amplitude (potência) permanece constante. Além dos seus usos no rádio, a FM é usada na parte sonora das transmissões de TV. (ver *Modulação em amplitude – AM*).

**Frequência muito alta (VHF):**

O espectro de rádio de 30 a 300 megahertz, que inclui os canais de TV 2-13, a faixa de radiodifusão FM e vários serviços especializados.

**Frequência ultra-alta (UHF):**

O espectro de rádio de 300 megahertz até 3 gigahertz. É a faixa de frequência que inclui os canais de televisão 14-83, bem como frequências de rádios celulares.

**FTP (File Transfer Protocol):**

Um protocolo que permite ao usuário, em um computador servidor, acessar e transferir arquivos para e de outro computador servidor, pela Internet ou outras redes. O FTP também é usado como o nome de um programa que o usuário seleciona para executar o protocolo.

**Gerador:**

Qualquer dispositivo que facilite tarefas de computador, como textos, gráficos ou projeto de programa.

**Gigabit:**

Uma medida da quantidade de dígitos binários. Um gigabit é igual a um bilhão de bits por segundo.

**Gopher:**

Um serviço de distribuição de informação que torna disponíveis coletâneas hierárquicas de informação através da Internet. Um cliente Gopher pode acessar informação de qualquer provedor Gopher, proporcionando ao usuário um único 'espaço Gopher' de informação. O nome Gopher deriva do fato de ter começado com um grupo da Universidade de Minnesota. No final dos anos 90, o Gopher estava sendo substituído por meios mais novos e eficientes de acessar a Internet.

**Grupo de discussão:**

Grupo de discussão (ou lista de discussão, fórum) é o espaço de debate e intercâmbio de informações sobre determinados assuntos, via correio eletrônico, site ou BBS.

**Grupo de pressão:**

Grupo constituído por líderes de pensamento de uma comunidade, por uma determinada organização ou qualquer combinação de organizações, ou por um conjunto de indivíduos unidos em torno de objetivos comuns, que, ocasionalmente, procura exercer influência sobre outro grupo, no sentido de forçar uma mudança de atitude. Os grupos de pressão diferenciam-se quanto a sua natureza (profissional, empresarial, ideológica, política, etc.), quanto aos meios de ação (mobilização da opinião pública, propaganda, negociações, etc.) e quanto aos métodos utilizados (persuasão, reivindicações, lobbying, sabotagem, etc.). Cada um desses grupos representa um determinado segmento da comunidade, com grande força na formação da opinião pública e nas decisões governamentais. (Ver também *Stakeholder*).

**Guia de luz:**

Uma fibra de vidro extremamente fina e transparente que é para a luz o que o fio de cobre é para a eletricidade. É sinônimo de fibra óptica. (ver *Fibra óptica* e *Fóton*).

**Hacker:**

Literalmente, entalhador, cortador. É o usuário ou programador com grande conhecimento e experiência sobre o funcionamento de computadores e sistemas de rede, e que, por isso mesmo, se compraz em buscar e testar os muitos recursos que eles podem oferecer. Seus feitos impulsionam a tecnologia, pois estimulam o aprimoramento das técnicas de segurança e defesa de uma site. A palavra *hacker*, que inicialmente designava um *expert*, alguém com conhecimentos bastante profundos para explorar uma máquina e obter o que ela tem de melhor, ganhou outra conotação: pessoa que pratica fraudes e violações, penetrando em



computadores e sistemas de rede, como a Internet. Nesta acepção (uso dos conhecimentos para ações destrutivas), é mais indicado o uso da palavra *cracker*.

**Hiperlink:**

É uma ligação entre as diversas partes de um hipertexto. Geralmente, é um ícone, gráfico ou palavra que, quando clicada, automaticamente faz abrir outro arquivo para ser visto.

**Hipertexto:**

Tecnologia de recuperação de dados via computador, que permite aos usuários fazer ligações entre informações, através de uma variedade de vias e conexões. Os usuários podem organizar aleatoriamente a informação de um modo que esteja de acordo com as suas próprias necessidades.

**Ícone:**

Nas operações de computador, uma representação pictórica simbólica de qualquer função ou tarefa.

**IMHO (in my humble opinion):**

Abreviatura Internet para 'em minha humilde opinião'.

**Informática:**

Conjunto dos métodos e das técnicas de processamento automático e racional da informação. "Informática é um termo amplo. Diz respeito ao estudo dos muitos e variados aspectos relacionados a sistemas digitais, especialmente computadores digitais. Não se restringe apenas ao estudo desses sistemas entre si, mas se aplica, também, para as diversas áreas do conhecimento que esses sistemas influenciam, abrangendo aspectos teóricos, experimentais e de engenharia. Tem raízes em ciências básicas como a Matemática, Física, Química. Hoje, e cada vez mais, a informática tem impacto sobre as mais diversas atividades: comunicações, medicina, agricultura, indústria, etc.". (Arnaldo Moura).

**Infra-estrutura de informação:**

O conceito de uma rede eletrônica nacional, e eventualmente global, que fornecerá uma gama completa de mídia e de outros recursos de informação a todos os locais (comparáveis às redes de serviços de água e eletricidade. (ver *Auto-estrada da informação*)

**Interatividade:**

Qualidade do que é interativo. Não há processo de comunicação sem interatividade, na medida em que comunicação pressupõe participação, interação, troca de mensagens.

Característica (de um sistema, equipamento, programa, etc.) de funcionar em interação com o usuário, ou seja, com a participação deste a cada etapa, por meio de comandos diante do repertório de opções disponíveis.

Característica do processo de comunicação em que o usuário recebe resposta imediata a um comando feito no computador.

"Que elementos diferenciais as ferramentas, os processos e os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo? As consciências mais sintonizadas com as novidades se apressarão logo a responder: o dado novo é a interatividade, a possibilidade de responder ao sistema de expressão e de dialogar com ele." (Arlindo Machado)

**Interativo:**

Diz-se do processo de comunicação que possibilita feedback imediato do receptor da informação. Esta qualidade aplica-se a veículos de comunicação, programas de rádio ou TV, programas multimídia e outros recursos, em que o usuário (espectador, ouvinte, etc) tem participação ativa.

Diz-se de um sistema, programa ou procedimento que estabelece comunicação ativa com o usuário. Este controla o desenvolvimento das atividades à medida que as tarefas são

realizadas pelo computador, entrando com novas informações e/ou novos comandos para direcionar as tarefas seguintes.

### **Instrumentalização:**

Termo utilizado para denominar a primeira das três fases (instrumentalização, leitura crítica e mecanismos de intervenção) de propostas de inter-relação da educação com a comunicação, as quais, preferencialmente, devem estar interligadas. As dimensões relacionadas com a questão instrumental incluem: domínio das técnicas de funcionamento; compreensão e reconhecimento das técnicas de formatação (é a junção dos fragmentos da forma que vai atingir um conteúdo); percepção das lógicas econômicas e políticas que influenciam os mecanismos de produção, circulação e consumo. É importante adquirir esse conhecimento básico para: tornar-se agente de produção de informação e comunicação (invertendo os papéis emissor/receptor); entender as novas noções de tempo e espaço, bem como o novo modo de pensar e agir, em função da revolução das novas tecnologias da informação e comunicação, traçando-se um paralelo da evolução das mídias antigas e novas; compreender a influência das forças econômicas e políticas; diferenciar o papel de órgãos relevantes, entre os quais, a Anatel, o Conselho de Comunicação Social, institutos de defesa do consumidor e comissões parlamentares de direitos humanos; complementar outros saberes necessários para uma efetiva leitura crítica dos meios e a criação de mecanismos de intervenção. (Ver também *Leitura Crítica e Mecanismos de Intervenção*).

### **Inteligência artificial:**

A capacidade de um computador de realizar funções normalmente associadas à inteligência humana (isto é, raciocínio e aprendizado). As primeiras tentativas de duplicar o pensamento humano foram superadas por aplicações mais limitadas, porém mais práticas, como as redes neurais.

### **Inteligência tissular x Inteligência geométrica (lógico-matemática):**

A expressão inteligência tissular vem sendo utilizada para caracterizar a geração que nasceu e está crescendo na Era digital, quer dizer, não mais seqüencial. Significa que essa nova geração lida, de forma normal, com diversas imagens e informações, concomitantemente. O professor Ismar de Oliveira Soares, da USP/ECA, citando Pierre Babin, diz que há “uma nova forma de expressão que vem se firmando como linguagem audiovisual, caracterizada por sua composição por flashes sucessivos, que definem uma atmosfera difusa e não uma realidade precisa. A linguagem audiovisual não é linear, não é didática, não se divide em partes articuladas, não é dedutiva. Apresenta-se, ao contrário, em sucessivas facetas que se destacam, aparentemente sem ordem, num fundo comum. Perceber o mundo através do audiovisual leva a uma percepção multidimensional (as respostas tendem a ser globais, sensorio-motoras, emotivas). Enfim, o audiovisual diminui a polissemia, acrescentando calor à comunicação: o espectador investe menos esforços, mas o meio ‘prende’ mais. A nova realidade favorece o desenvolvimento da chamada inteligência tissular (na linha da Inteligência Emocional, de Daniel Goleman), contrapondo-se à inteligência ‘geométrica’, ou lógico-matemática. Pela inteligência geométrica, o processo de leitura do mundo orienta-se para uma atitude especulativa que procura representar o mundo, procedendo por análises e sínteses. O pensamento é decomposto em unidades e em diferentes situações, que depois são combinados novamente. É uma inteligência conceitual, isto é, que se apóia indissolúvelmente no discurso, na linguagem formal. Já a inteligência tissular funciona pelo mecanismo da ‘comparação’. Sua primeira função é ‘pedagógica’ (facilitar o entendimento das coisas pela comparação com situações já conhecidas). A segunda função é ‘metodológica’: visa a associar situações, realidades ou representações para tentar fazer surgir disso relações originais elaboradas mais tarde. A inteligência tissular permite uma volta contínua atrás e uma confrontação de cada parte do conjunto para compreender sua significação, enquanto a inteligência geométrica progride em linha estreita a partir de aquisições definitivamente fixadas, uma vez demonstradas – exemplo: a ecologia, a qualidade de vida, a convivência em sociedade são realidades que têm mais consistência pela imagem e pela vida dos pequenos grupos que pelas construções intelectuais”.

**Intercâmbio eletrônico de dados (EDI):**

Redes que eliminam as etapas intermediárias em processos que dependem da transmissão de instruções e documentos impressos em papel, realizando-as eletronicamente, de computador para computador. A rede EDI está crescendo rapidamente nos Estados Unidos.

**Interface:**

O ponto ou a fronteira onde os sistemas de programas ou de equipamentos interagem (por exemplo, a conexão entre um computador e um terminal).

**Internet Protocol Address:**

O endereço de um computador em uma rede Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Os endereços IP são escritos em quatro grupos de até três dígitos cada, separados por pontos.

**Internet Society (ISOC):**

Uma organização não-lucrativa de associados profissionais com sede em Reston, Virgínia. A ISOC facilita e sustenta a evolução técnica da Internet e promove o desenvolvimento de novas aplicações do sistema. Seu trabalho no desenvolvimento de padrões técnicos é financiado por fundos de um grupo do governo americano, a Corporation for National Research Initiatives. Em anos recentes, organizações similares à Internet Society foram criadas no exterior. [É uma estrutura-chave de tomada de decisões na área das novas tecnologias da informação e comunicação].

**internet:**

Com ‘i’ minúsculo, em internet se refere a um conjunto de redes interconectadas com *routers*, os dispositivos que auxiliam o tráfego entre as redes.

**Internet:**

O maior sistema de inter-redes do mundo. Consiste em uma hierarquia de muitos níveis, composta de redes axiais (por exemplo, NSFNET), rede de nível médio e redes menores. Rede de computadores de alcance mundial, formada por inúmeras e diferentes máquinas interconectadas em todo o mundo, que entre si trocam informações na forma de *arquivos* de textos, sons e imagens digitalizadas. Também conhecida como a ‘grande rede’, por ser o maior espaço existente de circulação de informações via computador. A idéia da Internet começou nos Estados Unidos, na década de 1960, quando o Pentágono estava buscando um meio de preservar informações caso ocorresse um ataque nuclear. A solução escolhida foi interligar várias máquinas numa rede descentralizada, que ganhou o nome de *Arpanet*. No decênio de 1980, esse tipo de comunicação em rede se propagou pelo mundo, resultando no sucesso de hoje. Mais do que uma rede de computadores, é agora uma rede de pessoas, a maior que já houve na humanidade. O jornalista Sérgio Charlab, em seu livro *Você e a Internet no Brasil*, explica de modo interessante a grande rede: “A Internet (e tudo isso que estamos chamando aqui de *ciberespaço*) é como se fosse um universo paralelo – só que inteiramente eletrônico. Algumas pessoas perguntam: ‘Mas onde fica a Internet?’ Ora, não fica. Não existe uma coisa física chamada Internet. Você não pode vê-la, tocá-la ou ouvi-la. O que há são milhões de computadores, em mais de cem países. Todos ligados em rede. Mas não estão ligados a uma única rede ou a um ponto central. Estão ligados uns com os outros, redes com redes, formando uma malha cheia de nós. Uma imagem simples é a das rodovias. Existem as grandes rodovias federais, que se ligam às estaduais, que, por sua vez, estão ligadas às pequenas estradas vicinais, e assim, na teoria, quem as percorre chega a qualquer lugar. (...) Depois vêm as conexões menos rápidas nas estradas estaduais, até chegar às conexões domésticas, mais lentas. (...) Hoje, quando enviamos uma mensagem de um ponto da Internet a outro, a mensagem percorre um caminho formado por uma ou mais máquinas, passando de nó em nó

de redes até chegar ao seu destino. (...) Boa parte do conhecimento humano começa a ficar disponível na rede. E isto não é uma ficção científica do Grande Irmão, de George Orwell, porque a rede não tem dono, não tem núcleo, não tem presidente nem general. Está espalhada pelo mundo. A rede tem poder, sim, mas o poder está distribuído pelos seus usuários. Cabe a cada um de nós exercê-lo com propriedade.

## **Internet2**

Rede de computadores de alcance mundial, análoga à Internet, mas voltada especialmente para fins acadêmicos e de pesquisa colaborativa. Rede de alto desempenho, dotada de estrutura própria para interconexão em *banda larga* para viabilizar as seguintes aplicações: bibliotecas digitais com capacidade de reprodução de áudio e vídeo de *alta fidelidade*; oferta de imagens de alta *resolução* com reprodução quase imediata na tela do computador e novas formas de visualização de imagens digitais; laboratórios virtuais dotados de controle remoto de microscópios eletrônicos para pesquisas médicas; debates virtuais em *tempo real* com utilização de recursos *multimídia* em alta velocidade; novas formas de trabalho em grupo, com desenvolvimento de tecnologias de presença virtual e colaboração em *3D*; telemedicina, incluindo diagnóstico e monitoração remota de pacientes; projeção de telas de computadores em três dimensões; entre outros recursos. Iniciado em outubro de 1996, a partir de um comitê formado por 34 universidades norte-americanas, o projeto Internet2 conta com a participação não só de universidades, mas também de centros de pesquisa, agências do governo e membros da indústria dedicados ao desenvolvimento de novas tecnologias. O objetivo final da Internet2 não é funcionar como rede de alta velocidade com aplicações exclusivamente para o setor acadêmico, mas sim transferir, para toda a sociedade, a tecnologia desenvolvida e testada nessa rede.

## **Intranet:**

Sistema de *rede* interna, criado a partir de tecnologias e ferramentas da *Internet*, utilizado para a circulação de informações corporativas entre os participantes de uma determinada instituição. A partir de 1995, destacou-se nos Estados Unidos como instrumento de *comunicação interna* bastante eficiente e rentável. No Brasil, a implementação da Intranet vem se firmando como tendência empresarial desde 1996: “A Intranet está provocando um impacto tão extraordinário no cenário corporativo quanto a Internet nas relações sociais. As empresas estão descobrindo que a rede privada baseada nos padrões Internet é uma ferramenta poderosa de gestão administrativa e de disseminação da política interna. Informações disponíveis para todos, a qualquer hora e em qualquer lugar, estão proporcionando agilidade nos negócios, maior eficiência e economia de capital. Além de incorporar toda a tecnologia da Internet, as Intranets podem utilizar a estrutura de comunicação de dados da própria rede pública para se comunicar com filiais ou com qualquer empresa conectada à grande rede. Mas a revolução não pára aí. Dentro dos limites da corporação, tudo o que circula em forma de papel pode ser colocado na Intranet de forma simples e objetiva: desde manuais e políticas de procedimentos até informações de *marketing*, catálogos de venda de produtos, recursos humanos e catálogos telefônicos. Tudo baseado na estrutura de *hipertexto* de serviços *web*, onde informações se interligam através de *links* ou ponteiros lógicos, tendo como *interface* única os já famosos *browsers*. Apesar de a *web* ser muito importante para o sucesso de uma Intranet, tanto dentro como fora do *firewall*, na realidade é apenas um elemento entre um conjunto de procedimentos com objetivos diferentes. Entre os serviços que podem ser implementados em estágios mais avançados de desenvolvimento da rede estão: *correio eletrônico*, conferências e *groupwares* integrados aos anteriores. Tudo isso faz com que a Intranet se torne um serviço dinâmico, com troca de informação em tempo real, proporcionando agilidade na tomada de decisões e economia em escala”.

## **Karaokê:**

Palavra japonesa que significa ‘orquestra vazia’. Uma forma de entretenimento à base de videodisco, que fornece acompanhamento musical e de vídeo, para cantores amadores.

## **Largura de faixa:**

Os limites dentro de uma faixa de comprimentos de onda, frequências ou energias.

**Laser:**

Tecnicamente, *light amplification by stimulated emission of radiation* (amplificação da luz por emissão estimula de radiação). Os lasers amplificam e geram energia na região óptica, ou luminosa, do espectro acima das frequências de rádio. Numa aplicação típica da mídia, os lasers são usados para ler os microfuros num videodisco que contém sinais de vídeo ou som.

**Leitura Crítica:**

Realizar uma leitura crítica dos meios de comunicação de massa significa, trocando em miúdos, ‘enxergar um palmo além do nariz’. Segundo José Manuel Moran, “ler é o processo de passar da consciência ingênua, fragmentada, sincrética para uma visão crítica, totalizante, englobadora. A consciência ingênua revela um certo simplismo na interpretação dos problemas, satisfazendo-se com o nível das experiências, do emocional, da retórica. A consciência crítica busca ir além das aparências, percebe a realidade como mutável; é investigadora, alimenta-se do diálogo, examina o velho e o novo sem preconceitos”.

O exercício da leitura crítica dos meios de comunicação de massa, visando a ultrapassar o patamar da simples curiosidade, necessita estar centrado na percepção das linguagens utilizadas nas mensagens, além de considerar que se deve partir da cultura que as pessoas trazem da mídia, compreendendo a riqueza dos veículos de comunicação, como portadores de informação e representações do mundo a serem analisadas, comparadas e reconstruídas. Na prática significa: o reconhecimento da sinergia existente entre diferentes linguagens – palavras, sons, imagens, animação, etc. -, com um sistema contaminando o outro e compondo um novo produto – a nova ordem da linguagem midiática, cujo significado da mensagem é captado na sua totalidade, e não mais em ordem seqüencial; a percepção ativa das mensagens, considerando o sujeito receptor como co-enunciador das mensagens, influenciado pelas forças sociais e culturais (é o campo da mediação, isto é, o espaço entre o emissor, o meio, a mensagem e o receptor; significa que o/a receptor/a não é passivo/a, pois reelabora a mensagem com as influências do meio em que vive, através das diferentes redes de relações). Exemplos de perguntas para uma leitura crítica: quais os conteúdos que predominam na Internet e nos novos meios? Quem os cria? Qual é a tendência cultural? Refletem adequadamente os pontos de vista, conhecimentos e interesses dos diversos segmentos? Os idiomas predominantes são uma barreira? (as barreiras idiomáticas para o acesso à informação requerem o desenvolvimento de aplicativos, como ferramentas e bases de dados multilíngues, interfaces para alfabetos não-latinos, interfaces gráficas para pessoas analfabetas e programas de tradução automática).

(Ver também *Instrumentalização e Mecanismos de Intervenção*).

**Link:**

Ligação entre dois ou mais computadores em rede.

Ligação entre dois pontos de teleinformação.

Ligação entre páginas ou informações de um mesmo site ou de diferentes sites. Os links, recursos característicos da linguagem de hipertexto, aparecem nos documentos como palavras grafadas em destaque (sublinhadas ou em cor diferente) do restante do texto.

É também cada uma das ligações de hipertexto que estão embutidas em um documento de hipermídia, permitindo que o usuário salte de um pedaço de informação para outro item relacionado, não importando onde ele esteja armazenado. Nesta acepção, diz-se também âncora e hiperlink.

**Mecanismo de busca:**

(ver *Search Engine*)

**Mecanismos de Intervenção:**

Duas frases de Paulo Freire retratam muito bem o significado desta expressão: “Meu papel no mundo não é só de quem constata o que ocorre, mas também o de quem intervém como sujeito de ocorrências”. “Sei que as coisas podem até piorar, mas sei também que é possível

intervir para melhorá-las. Esta é a diferença profunda entre o ser condicionado e o ser determinado”.

Para um efetivo trabalho de educação inter-relacionando as novas tecnologias da informação e comunicação - além de considerar a fase da instrumentalização e da leitura crítica -, é preciso criar e acionar mecanismos de intervenção para alterar os padrões vigentes, ou seja, influenciar os veículos e instâncias pertinentes, além de aproveitar o potencial dos meios de comunicação para maximizar a visibilidade e o avanço das propostas de trabalho, visando à conquista de uma sociedade justa e igualitária. (Ver também *Instrumentalização e Leitura Crítica*).

### **Megabit:**

Um milhão de dígitos binários ou bits.

### **Megaconglomerados do infoentretenimento:**

O intenso processo de fusão de empresas, tanto na área produtiva, quanto na financeira, só foi possível graças à revolução da comunicação, que deu um outro impulso aos mercados. Esse caminho reflete a ressignificação das práticas capitalistas que se configura a partir das grandes inovações tecnológicas, principalmente a da informática. É a acentuação do processo de globalização que se verifica nas últimas décadas

Logo no início dos anos 1970, os microprocessadores permitiram que as máquinas operatrizes passassem a ser comandadas por processos computacionais. Em seguida, acelerou-se a substituição dos processos de produção e técnicas, com a criação de novos produtos como fax, vídeo, CD, computador, sementes de laboratório (biotecnologia), etc.

A grande diferença do significado da palavra globalização está na produção com base na formação de grandes empresas em rede, com atividades planetárias (por exemplo, a compra de componentes em várias partes do mundo, que se utilizam de mão-de-obra barata, e muitas vezes escrava e infantil). Segundo análise de Luís Antônio Paulino, professor da Unicamp e autor do livro *OMC - Organização Mundial do Comércio: um novo formato institucional das relações internacionais de comércio*, durante palestra proferida na USP/ECA/CCA, em 1998, “(...) é uma economia aberta para concentrar onde convém as grandes empresas; a lógica toda está em contradição com o capitalismo - que é o reino da concorrência -, mostrando o caráter apologético do discurso neoliberal”.

Países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento sofrem com a promoção da concorrência desleal feita pelas grandes multinacionais do Primeiro Mundo. As indústrias das nações desenvolvidas, com muito mais reservas de capital, levam à falência as indústrias do Terceiro Mundo, cujos mercados passam a ser controlados por poucos monopólios mundiais. Além de acentuar a subordinação dos países pobres, a prática adotada à distância, sem contato humano, num apertar de botões (*on line*), ignora as conseqüências sociais, coloca em risco sua soberania nacional e aumenta ainda mais o número de pessoas completamente excluídas do sistema, que não têm sequer o ‘direito’ de serem exploradas pelo capital.

O Brasil não ficou imune à explosiva onda de privatizações e fusões, escancarada desde o Governo Collor, que seguia o plano de aceleração do processo de globalização delineado, principalmente aos países emergentes, pelo “trio de ferro” - FMI, OMC e Banco Mundial -, guiado pela filosofia neoliberal. Os governos seguintes ao *impeachment* de Collor - ocasionado pela corrupção que veio à tona, com a conseqüente mobilização popular, até hoje lembrada pelos jovens ‘caras pintadas’ -, presididos por Itamar Franco e por Fernando Henrique Cardoso, que é reeleito até 2002, nada mais fizeram do que dar continuidade à concretização do processo desenfreado do neoliberalismo. O resultado da adoção dessa política, para uma população de quase 170 milhões de habitantes, é tragicamente retratada na pesquisa do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) realizada no ano 2000: 51,9% ganham até dois salários mínimos - sendo que 30,7% recebem até um salário -, contrastando com o percentual de 2,6% da população que ganha acima de 20 salários mínimos (S.M. equivale, hoje, a R\$200); o índice de mortalidade infantil é de 30 por mil, sendo que no Nordeste chega a 44,2 por mil; 88,4% das crianças de zero a três anos não freqüentam creche e 59,9% da população não conseguiu concluir o ensino fundamental. Em suma, pode-se afirmar que o modelo econômico adotado e a falta de políticas sociais do governo são responsáveis pelo trágico

cenário mostrado no último censo, fazendo com que o Brasil permaneça na lista dos primeiros países do mundo com pior distribuição de renda - só perde para Serra Leoa, República Centro-Africana e Suazilândia -, de acordo com o relatório/2002 do Pnud (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento) que mediu o IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) - qualidade de vida - de 162 países.

Essa nova lógica da globalização leva à formação dos grandes conglomerados, através do processo desenfreado de fusão - que significa a união de duas ou mais empresas em uma única, resultando em truste ou holding. Na área de comunicação, há quatro tipos de fusão:

Horizontal: empresas de uma mesma área (exemplo: mercado de TV a cabo)

Vertical: empresas que se diferenciam nas etapas produtivas e de distribuição (exemplo: um único grupo controlando a produção de programas de TV, até a veiculação, comercialização e distribuição).

Propriedade cruzada: simultaneamente, por conglomerado, o domínio de diversos meios de comunicações (TV a cabo, MMDS ou satélite, rádio, revistas, jornais, provedores de Internet, telefonia celular).

Monopólio em cruz: reprodução da propriedade cruzada, em nível local e regional.

São holdings que vão se formando e que atuam em vários países: estão infiltradas no sistema financeiro, de informação, de telecomunicações e no âmbito político. Segundo Denis Moraes, autor do livro *Planeta Mídia*, "(...) a ocupação dos mercados multimídia por gigantes empresariais delineou-se a partir dos anos 80, em compasso com as agressivas políticas neoliberais da era Margareth Thatcher / Ronald Reagan. A emergência da mídia global ocorre, pois, no ambiente de desregulamentação e privatização, de abertura e internacionalização econômicas sem precedentes e sob a ideologia do mundo sem fronteiras. As megacompanhias tornam-se componentes essenciais na vertiginosa escalada do capitalismo mundial, no seu duplo movimento de concentração de capital e de descentralização de mercados. (...) Em 1980, 50 companhias respondiam por 90% do faturamento com informação e entretenimento; em 1990, menos da metade delas ficava com os mesmos 90%. O encurtamento do mercado agravou-se após a primeira onda de fusões e aquisições de empresas".

Dos cinco grandes conglomerados do infoentretimento, 3 ½ são americanos, o que torna verdadeira a afirmação de que os Estados Unidos passaram a representar a hegemonia de produção e conteúdo:

AOL Time Warner: americana, possui empresas de internet, maior portal do planeta (em parceria com a Microsoft), além de 200 subsidiárias no mundo atuando no mercado de música (*Warner Music*), televisão (60 abertas e 22 mercados a cabo – *HBO, Warner, Cinemax, Hanna Barbera...*), cinema (*Warner Brothers*, além de possuir a maior cadeia de cinemas dos EUA), vídeo, mídia impressa (24 publicações, entre elas, *Time, Fortune, People, Money, Entertainment Weekly, Life, Travel and Leisure*, e *Sports Illustrated*; 60 revistas em quadrinhos, como *Superman* e *Batman*); 4 editoras; 5 parques temáticos (4 nos EUA e 1 na Austrália); 25% da *Atari* (videogame). O faturamento em 1997 atingiu US\$24,9 bilhões. "A AOL [American On Line] e a Time Warner concluíram a fusão de suas atividades em 2001. O negócio, feito no auge da bolha tecnológica, foi avaliado em US\$ 106,2 bilhões. (...) A AOL Time Warner inflou sua receita utilizando práticas contábeis 'pouco convencionais', segundo reportagem publicada ontem pelo jornal 'The Washington Post'. A crise na gigante de mídia, que já estava sob suspeita, agravou-se ainda mais com a notícia de que seu principal executivo deixará o cargo. As supostas fraudes, no valor de US\$ 270,1 milhões, teriam começado em 2000, antes da aquisição da Time Warner, continuaram a ser praticadas até este ano."

Disney: americana, atinge 31% do faturamento com TV (nove emissoras da rede *ABC*), 23% com parques temáticos e o restante com filmes, publicações e *merchandising*. O faturamento em 1997 foi de US\$ 24 bilhões.

Bertelsmann: alemã, com ponte de organização nos EUA, possui 50 empresas espalhadas por 42 países, entre emissoras de rádio e TV, revistas, jornais, gráficas, indústrias de papel, gravadoras, editoras, produtoras de filmes e vídeos, operadora de TV por assinatura, firmas multimídia e serviços *on line*. O faturamento em 1997 foi de US\$ 15 bilhões.

News Corporation: australiana, atua na produção e distribuição de filmes, vídeos e programas televisivos; TV a cabo e por satélite (*Fox*); rádio, indústria editorial e mídia impressa (132 jornais – *The Times, The Sunday Times, The Sun, Today* - e 25 revistas; marketing direto;

desenvolvimento de TV digital; telecomunicações; música e serviços *on line*. Até 2005, pretende atingir cerca de 500 milhões de pessoas com seus canais de TV (o dobro do atual), no Extremo Oriente. O faturamento em 1997 foi de US\$ 13 bilhões. De acordo com recente notícia, a News Corporation passou a ser a acionista controladora majoritária da Sky (TV paga, via satélite), no Brasil, já que a Globopar (Globo S.A.) diminuiu sua participação de 54% para 49,9%.

Viacom: americana, concentra suas atividades em estúdios cinematográficos - *Paramount* (33% da receita), comercialização de vídeos (*Blockbuster*), música e parques temáticos (33%), televisão - *MTV* (18%) e ramo editorial (14%). O faturamento em 1997 foi de US\$ 13 bilhões.

Na área de comunicação, o modelo de oligopolização adotado pelos norte-americanos se propaga rapidamente pela Europa, Canadá e, principalmente, América Latina, que sofre um processo de desnacionalização favorecido pela ineficácia de políticas públicas de comunicação, lacuna de legislações pertinentes e da omissão do Estado em seu papel regulador e fiscalizador.

No Brasil, o clã Marinho (Rede Globo) já começa suas atividades com capital estrangeiro, projetando a abertura para o mundo, tornando-se um dos mais fortes conglomerados de comunicação, com 107 emissoras, entre geradoras e afiliadas, e a maior produtora de programas de TV do mundo, 70% do mercado de TV por assinatura (NET – SportTV, GNT, Globo News, Multishow, Telecine 1,2,3,4 e 5, USA, Shoptime, Futura e Premiere 1,2 e 3), jornais, revistas, livros, 13 rádios, gravadora Som Livre, Globo Multimídia, Globo Vídeo, Globo Disk, participação em consórcio de telefonia celular. Em seguida, encontra-se o clã Civita (Abril), com 200 revistas, guias, coleções, listas telefônicas, discos, CD-ROMs, jogos eletrônicos, serviços *on line*, vídeos e a operadora de TV a cabo TVA, por MMDS e satélite. Depois vem Sirotsky (RBS), Saad (Bandeirantes), Abravanel (SBT), Mesquita (O Estado de São Paulo), Frias (Folha), Nascimento Brito (Jornal do Brasil e Sistema JB de Rádio), Alves (do empresário e ex-ministro Aluizio Alves (Grupo Cabugi de Comunicações, no RN, com emissoras de TV e rádio, jornal e provedor de Internet), Daou (TV Amazonas), Câmara (TV Anhanguera), Collor de Mello (Organizações Arnon de Mello), Franco (do político de Sergipe, Albano Franco, com retransmissoras da Globo e do SBT, estações de rádio e jornais). A holding LM é composta pela Igreja Universal, o Banco de Crédito Metropolitano, a Rede Record (68 emissoras, entre próprias e afiliadas; além da obtenção, em 98, de concessão de TV por assinatura via satélite-DHT), 26 emissoras de rádio, jornais, revistas, gravadora e agência de turismo. A família do ex-presidente do Senado, Antônio Carlos Magalhães (cassado, em 2001, por envolvimento na adulteração do placar eletrônico de votos daquela instância) possui, na Bahia, oito emissoras de TV (retransmissoras da Globo), 120 emissoras de rádio e o jornal Correio da Bahia. Ele próprio, durante o governo Sarney, quando era ministro das Comunicações, distribuiu 1.028 concessões para rádio e TV. (...) O próprio ex-presidente e senador José Sarney e família são proprietários do Sistema Mirante de Comunicação que compreende as TVs Mirante de São Luís, Mirante de Imperatriz, Santa Inês e Codo, todas afiliadas da Rede Globo de Televisão; a Rádio Mirante FM; o jornal O Estado do Maranhão.

Em termos formais, é com a Lei nº 8.977/5 que o governo FHC abre as comunicações no Brasil, ao enquadrar como telecomunicações (e não como radiodifusão) a TV a cabo. A Globo e a Abril receberam, gratuitamente, concessões de exploração desse mercado, via satélite, na Banda KU. O limite de capital estrangeiro foi fixado em 49%. Os grandes conglomerados, há muito de olho nas TVs abertas, aguardando apenas a aprovação da legislação para invadir o país, que apresenta um dos maiores mercados televisivos, tiveram seu sonho realizado: em 22/05/02, após o árduo consenso sobre a criação do Conselho de Comunicação Social do Congresso - de fundamental importância, para não colocar em risco a soberania nacional -, foi aprovada, no Senado, por 57 votos contra um, a emenda que permite a participação em até 30% de capital estrangeiro em jornais, revistas e emissoras de rádio e TV. As decisões editoriais e a responsabilidade pelo conteúdo ficarão em mãos dos sócios brasileiros. Outra alteração diz respeito à permissão para que pessoas jurídicas nacionais possam participar de até 100% das empresas - o que deve ampliar a concentração de concessões de TV, por exemplo, já que antes limitava a cinco o número por pessoa.

**Memória de acesso direto (RAM):**



Uma memória de computador cujo conteúdo pode ser alterado a qualquer momento. É o método usado mais comumente para definir a capacidade de um computador (por exemplo, 64K de RAM).

**Memória fixa (ROM):**

Um chip de computador que armazena dados e instruções numa forma que não pode ser alterada. Assim, ela se distingue da memória de acesso direto (RAM), cujo conteúdo pode ser alterado.

**Memória óptica:**

Tecnologia que trata dos dispositivos de armazenamento de informação que usam a luz (em geral à base de laser) para gravar, ler e decodificar dados.

**Microcomputador:**

Computador de pequeno porte, cuja unidade central de processamento está localizada em um único microprocessador.

**Microprocessador:**

Um circuito eletrônico, em geral contido num único microchip, que realiza operações aritméticas, lógicas e de controle, normalmente com a ajuda de uma pequena memória interna, também contida no chip.

**Microsoft Network (MSN):**

Um banco de dados dirigido ao consumidor, criado em 1995 pela Microsoft Corp., para concorrer com a American Online, o Prodigy e serviços similares.

**Mídia Clássica, tradicional ou velha:**

São todas as mídias que, na atualidade, já se encontram bem desenvolvidas e disseminadas na sociedade. De uma forma geral, a mídia impressa e a mídia eletrônica são mídias clássicas. Por outro lado, as novas tecnologias da comunicação, basicamente as derivadas do uso intensivo dos computadores e da eletrônica digital - a Internet, por exemplo -, permitiram o aparecimento de uma nova mídia - a Nova Mídia -, com características diferentes e que está se desenvolvendo por si mesma, como também afetando as mídias clássicas.

**Mídia eletrônica:**

É todo meio de comunicação de massa que, geralmente, se utiliza da transmissão de sinais eletrônicos pelo ar, ou cabos, para distribuir as suas mensagens. Como exemplo, podemos citar o rádio e a televisão.

**Mídia eletrônica pessoal:**

Redes que servem às necessidades de informação especializadas dos seus usuários, em geral através de intercâmbios de correio eletrônico. Eventualmente, essas redes pessoais incorporarão capacidades de vídeo.

**Mídia Impressa:**

É todo meio de comunicação de massa que geralmente se utiliza da palavra impressa sobre alguma superfície - o papel por exemplo - para a transmissão das suas mensagens. Como exemplo, podemos citar as revistas e os jornais.

**Mídia interativa:**

Recursos de mídia que envolvem o usuário no fornecimento do conteúdo e da duração de uma mensagem, permitindo material de programa individualizado. Usada também para descrever operações de produção de mídia que aproveitem ao máximo as vantagens do acesso aleatório, do vídeo-tape controlado por computador e dos aparelhos de videodisco.

**Minitel:**

Uma rede nacional de recuperação de informações, existente na França, que fornece milhares de serviços de dados a milhões de lares.

**Modem:**

Um dispositivo que possibilita a ligação de um computador digital com o sistema telefônico analógico. À medida que as redes de telecomunicações se aperfeiçoarem, os modems se tornarão obsoletos.

**Modulação de amplitude (AM):**

Em radiotransmissão, um método de modular impulsos elétricos no qual a amplitude (potência) é variada e a frequência permanece constante. AM é usada na faixa de transmissão radiofônica (540-1605 kilohertz), na parte de imagem das transmissões de televisão e na transmissão em ondas curtas.

**Multi-User Dungeon:**

Aventura, jogos RPG ou simulações jogadas na Internet. Os jogos podem simular, entre outras possibilidades, combates de fantasia, armadilhas e mágica, com os jogadores interagindo em tempo real.

**Multimídia:**

Sistemas de fornecimento de informações que combinam diferentes formatos de conteúdo (por exemplo: texto, vídeo e som) e instalações de armazenamento (por exemplo: fitas de vídeo, fitas de áudio, discos magnéticos, discos ópticos).

Meio de comunicação com possibilidades múltiplas, aplicável às mais diversas áreas, como a formação escolar e profissional, manifestações culturais, criação artística, atividades econômicas e administrativas, entretenimento, informação jornalística, etc. Através dessa mídia múltipla, é possível o desenvolvimento de operações interativas de telemarketing (shopping eletrônico, telecompras) e de comunicação corporativa (videoconferência, correio eletrônico, comunicação interna, apresentações para clientes e outros públicos, etc.), além de serviços de informação (jornais personalizados e instantâneos, newsletter, enciclopédias digitais, etc.) e de lazer (filmes sob encomenda, jogos, música, literatura, etc.). A tecnologia multimídia é incorporada às diversas estratégias de marketing, para treinamento, propaganda e venda de produtos e serviços, bases de dados, etc.

**Multiplexação:**

Uma técnica que permite o manuseio de mensagens múltiplas através de um só canal. Faz-se isto variando a velocidade em que a mensagem é enviada (multiplexação da divisão de tempo), ou dividindo a faixa de frequência (multiplexação da divisão de frequência).

**National Television Systems Committee (NTSC):**

Nos anos 40, essa comissão formulou as normas americanas de televisão de 525 linhas horizontais por fotograma a 30 fotogramas por segundo. A norma NTSC eventualmente desaparecerá com a introdução da televisão de alta definição (TV digital), que oferece o dobro das linhas horizontais.

**Navegador:**

Ver *Browser*

**Newbies:**

Novos usuários da Internet. Algumas vezes usado ironicamente para distingui-los de usuários mais antigos.

**Newsgroup:**

Literalmente, grupo de notícias. Coletânea de títulos de notícias que circulam na Usenet, tanto de caráter técnico como geral, dispostos de modo a permitir que o usuário selecione as de seu interesse. Funciona como um quadro de avisos e permite a troca de mensagens entre as pessoas que o freqüentam. Os nomes dos *newsgroups* costumam ser compostos de partes

separadas por pontos, de acordo com o assunto de que tratam. Tipos de *newsgroups* mais conhecidos: sci (científicos); soc (sociais, notícias); comp (computadores).

**NSFNET:**

Uma 'rede das redes' que faz parte da Internet. É hierárquica por natureza e criada pela National Science Foundation. No nível mais alto, é uma importante rede de alta velocidade, espalhada pelos Estados Unidos. Ligadas a ela estão redes de nível médio, e ligadas a essas estão redes locais e universitárias. A NSFNET tem conexões com grupos em rede através do mundo.

**Operadores de sistemas múltiplos (MSO):**

Grandes empresas de TV a cabo, cada uma delas controlando muitos sistemas a cabo locais, no país inteiro.

**Packet:**

A unidade de dados enviados através de uma rede.

**Pay-per-View (PPV):**

Serviços de programas comprados por assinantes de TV a cabo, na base de pagamento para cada programa solicitado, e não por mensalidade.

**Primeira Emenda:**

O artigo da Carta de Direitos que é a base ideológica e o protetor das liberdades de informações nos Estados Unidos.

**Prodigy:**

Uma rede de dados orientada para o consumidor, baseada em computadores pessoais, originalmente desenvolvida pela IBM e Sears Roebuck. Embora tenha sido ofuscada pela América Online e a Microsoft Network nos últimos tempos, a Prodigy continua sendo um confiável provedor de informações ao consumidor.

**Produção eletrônica de manuscritos:**

Na produção de livros, o acompanhamento computadorizado da preparação do livro, dia a dia, inclusive mantendo a contabilidade corrente dos custos, horas de trabalho e cronograma da produção.

**Protocolo:**

Um conjunto de regras que definem procedimentos para a transferência de informações num sistema de comunicações.

**Publicação eletrônica:**

Substitui os meios tradicionais de enviar e armazenar informações em textos, usando-se o envio computadorizado. A informação é conservada num dispositivo de armazenamento para envio às telas de computador, e não impressa em papel.

**Qube:**

Um sistema de TV a cabo interativo, desenvolvido nos anos 80 pela American Express e Warner Communications, em Columbus, Ohio. Embora não tenha tido êxito na época, demonstrou o potencial da programação interativa para os lares.

**Quicktime:**

Um formato de arquivo de computador que permite aos computadores Macintosh comprimir e reproduzir vídeo digitalizado, sem equipamento adicional.

**Portal:**

Tipo de site que funciona como uma porta de entrada para uma série de serviços e informações na Internet, oferecendo ao usuário, entre outros serviços, correio eletrônico,

notícias, chats, sistema de busca e links para diversas páginas da web. Os portais atuam como editores de conteúdos próprios e como agregadores de conteúdos produzidos por terceiros, como artigos e informações culturais. Conforme o perfil dos usuários de um portal, este pode ser classificado como *horizontal* ou *vertical*. Portais horizontais são acessados por um público heterogêneo, com interesses variados (que formam *comunidades horizontais*), ao passo que um portal vertical atrai pessoas especializadas em um tema específico (como negócios, informática, educação) ou um determinado segmento de público ligado a interesses comuns (por faixa etária, crença religiosa, etc.), ou seja, *comunidades verticais*.

**Razão de dimensão:**

A razão da largura da tela de televisão para a sua altura. Os televisores atuais têm uma razão de dimensão de 4:3. Aparelhos de HDTV (digitais) terão razões de dimensão que possibilitarão a existência de telas maiores.

**Realidade virtual:**

Programa de computador que produz imagens visuais multidimensionais. As imagens computadorizadas podem criar 'realidades' que são manipuladas em muitos formatos diferentes por um usuário que utiliza luvas e capacete computadorizados.

**Rede de valor adicionado (VAN):**

Processamento de dados feito como parte de um pacote de serviço de transmissão.

**Rede digital de serviços integrados (ISDN):**

Um plano de longo prazo para a transição dos sistemas mundiais de telecomunicações, da tecnologia analógica para a digital, permitindo a transmissão integrada de qualquer combinação de voz, vídeo, gráficos e dados, através de uma 'tubulação de informação' eletrônica comum. A ISDN é um padrão de programa comum que eliminará as atuais incompatibilidades técnicas entre sistemas de telecomunicações e permitirá a transferência ininterrupta de tráfego entre elas.

**Router:**

Em português, roteador. O par de uma rede de comunicação que recebe as transmissões e as envia adiante para suas destinações, usando a menor rota possível na rede. Os dados podem viajar através de vários roteadores no caminho do seu destino.

**Satélite de transmissão direta (DBS):**

Um satélite de comunicações cujo sinal é irradiado para uma ampla faixa e pode ser captado por pequenas estações terrestres. Nos últimos anos, a tecnologia DBS tem sido usada para prover serviços de informação e entretenimento aos lares e outros locais.

**Search Engine (mecanismo de busca):**

Um programa que permite aos usuários localizar informações específicas de um banco de dados ou massa de dados. (Na Internet, são os sites na Web que fazem pesquisas sobre temas definidos pelos usuários e que resultam em uma lista com endereços relacionados).

**Semicondutor:**

Um material (por exemplo: silício, germânio, arsenieto de gálio) com propriedades situadas entre as dos condutores e isolantes. Os semicondutores são usados para fabricar dispositivos de estado sólido como diodos, transistores, circuitos integrados, lasers de injeção e diodos emissores de luz.

**Serviço de Dados em Vídeo Interativo (IVDS):**

Um serviço autorizado pela Federal Communications Commission em 1992, que permite aos telespectadores domésticos o uso dos seus televisores para ligações interativas de vídeo com uma série de recursos, desde os serviços de *home shopping* a cursos educativos.

**Serviços básicos:**

Uma designação da Federal Communications Commission para a capacidade de transmissão oferecida por uma empresa de comunicação (por exemplo, as companhias telefônicas) para mover informações entre dois ou mais pontos. (ver *Rede de Valor Adicionado*)

**Serviços intensificados:**

Uma categoria de telecomunicações estabelecida pela Federal Communications Commission para descrever serviços que resultam em informação transmitida adicional, diferente ou reestruturada, ou que envolve a interação do usuário com a informação armazenada, seja voz ou dados. (ver *Serviços básicos*)

**Servidor ou Servidor WEB:**

Um computador onde uma certa quantidade de páginas da World Wide Web reside, está depositada. Um servidor pode ser dedicado, o que significa que sua única função é ser o servidor; ou não-dedicado, o que quer dizer que ele também pode ser usado na computação básica, além de ser um servidor.

**Sistema automático de informação numérica:**

Sistema tecnológico pelo qual os sistemas de TV a cabo podem prover sistemas interativos (por exemplo, televisão pay-per-view).

**Sistema Multicanal de Distribuição de Microondas (MMDS):**

Sistema de transmissão de televisão que usa circuitos de microondas para transmitir programas similares aos oferecidos na TV a cabo. Contudo, os sistemas MMDS têm capacidade de canal limitada, em comparação com os sistemas a cabo. O MMDS muitas vezes é chamado de 'sistema de distribuição multiponto' (*wireless cable*).

**Snail mail:**

É o tempo pejorativo usado inicialmente pelos primeiros adeptos da Internet - e do e-mail, por extensão - para o correio tradicional, fazendo uma referência à lentidão desse processo em comparação ao correio-eletrônico.

**Software:**

Instrução ou programas detalhados que dizem ao computador o que fazer, byte a byte.

**Squarial:**

Um pequeno terminal terrestre, de forma quadrada ou retangular, projetado para ser fixado em telhados ou nas paredes das casas e de outras estruturas menores (junção de *square* e *aerial*, isto é, quadrado e antena).

**Stakeholder:**

Qualquer indivíduo ou grupo de indivíduos que pode afetar a realização dos objetivos de uma organização, ou ser afetado por ela. Este conceito inclui pessoas, grupos e instituições em geral, que afetam ou são afetados pela companhia, como por exemplo, acionistas, empregados, clientes, consumidores, parceiros de negócios, competidores, meios de comunicação, grupos de interesse, fornecedores, órgãos do governo, organizações não-governamentais da comunidade local. A noção de *stakeholder*, segundo Donaldson e Preston, traz uma nova perspectiva sobre a responsabilidade social dos negócios. Cada empresa (ou grupo empresarial) é vista como "uma constelação de interesses competitivos e corporativos", cujas ações, decisões, políticas e metas vão impactar de alguma forma as pessoas ou segmentos de público que a ela estejam ligados direta ou indiretamente, ou que tenham algum interesse relacionado às suas atividades. O *stakeholder* tem um elo com a organização, e o comportamento de um gera conseqüências sobre o outro, afetando também o ecossistema social. O termo *stakeholder* é usado às vezes como sinônimo de público, mas o sentido deste é mais amplo e não implica necessariamente a condição de ser afetado pelas decisões da organizações ou de afetar a organização com suas decisões. É um agente de mudanças.

**Superposição (overlay):**

A técnica de superpor texto ou gráfico gerado por computador, ou ambos, em vídeo ou em fotografia.

**TCP/IP ou Transmission Control Protocol / Internet Protocol:**

É a linguagem que governa as comunicações entre computadores na Internet. O TCP/IP é formado por dois protocolos separados, que são usados conjuntamente. O Internet Protocol determina como os pacotes de informação vão ser enviados pela rede. Ele tem um método para endereçar cada pacote, que permite que qualquer computador na Internet possa enviar pacotes de informação até o computador de destino. O TC garante a confiança dos dados transmitidos pelas redes conectadas pela Internet. Ele checa os pacotes quanto a erros e solicita retransmissões quando eles acontecem. Também recoloca os vários pacotes da mensagem nas suas posições originais, quando a mensagem chega ao destino, permitindo assim que ela seja entendida.

**TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação:**

De maneira geral, a expressão TIC é utilizada para abranger as inovações tecnológicas e a convergência de informação e comunicação, que estão transformando nosso mundo na chamada sociedade da informação e conhecimento.

As TICs podem ser definidas como o conjunto de inovações em microeletrônica, computação (hardware e software), telecomunicações e optieletrônica – microprocessadores, semicondutores, fibra ótica -, que permite o processamento e armazenamento de enorme quantidade de informação, juntamente com sua rápida distribuição através de redes de comunicação. A vinculação de equipamentos de computação, que se comunicam entre si, criou sistemas de informação em rede baseados em um protocolo comum. Isso alterou de maneira radical o acesso à informação e à estrutura da comunicação, estendendo os alcances das redes a muitas partes do mundo.

As TICs também podem ser definidas como tecnologias e instrumentos que as pessoas usam para compartilhar, distribuir e reunir informação, bem como para comunicar-se umas com as outras, individualmente ou em grupo, mediante o uso de computadores e redes de computadores interconectados. São meios que utilizam, ao mesmo tempo, as telecomunicações e a tecnologia informática.

**Tecnologia da Imagem:**

Uma categoria geral de aplicações de computador que converte documentos, ilustrações, fotografias e outras imagens em dados que podem ser armazenados, distribuídos, acessados e processados por computadores e estações de trabalho especializadas.

**Telecomputador:**

Um receptor de televisão e um computador combinados, que podem ser a unidade doméstica central de informação e entretenimento no novo ambiente multimídia. [Com a revolução provocada pelas novas tecnologias da informação e comunicação, as mídias antigas e novas caminham para a confluência, com um sistema contaminando o outro].

**Teleconferência:**

Conferência entre pessoas situadas em locais diferentes, em tempo real, através da rede de computadores.

Palestra ou debate on line sobre assuntos pré-determinados, entre usuários de correio eletrônico, Internet, Intranet ou BBS, com a eventual participação de convidados (autoridades no assunto em pauta, políticos, artistas, etc). A conferência pode ser também produzida a partir de artigo, entrevista ou monografia de especialistas no assunto colocado em discussão.

**Teletexto:**

Transmissões unidirecionais que carregam dados digitais para o sinal regular de transmissão de televisão, mediante a inserção das suas mensagens nas linhas não utilizadas do intervalo de apagamento vertical.

**Televisão com antena a cabo (CATV):**

O nome original para os sistemas de televisão a cabo, que proporcionavam retransmissão dos programas das emissoras de televisão, via cabo coaxial. O nome foi abandonado após a introdução de canais nacionais, via satélite, nos anos 70.

**Televisão de alta definição (HDTV) - TV Digital:**

Um grupo de sistemas técnicos, cada um dos quais pode codificar, transmitir e exibir níveis enormemente intensificados de informação em comparação com a TV convencional, possibilitando uma imagem de vídeo mais nítida, melhor fidelidade das cores e o uso de som estereofônico. A televisão de alta definição está programada para ser adotada em grande escala nos Estados Unidos, Europa e Japão, no começo do século XXI. [Tudo muda com esse novo sistema, como, por exemplo, um pacote de TV paga irá oferecer a possibilidade de se escolher o que ver, o fato de se acoplar o uso da Internet com a TV ou assistir-se ao e-commerce ao mesmo tempo em que se realiza compras. No Brasil, ainda continua em discussão, pelo governo, a escolha do padrão tecnológico, para início da implantação da TV digital: se americano (ATSC), europeu (DVB), japonês (ISDB) ou desenvolvimento de tecnologia própria em uma cogitada parceria com a China e Argentina. Os aparelhos digitais não vão aposentar os analógicos, já que poderão ser adaptados através de um dispositivo a ser conectado. O impasse verificado no Brasil oferece uma idéia da dimensão político-econômica, e o jogo de interesses, que alcança as inovações tecnológicas. A disputa que ganha maiores proporções é a que se trava entre as empresas telefônicas e a indústria de TV a cabo, para obtenção de vantagens na oferta de informação multimídia – sistema que combina diferentes formatos de conteúdos, como texto, vídeo e som, e instalações de armazenamento, como fitas de vídeo, fitas de áudio, discos magnéticos, discos ópticos -, bem como dos serviços de entretenimento no mercado.]

**Televisão de antena mestra de satélite (SMATV):**

Sistemas de satélites de comunicações projetados para servir a prédios de apartamentos e hotéis.

**Televisão de baixa potência (LPTV):**

Pequenas estações de televisão, licenciadas pela Federal Communications Commission, que usam transmissores de baixa potência. As estações de LPTV cobrem áreas geográficas relativamente pequenas.

**Televisão de definição intensificada (EDTV):**

Uma variação da televisão de alta definição, que proporciona uma imagem melhor do que os televisores atuais, mas que oferece uma resolução inferior à tecnologia de alta definição. (ver *Televisão de alta definição*).

**Terminal de abertura muito pequena (VSAT):**

Uma série de estações terrestres pequenas que, graças à tecnologia de semicondutores de última geração, são capazes de receber sinais de satélite no espaço. Uma geração mais nova da VSAT também pode transmitir sinais para os satélites.

**Terminal para receber apenas televisão (TVRO):**

Pequena estação terrestre que recebe sinais de vídeo de um satélite no espaço.

**Transmissão em áudio digital (DAB):**

A transmissão digital de sinais sonoros, via cabo, microondas terrestres ou satélites de comunicação. A DAB eventualmente substituirá a tecnologia AM e FM, na radiodifusão.

**Três-D (3D):**

Interface para aplicativos que permite a manipulação de objetos em três dimensões: comprimento, largura e profundidade – no computador. Efeitos como luz, sombra, figuras geométricas e transparência tornam-se possíveis com o uso desse recurso.

**Transponder:**

Um componente num satélite, que recebe e transmite sinais de televisão ou de dados.

**TV aberta / TV fechada:**

Classificação básica das transmissões de televisão, onde o critério é a gratuidade ou não do sinal televisivo. A TV aberta fornece o seu sinal sem que o telespectador tenha que pagar diretamente por ele; praticamente todas as TVs UHF/VHF são de sinal aberto. O sinal da TV fechada, por outro lado, só é colocado disponível para o telespectador que se associa a uma empresa distribuidora e, dessa forma, paga por esse serviço (TV de sinal fechado); as TVs a cabo são o exemplo mais comum de TV de sinal fechado.

**União Internacional de Telecomunicações (UIT):**

Um órgão das Nações Unidas que estabelece as normas técnicas e administrativas para a rede global de telecomunicações. A UIT tem liderado a padronização digital. Sua sede fica em Genebra, Suíça.

**URL (Universal Resource Locator):**

É uma padronização que nomeia, ou endereça, sistemas para documentos e mídia, acessível na Internet.

**Usenet:**

Sistema internacional de debates orientados e de intercâmbio de informações, especialmente notícias e artigos de interesse acadêmico e científico, por intermédio de redes de computadores. Tipo de *BBS* criado na década de 80, na Carolina do Norte, Estados Unidos, por dois estudantes que configuraram suas máquinas Unix para envio de notícias entre eles. A Usenet é erroneamente confundida com a Internet por muitas pessoas. A conexão à Usenet não depende necessariamente do acesso à Internet.

**VHS:**

O padrão técnico que domina o uso de videocassete, após uma histórica batalha com a norma Betamax, pela conquista do mercado, nos anos 80.

**Vídeo digital interativo (DVI):**

Uma tecnologia para comprimir e descomprimir vídeo e áudio, para criar aplicações multimídia. O DVI pode armazenar até 72 minutos de vídeo de alta qualidade num compact disc. Usando o DVI, um espectador pode interagir com a imagem que está sendo mostrada. Por exemplo: um espectador pode 'andar' por um prédio gerado por computador, vendo os detalhes do seu interior de qualquer ângulo.

**Vídeo interativo:**

Uma combinação de tecnologias de vídeo e de computador, na qual os programas ficam sob o controle do usuário. As escolhas e as decisões do usuário afetam diretamente as maneiras como o programa se desenrola.

**Vídeo-on-demand:**

Tecnologia de distribuição de vídeo em que, pelo emprego de avançada eletrônica digital, se permite que cada usuário escolha a programação que deseja assistir, na hora desejada. (Ver também *Vídeo interativo*).

**Videotexto:**

A transmissão de informações por canais de televisão, frequências FM ou circuitos telefônicos, para um televisor ou monitor de computador. Existem muitas variações de serviços de



videotexto, a maioria dos quais tem transmissão bidirecional completa, na qual um televisor é equipado para funcionar como terminal de computador.

### **Vírus:**

Um programa destrutivo que se replica a si próprio em sistemas de computador, incorporando-se em outros programas que são partilhados por outros sistemas de computador.

Os vírus são difundidos geralmente através de disquetes e CD-ROMs contaminados que transmitem a infecção ao serem rodados no computador, alterando informações de maneira muitas vezes irreversível, em processo análogo a uma infecção no corpo humano. Outro modo de contaminação por vírus são documentos trazidos via Internet. O chamado vírus *mutante*, por exemplo, uma das mais conhecidas categorias de vírus, ao contaminar os arquivos vai mudando seus próprios códigos, tornando mais difícil a detecção e remoção pelos programas anti-vírus. Há vírus que apenas exibem na tela mensagens aleatórias, que aparecem em meio a tarefas executadas, não causando danos maiores. “A informática evolui muito rapidamente e todos os dias surgem novidades em termos de tecnologia, recursos, programas, etc. No entanto, infelizmente, há o lado negativo desta evolução. Pessoas, em troca de dinheiro (com fins de sabotagem ou espionagem industrial) ou tão somente para afirmar sua capacidade intelectual, dedicam-se a criar vírus para destruir sistemas e programas, ou a descobrir falhas de segurança em sistemas operacionais e programas alheios, utilizando as informações descobertas em benefício próprio. As universidades, instituições onde se produz conhecimento, surpreendentemente são grandes celeiros de vírus produzidos por *crackers* e *hackers*, jovens porém *heavy users* experimentados. Esta situação obriga a uma constante e incansável caçada aos vírus, para evitar que destruam o produto de muito tempo de trabalho e dedicação. Um exemplo desta ação destrutiva são os *vírus de macro*, que destróem a capacidade de um processador de texto, como o Word, na realização de tarefas repetitivas, como por exemplo, as operações de ‘salvar como’. Quando a máquina está infectada, ao tentar salvar qualquer arquivo, o usuário descobre que só tem habilitada a opção ‘modelos’, o que é sintoma de que o vírus já se instalou. Aos poucos, todos os documentos são contaminados e inutilizados. A utilização de programas antivírus, para detectar e terminar com infecções que porventura tenham atacado uma rede de grande porte, é tarefa que pode levar um tempo enorme, impedindo o prosseguimento das rotinas de trabalho, o que causa atraso e grandes confusões. Um cuidado a ser tomado para minimizar estas situações é a instalação periódica, nos computadores, de versões atualizadas nos programas antivírus, que podem ser conseguidas a partir de assinaturas contratadas com empresas especializadas ou por meio de *downloads* em sites específicos da Internet” (José Barbosa da Silva Filho, consultor em sistemas de rede).

### **Web mail:**

Significa correio via Internet. Sistema de correio eletrônico que pode ser aberto em qualquer computador, em todos os lugares que tenham acesso à Internet. Este sistema possibilita ao usuário um e-mail pessoal sem necessidade de um provedor específico, podendo, portanto, ser acessado em qualquer lugar do mundo.

### **Web-TV:**

Dispositivo que estabelece conexão do usuário à Internet por meio de aparelho de TV, sem necessidade de computador. A partir de uma placa de *fax modem*, os sinais são convertidos, via linha telefônica, para a televisão. Os comandos são feitos por meio de ícones diferenciados para cada função, exibidos na tela do televisor. Este sistema permite acesso aos serviços disponíveis na web, como visita a sites, participação em chats e troca de mensagens via correio eletrônico.

### **Wireless cable:**

(Ver *Sistema multicanal de distribuição de microondas*).

### **World Wide Web (www):**

Um sistema de distribuição de informação, baseado em hipertexto, pelo qual os usuários da Internet podem criar, editar, pesquisar e recuperar documentos em hipertexto. A Web foi criada

por pesquisadores do CERN, laboratório europeu de pesquisas nucleares, sediado em Genebra, Suíça.

Literalmente, *teia de alcance mundial*. Sistema de troca de informações na Internet, em que os dados, organizados em forma de *hipertexto*, criam ligações (*links*) entre si, permitindo acesso entre os diversos centros de informações e remetendo-os uns aos outros. A partir dos seus recursos de *hipermídia*, incorporando imagens gráficas, animações, vídeo e som, a web consagrou-se como sistema ideal para a circulação de informações em grande escala entre os usuários da Internet. Embora confundida por muitas pessoas como sinônimo de Internet, a expressão *world wide web* designa um conjunto de conceitos e regras que gere a troca de *dados* na rede mundial; enquanto Internet é a *rede* propriamente dita. A *world wide web* é uma das formas de utilização da rede, assim como o *e-mail* (correio eletrônico), o *FTP* (file Transfer Protocol) ou outros menos conhecidos atualmente. Desenvolvida no início da década de 1990, pelo cientista inglês Tim Berners-Lee, nos laboratórios do CERN (Conselho Europeu para Pesquisa Nuclear), na Suíça, a *www* nasceu da necessidade de compartilhar dados entre os membros dos diversos projetos de pesquisa em andamento no CERN. Ela foi concebida como uma ferramenta de troca de informações mais amigável que as interfaces 'somente-texto' então utilizadas. Baseado no conceito de hipertexto, Tim desenvolveu uma linguagem de programação chamada *HTML* (*hypertext markup language*) que permite ao usuário – utilizando um mouse e um software chamado *browser* (navegador) desenvolvido especialmente com esta finalidade – acessar diversas informações de modo não-linear, indo de um documento (fosse ele texto, imagem ou som) a outro, através de ligações entre eles, mesmo que estivessem em computadores remotos. A primeira demonstração pública da *www* foi realizada em dezembro de 1990. Em maio de 1991, ela foi implementada nos computadores do CERN. Percebendo o potencial de sua invenção, uma forma simples e eficiente de trocar e acessar diferentes tipos de dados entre computadores e redes diversas, Tim Berners-Lee a manteve disponível para todos. Assim que os primeiros *browsers* foram desenvolvidos para os sistemas operacionais mais comuns (Windows e Apple Macintosh), a *www* foi imediatamente adotada pela comunidade da Internet e foi responsável, juntamente com a disseminação dos computadores pessoais, pelo grande crescimento da Internet na década de 1990.

**Write one, ready many (WORM):**

Meio de armazenamento óptico que só se torna legível depois que os dados são gravados no disco. Pode armazenar grandes quantidades de informação e ser guardado por muito tempo. Alguns discos WORM são analógicos, outros são digitais.

**WYSWYG:**

Jargão da Internet, para 'what you see is what you get' ('o que você vê é o que você tem').

(\*) **Compilação:** Vera Vieira

**Fontes:**

- DIZARD JR., Wilson. *A nova mídia – a comunicação de massa na Era da Informação*. RJ. Jorge Zahar Editor. 2000.
- VIEIRA, Vera. *Gênero e Educação para Intervenção na Mídia*. SP. Dissertação de Mestrado USP/ECA. 2002.
- RABAÇA, Carlos Alberto & BARBOSA, Gustavo Guimarães. *Dicionário de Comunicação*. RJ. Editora Campus. 2002
- Sites:
  - [www.itu.int/wsis/](http://www.itu.int/wsis/)

- [www.socinfo.org.br](http://www.socinfo.org.br)
- [www.sociedaddigital.org](http://www.sociedaddigital.org)
- [www.apc.org](http://www.apc.org) (APC/PARM – Associação para o Progresso das Comunicações / Programa de Apoio às Redes de Mulheres).