

Índex

1	Introducción	1
2	Introdução	21
I	etic	43
3	Hardware: Civilização e Tecnologia	45
3.1	História da Computação	46
3.1.1	O Ábaco	47
3.1.2	Calculadora	49
3.1.3	O Cartão Perfurado	51
3.1.4	Analógico e Digital	54
3.2	A Computação do Sec. XX	55
3.2.1	1ª Geração — Os Circuitos Electrónicos	55
3.2.2	2ª Geração e 3ª Geração — O Transistor e o Microchip	56

3.2.3	4 ^a Geração — O Microprocessador	57
3.2.4	A Era dos Computadores Domésticos	58
3.2.5	PC — O Computador Pessoal	60
4	Software: Suporte Linguagem	65
4.1	Programação	65
4.1.1	A Reprogramação	67
4.1.2	A Maquinaria Programável da Segunda Geração	70
4.2	SO e Interface	73
4.2.1	Linguagem de Controlo	73
4.2.2	Unix, TOPS e MS-Dos	75
4.2.3	CLI — A Linha de Comandos	77
4.2.4	A Metáfora da Secretária	77
5	A Democratização da Informática	83
5.1	Simbiose Humano-Máquina	84
5.2	Hackers: A essência	91
5.2.1	Ética Hacker	93
5.3	Time-sharing	95
5.4	Informação Animada	100
5.4.1	ARPAnet	101
5.5	A Rede das Pessoas	104
5.6	A alternativa GNU Linux	109
5.7	World Wide Web	112

5.8	O PC divorciado da Rede	114
5.9	Comunidades Informáticas	116
5.10	A Contracultura, Ciência e Mercado	124
5.11	A Adaptação ao Meio	125
5.12	ZUI — O Zooming User Interface	128
5.12.1	Xanadu	132
5.13	OLPC — One Laptop Per Child	133
5.14	Google	135
6	Comunicação: Relações Tecnológicas	139
6.1	Teorias da Comunicação	140
6.1.1	O Primeiro Software – O Alfabeto	141
6.1.2	As Redes de Comunicação	144
6.1.3	A fisiologia social	146
6.1.4	A Gestão das Massas — Comportamento Humano	148
6.1.5	A Semiótica e a Linguística	150
6.1.6	A Teoria da Informação – A Informática	154
6.2	O Humano é a Mensagem	156
6.3	Darwinismos	165
7	Dilúvio Tecnológico	169
7.1	Tempestade Tecnológica	169
7.2	Netocracia	171
7.3	Diluição Antropológica	173

7.4	Technium: O mundo do que nasce e o do que é fabricado	174
7.4.1	Ética Hacker ou Fenómeno Religioso?	178
II	emic	181
8	A Escola e o Identidades	183
8.1	Identidades	191
8.1.1	Cumplicidade	195
8.1.2	Eu e o Identidades	197
8.1.3	A Necessidade	197
9	A Cultura Como Meio: O contexto da rede (Net)	203
9.1	A Net como a necessidade de um retorno	208
9.2	A Net como uma partida e um conseqüente afastamento	214
10	Trabalho de Campo: Crioulas Media	219
10.1	C. Crioulas	221
10.1.1	Crioulas Vídeo	226
11	Considerações Sobre o Trabalho de Campo	231
11.1	As Interfaces e o Crioulas Vídeo	234
11.1.1	Os novos laboratórios	235
11.1.2	A democratização e as interfaces gráficas	237
11.2	Netocracia e África	247

12 Abrindo o Debate	251
12.1 Dinâmicas de Poder	251
12.2 A Sociedade como Ficção	256
12.3 A Retórica do Meio	260
12.4 O Elogio à Tecnologia da Escuridão	262
12.5 Um Retorno Político	264
12.6 Conflito da Linguagem	269
13 Saboreie Mas Não Engula	273
13.1 Terroir Humano	274
13.2 Reorientação Cultural	276
13.2.1 Maiêutica Cultural e um desígnio comum.	277
13.3 Conflito TIC	281
13.4 As nossas receitas.	284
III sunaísthesis	289
14 Até à Raiz: Considerações do Investigador	291
14.1 Reenraizando o Technium	291
14.2 Interrompendo o Technium e as suas crenças	300
14.3 Investigador ou Carraça	310
14.4 O Reinicialismo	318

15	Resolutionary - Revolução ou Resolução do Hiper-Real	323
15.1	A Tradução Poética Entre TIC e Cultura	330
15.2	O Jogo Espectacular	338
15.3	O Jogo da Morte entre Indivíduo e Autor	354
15.4	Interrupção Para a Experiência: A voz da terra e da comunidade	360
15.5	O Código Mudo: A Destruição da Voz	367
15.6	Programar e Ser Programado	380
15.7	Tecnologia Aberta e o Domínio da Técnica	387
15.8	Tecnologia Livre e o Livre Uso da Técnica	391
15.9	O Aberto na Tecnologia	396
16	Consideraciones Finales	405
16.1	Síntesis	405
16.2	Adenda: Gritos de Emancipación Tecnológica	412
17	Considerações Finais	417
17.1	Síntese	417
17.2	Adenda: Gritos de Emancipação Tecnológica	423
18	Resumen	429
19	Resum	433
20	Resumo	437

21 Abstract	441
IV Appendix	445
Glossário	447
Bibliografia	452