

Desafios das tecnologias de informação e comunicação sob a perspectiva da gestão do conhecimento na sociedade em redes

Challenges of information and communication technologies in the perspective of knowledge management in the society of networks

por [Deborah Bernett](#) e [Gregório Varvakis](#)

Resumo: O presente artigo discorre, através de uma revisão bibliográfica, entre um determinado estado sociológico das tecnologias de informação e comunicação, a confiança e a segurança na sociedade em redes como fator de influencia sobre diferentes formas de organizações no mundo presente. Na passagem da era da informação para a era do conhecimento, nos deparamos com uma sociedade que se organiza em rede, onde a individualização da era da informação se transforma em sociabilização. O estudo da cultura da virtualidade real formada por processos de comunicação, apresenta o domínio da diversidade, e constrói um novo ambiente simbólico, valorizado pelo universo digital que liga em um hipertexto histórico, manifestações passadas, presentes e futuras da mente humana. Aponta-se o virtual como complexo e problemático, um nó de tendências ou de forças que acompanham situações e acontecimentos. Observa-se a formação de comunidades, onde o sentido de 'comunidade', revela um tipo de mundo que não está ao alcance de todos, mas onde todos gostariam de estar. No momento que se amplia essa discussão, reflete-se sobre a perspectiva da gestão do conhecimento para organizar essas respostas e superar os desafios das tecnologias de informações e comunicações na sociedade em redes.

Palavras-chave: Sociedade em rede; Comunidades de prática; Tecnologias de informação e comunicação; Gestão do conhecimento; Sociedade do conhecimento.

Abstract: This article discusses, through a literature review, among a certain sociological state of information technology and communication, confidence and security in society networks as a factor of influence on different forms of organizations in the world today. In the passage of the information age to the knowledge era, we face a society that organizes itself into the network, where the individualization of the information turns into its socialization. The study of the culture of real virtuality formed by processes of communication, presents the field of diversity, and builds a new symbolic environment, valued by the digital universe that links in a hypertext historical events of the past, present and future of the human mind. It points the virtual as complex and problematic, a knot of tendencies or forces that accompany situations and events. Observes the formation of communities, where the sense of 'community', reveals a kind of world that is not accessible to everyone, but where everyone would like to be. The moment you widen this discussion, we reflect on the perspective of knowledge management to organize these responses and overcome the challenges of information technologies and communications networks in society.

Key words: Society network; Communities of practice; Technologies of information; Knowledge management; knowledge society.

Introdução

O presente trabalho propõe uma análise sobre as tecnologias de informação e comunicação, seus desafios, possíveis impactos e riscos na sociedade em redes. Caracteriza-se como uma revisão bibliográfica interdisciplinar para refletir a interligação do conhecimento com as questões psicossociais relacionadas com o ambiente organizacional proposto por essas tecnologias, em convergência com a era do

conhecimento. Discorre através do embasamento da sociedade em redes e como essa estrutura pode influenciar a percepção das tecnologias de informação e comunicação e os seus impactos nas organizações.

A ideia de aliar o conceito de tecnologias de informação e comunicação com a sociedade em rede, parte dos estudos do autor Manuel [Castells](#) (1999), quando do seu primeiro volume a trilogia: “*Sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura*”. O autor destaca o cenário proposto pela sociedade da informação, na nova economia, organizada em torno das redes globais de informações, acentuando as novas tecnologias de informação e comunicação, e observa de que maneira elas permeiam os diferentes cenários da estrutura social.

Os estudos revelam conceitos de modelos de relacionamentos da vida pessoal e organizacional, e indicam a “*cultura da virtualidade real*” para compreender questões atuais de comportamento e percepção da realidade. Assim, a gestão do conhecimento apresenta a interdisciplinaridade, e relaciona outras esferas dos saberes, para estudar diferentes sistemas que oferecem arcabouço teórico para compreender essa questão. Porém apoiar-se no caráter explicativo sob o ponto de vista dos sujeitos, tem-se que se afastar do objeto, e observar de maneira não determinista, mas reflexiva, os aspectos da cultura organizacional. Para isso, centra-se o conhecimento do indivíduo, nos relacionamentos, concentrando esforços para o aumento da positividade conectiva, compreendendo que as tecnologias de informação e comunicação seguem um caminho sem volta, e que a cultura, contextualizada nesse caso, é salutar para o espírito da organização.

Esse argumento configura um dos desafios desse trabalho em razão de compreender a sociedade em redes e a criação do conhecimento gerada pelas interações, como fator condicional na geração de valor para as organizações. Para compreender a relação das tecnologias de informação e comunicação e a sociedade em rede, parte-se de quatro premissas básicas:

- 1) *as redes sociais que constituem a nova morfologia social;*
- 2) *o poder dos fluxos, quando mais importante que os fluxos do poder;*
- 3) *a nova economia e as redes globais de informação e capital;*
- 4) *o conhecimento e os fluxos de produção de conhecimento.*

Pode-se pensar que as tecnologias da informação, a partir dos anos 70 sugerem à sociedade, uma nova conduta de relações humanas, redesenhando os conceitos de “*coletivo*” e de “*comunitário*”, em função das tecnologias disponíveis nos ambientes virtuais propostos pela sociedade da informação.

O cenário da sociedade em redes.

Os impactos desse novo cenário podem considerar os pensamentos do sociólogo Zygmunt [Bauman](#) e seus estudos da “Modernidade Líquida” (2001) que escorre, flui, entre os aspectos de confiança e segurança na movimentação das comunidades, outro tema discutido por Bauman. O autor compreende que, quanto maior o grau de confiança entre os membros de uma comunidade, mais as chances de que as comunidades se desenvolvam em prol dos seus objetivos. Bauman, não trata das comunidades virtuais propriamente ditas, mais traz uma visão sociológica dos ambientes virtuais na sociedade em redes, estabelecendo profunda relação entre os aspectos da comunicação e da aprendizagem.

Fortalecendo o pensamento sobre a segurança e a confiança, Pierre [Lévy](#) (1992) diz que *“a comunicação interativa e coletiva é a principal atração dos ambientes virtuais, e essa interação é um instrumento que parte do social e possibilita desenvolvimento, a partir da partilha da memória, da percepção, da imaginação, resultando na aprendizagem coletiva e na troca de conhecimentos entre os grupos”*. Nesse caso, pode-se pensar que para uma rede informacional de aprendizagem alcançar seus objetivos, quanto mais estreitos os laços de confiança entre os sujeitos, maior é a sensação de pertence, o que constitui maior segurança *“num mundo onde nada é certo e as relações fluem no ar”* - líquidas ([Bauman](#), 2001). Essa questão instiga a refletir com atenção, sobre os desafios e riscos que ainda estão por vir nessa nova sociedade, no que tange o fluxo das informações.

Pierre [Levy](#) (2000), diz que “as redes computacionais suportam tecnologias que transportam grande carga de conhecimento, que transformam e modificam a maioria das capacidades cognitivas”. Parte-se do pressuposto que essa carga, propõe uma universalidade digital formada por redes interativas, que por sua vez, redefinem de maneira fundamental as relações de conhecimento. Esse particular trata de fluxos de informações, onde o poder dos fluxos é mais importante que os fluxos do poder.

A redefinição dos fluxos de informações na sociedade em redes traz desafios de legitimidade, fragmentação e reagrupamento das informações e das pessoas, em função de um novo instrumentalismo, muitas vezes abstrato às identidades primárias e particulares dos seres humanos. O instrumentalismo contribui para uma certa positividade entre as redes sociais, porém não evidencia de forma clara, os efeitos da soma dos sujeitos, e suas produções de conhecimento.

Nesse sentido, deve-se considerar como fator de estudos – a cultura e o sentido ontológico do sujeito, somado a individualização do comportamento humano gerado pela sociedade da informação. E como a responsabilidade de um mundo de *“pertence”*, requer revisões estruturais em direção a interação e a democratização das identidades, visualizando consequências sociais involuntárias na reconstrução dos valores que permeiam as *“novas comunidades”*.

Para refletir as questões de comunidade, a gestão do conhecimento reconhece as “comunidades de práticas”- estudadas por [Ethienne Wenger](#) (1998), e compreende que

um grupo de pessoas que se importa com um conjunto comum de questões, que compartilham e desenvolvem conhecimentos nesse domínio e, assim, organizam uma competência crítica para o sucesso da organização, são responsáveis pela fruição do conhecimento adquirido em diferentes núcleos dos sistemas organizacionais, agrupadas normalmente pela conectividades positiva do sentido do “*trabalho*” e seus objetos.

A Cultura e a Virtualidade Real

A argumentação de Manuel [Castells](#) (1999) na sociedade em redes ressalta os efeitos das tecnologias a partir da década de 90. O autor apresenta sua formulação teórica intitulada “a cultura da virtualidade real”, lembrando que as culturas consistem em processos de comunicação e que, uma vez sendo a comunicação baseada em sinais, não há separação entre “realidade” e representação simbólica. Castells entende, que a importância disso para as relações humanas, está na compreensão de que cada vez mais as relações acontecem em ambientes multimídias, e que esse assunto, deve ser mais investigado. Mais que isso, o autor reflete o conceito de virtual, e traduz: tudo que é virtual é desprovido de realidade. Contrapondo-se, [Lévy](#) (1996) diz que “*essa visão é errônea, já que o virtual é real e não se opõe ao mesmo, ainda que não esteja nas mesmas categorias de tempo e espaço (é desterritorializado e atemporal)*”.

Na tentativa de compreender e estabelecer uma relação entre os ambientes virtuais e a “*cultura da virtualidade real*”, observa-se à falta de um território comum sem hora marcada, alheia ao tempo e ao espaço, de maneira a solucionar problemas individuais ou organizacionais em qualquer tempo e em qualquer lugar. Compreende-se com isso, uma conectividade positiva para a criação de comunidades virtuais de práticas, legitimadas diante do tempo e do espaço, nas organizações. Traz consigo uma virtualidade real que influi diretamente na estrutura da sociedade, muitas vezes como diferencial competitivo nas organizações. Invariavelmente as tecnologias de informação e comunicação são um meio de transportar conhecimento em redes de interações, muitas vezes gerenciado sem foco analítico no indivíduo, mas nos relacionamentos, o que nos leva a repensar como esses ambientes podem ser socialmente construídos.

Desafios e riscos.

Ultrapassando os domínios da biologia e chegando aos fenômenos sociais, os autores [Maturana e Varela](#) (2001) observam em seus estudos que “*nenhuma outra espécie de máquina, a não ser o cérebro humano, é capaz de fazer isso - sistemas autopoieticos, a um só tempo produtores e produtos. Pode-se dizer, que eles são circulares, ou seja, funcionam em termos de circularidade produtiva*”. Sistemas circulares - “*produto, produção e riqueza*”, com um centro propagador de informação muito mais relevante do que somente dados inseridos num banco de informações, o indivíduo e seus saberes.

Peter [Drucker](#) (2001) faz referência a economia do conhecimento inserida num mercado consumidor que não é determinado pelo produtor, mas pelo consumidor, numa visão antropocêntrica, porém orientada para o mercado. Sem dúvida o foco de Drucker nesse caso, diz respeito ao marketing. Mas relacionando a teoria organizacional de Drucker e as tecnologias de informação e comunicação, chega-se a Donald [Norman](#) (1986) e seus trabalhos na engenharia de usabilidade. Os trabalhos de Norman

demonstram a importância da psicologia cognitiva e do design de interfaces e centrada no ser humano, como fator de sucesso das tecnologias de informação na sociedade em rede, na era do conhecimento.

A Psicologia Cognitiva estuda os processos perceptivos, a atenção, a linguagem, a aprendizagem, etc. Estuda a forma como percebemos as coisas ao entorno. Tenta explicar porque alguns estímulos são melhores lembrados do que outros, a capacidade da memória, os tipos (curto e longo prazo), como e por que num ambiente cheio de estímulos, somos capazes de discriminar e focar a nossa atenção num só estímulo. Este tipo de conhecimento é básico para explicar como os seres humanos interagem com os objetos/máquinas na “*economia do conhecimento*”.

Para [Maturana e Varela](#) (2001) a ideia de que o mundo não é um pré-dado, está construída a partir da interação do sujeito, não apenas teórica, mas apoiada nas evidências concretas. Para os autores, a vida é um processo de conhecimento, os seres vivos constroem esse conhecimento não a partir de uma atitude passiva, mas sim por interação, ou seja, aprendem vivendo e vivem aprendendo. Segundo os autores o conhecimento é constituído por duas vertentes. Na primeira este não se limita ao processamento de informações oriundas de um mundo anterior à experiência do observador, o qual se apropria dele para fragmentá-lo e explorá-lo. E a segunda em que os seres vivos são autônomos, autoprodutores, capazes de produzir seus próprios componentes ao interagir com o meio; vivem no conhecimento e conhecem no viver. Assim, as características únicas da vida social humana e seu intenso acoplamento linguístico geraram um fenômeno novo, ao mesmo tempo tão próximo e tão distante de nossa própria experiência: a mente e a consciência.

[Barreto](#) (2009), descreve no texto do seu artigo “*Mediações digitais*” que, *Com base em pesquisas internacionais realizadas, a mudança trazida pela vida digital não é só comportamental. Há uma transformação no cérebro das pessoas*”. Esse pensamento complementa as questões do indivíduo, na circularidade da produção do conhecimento gerado nas comunidades. Na sociedade em rede, economias avançadas têm maior dependência de informações, de conhecimentos, de altos níveis de especialização de dados e de necessidade de interações.

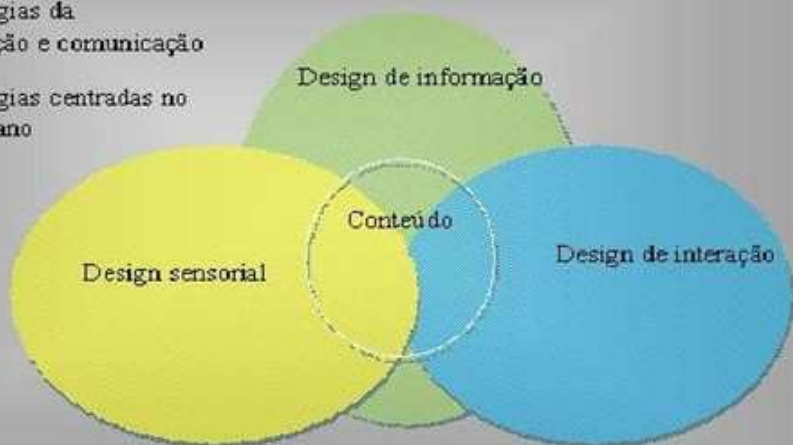
Considerando a perspectiva acelerada das questões das tecnologias de informação e comunicação, detectamos a relevância da interoperabilidade na geração de conteúdo. Se pensarmos na produção em rede citada, pode-se compreender o sentido de valor nas relações em rede, e a geração de conhecimento dinâmico e contínuo para os sistemas de informação. Mas interligando o conhecimento com as questões fundamentalmente subjetivas e relacionais, os sujeitos se envolvem numa troca de dados, de informação, de opinião, de colaboração e de mobilização, confrontado necessidades e convergências com os mais diversos cenários da estrutura social. A *Figura 1* abaixo sintetiza a relação descrita nesse parágrafo.

Figura 1: Interoperabilidade – Conteúdos interativos.

Interoperabilidade – Conteúdos interativos

Bases das tecnologias:

- Tecnologias da informação e comunicação
- Tecnologias centradas no ser humano



Fonte: PPEGC/UFSC, 2007.

Nas organizações, isso se dá na soma dos construtos individuais e contínuos, alimentados por certo grau de objetividade empresarial, declarado normalmente pela razão social da organização. Isso particularmente se resolve, pela geração de canais de comunicação e disseminação do conhecimento compartilhado que geram um conteúdo comum. [Castells](#) (1999), sintetiza que a cultura formada por processos de comunicação digital, está particularmente na diversidade, na construção de um novo ambiente simbólico aonde todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista a mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa.

Esses aspectos desafiam a velocidade de assimilação do aprendizado do sujeito, na medida em que os fatos se sucedem muito rapidamente na sociedade atual, e por consequência, impõem um processo complexo de escolhas e decisões constantes, muitas vezes sem considerar questões relevantes sob o ponto de vista organizacional. Exemplo disso é a demissão ou aposentadoria de funcionários antigos sem atribuir o devido valor aos conhecimentos individuais, que, se explicitados e compartilhados em redes, certamente agregam valor para a organização.

Impactos e riscos

A conexão entre a sociologia e a tecnologia, requer análises interdisciplinares instigantes sob o ponto de vista das tecnologias de informação e comunicação. Na era do conhecimento, alguns autores das Ciências Sociais, abrem a “caixa preta” das tecnologias, e trazem reflexões epistemológicas para o centro dessa discussão. [Ethienne Wenger](#) (1998), considera que as comunidades de prática, tem uma relação virtuosa e importante entre o mundo real e virtual, no momento que fortalecem o sujeito e geram

competências coletivas, criando diferentes comunidades de prática que interagem entre si, sejam elas de caráter informal ou formal. Desse modo, afirmam-se os pensamentos sobre a “*cultura da virtualidade real*”. Não somente as abstrações teóricas, mas a experimentação prática dos conhecimentos, nas construção das competências organizacionais.

Os envolvidos numa comunidade de prática, incorporam crenças e comportamentos adquiridos que derivam da relação virtual, transpostas muitas vezes para sua realidade, aumentando a segurança e a confiança individual, num repasse de valores e de comportamentos que se intercalam na medida da necessidade. Um exemplo disso é o *Orkut*, onde a inter-relação dos indivíduos favorece novos conhecimentos, novos anseios e relações, até mesmo novas linguagens e padrões. Esse tipo de comunicação facilita a discussão de assuntos importantes, abre espaço para individualidades, quebra tabus e diminui o tempo e os espaços - “*comuns*”, exemplo disso é o *chat no messenger*.

A utilização dessas ferramentas ocorre cada vez mais frequentemente, em diferentes tipos de relacionamentos na sociedade em redes. Avaliando sob o ponto de vista da competitividade das organizações, as comunidades de prática tornam-se diferencial competitivo, ao tratar da produtividade. A aplicação do conhecimento adquirido por meio das comunidades de práticas, produz trocas compartilhadas de soluções e inovações, abrem espaço para os meios multimídia, e estendem os domínios, seja de casa para o trabalho, das escolas aos hospitais, do entretenimento às viagens. A *Figura 2* demonstra graficamente as comunidades de práticas.

Figura 2: Comunidades de Práticas.



Fonte: Adaptado de Saint – Onge H.E.Wallace D. , 2002

De um lado compreende-se tal fato como oportunidades para relacionamentos, de outro como uma fragilidade social em estabelecer contato físico, compartilhar interesses e solucionar problemas, de modo presencial. Nesse momento, cabe perguntar até que ponto a sociedade esta preparada para a dinâmica volátil e rápida das tecnologias de comunicação na “*sociedade em rede?*” Além disso, se o sistema especialista comporta compreender mais sobre o uso das tecnologias em rede, compartilhando a evolução tecnológica com a consciência coletiva.

A consciência coletiva, proposta e pensada pelo sociólogo francês, Émile [Durkheim](#) (1895), combina a pesquisa empírica com a teoria sociológica. Reflete o reconhecimento da existência de uma "consciência coletiva", partindo do princípio que o homem seria apenas um animal selvagem e só se tornou humano porque se tornou sociável, ou seja, foi capaz de aprender hábitos e costumes característicos de seu grupo social para poder conviver no meio. Dentro da teoria clássica, a consciência coletiva demonstra que os fatos sociais têm existência própria e independe daquilo que pensa e faz cada indivíduo em particular. Embora todos possuam sua "*consciência individual*", seu modo próprio de se comportar e interpretar a vida pode-se notar, no interior de qualquer grupo ou sociedade, formas padronizadas de conduta e pensamento. Essa constatação está na base do que Durkheim chamou de consciência coletiva num arcabouço cultural de ideias morais e normativas.

Na sociedade atual, o pensamento de grupo é um tipo de pensamento que reflete de um lado a minimização dos conflitos, e de outro o consenso. Entretanto, sem a devida atenção para os impactos e riscos dessa variação. Para estar integrado é necessário o mesmo pensamento de grupo, o que muitas vezes pode diminuir a capacidade criativa ou até mesmo fazer com que grupos tomem decisões precipitadas e irracionais, onde dúvidas individuais são postas de lado, por medo de perturbar o equilíbrio coletivo.

Consensar muito rapidamente, muitas vezes empobrece as discussões, considerando que as mudanças partem da desconstrução do óbvio. Por um reflexo de segurança, pode-se evitar a discussão, ou o desenvolvimento do senso crítico, mas até que ponto o “*consensar*” é saudável para o grupo? Discutir não deve ser encarado como algo perturbador, mas sim como contribuição individual para o construto do pensamento coletivo.

Contudo, diminuí-se a tensão entre esses valores, na medida em que se demonstra, por meio de metáforas e analogias, os fundamentos da criação do conhecimento em função da preservação de um “*estado*” integrado, sentido e compartilhado que pode ser claramente observado, formatado, expresso em palavras e números, fortemente orientado pela troca de dados, de informação, de opinião, de colaboração, e de uma mobilização, em convergência com os interesse da organização ([Nonaka I, Takeuchi H, 1997](#)).

Minerar o conhecimento para o desenvolvimento de sistemas de informações na era do conhecimento é considerar os ambientes externos e internos, percorrendo caminhos investigativos ontológicos associados a tecnologias de informações, como numa trama, em redes de associações e dissociações individuais e coletivas que fornecem dados e influenciam fundamentalmente essas tecnologias dentro das organizações. Esse

importante diferencial propõe novas avaliações e diálogos entre os indivíduos e seus meios. De maneira genérica pode-se dizer que são práticas de gestão organizacional voltadas para produção, retenção, disseminação, compartilhamento e aplicação do conhecimento dentro das organizações, bem como para promover o intercâmbio de experiências com o mundo externo ([Nonaka I, Takeuchi H, 1997](#)).

A gestão do conhecimento.

A gestão do conhecimento no caso desse estudo organiza a compreensão teórica sobre o assunto e aumenta a perspectiva da identificação do conhecimento, adquirido pelos construtos pessoais, tácitos, como elemento primordial. Enfatiza a relação direta do conhecimento com o indivíduo e, conseqüentemente, com as ações humanas, envolvendo a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento de determinados atributos como autonomia, interação entre ambientes, compartilhamento e acessibilidade às informações ([Nonaka I, Takeuchi H, 1997](#)). Diante dessa nova ordem, as tecnologias de informação e comunicação fazem à mediação da comunicação para diferentes segmentos. No segmento da educação, a instalação e disseminação do uso de tecnologias de informação e comunicação em rede no sistema *e-learning* propicia à aproximação do indivíduo com o conhecimento, especialmente nas seguintes modalidades de mídias interativas: a) teleconferência, b) videoconferência e, c) acesso on-line com ferramentas *LearningSpace's*, customizadas. Essas condicionantes estreitam os laços entre os indivíduos e o conhecimento, oportunizando a sensação de “*pertencer*” e contribuindo com aprendizagem.

Por outro lado, empresas japonesas se apropriam do conhecimento e compartilham, quebram paradigmas mercadológicos, distinguindo-se dos conceitos “*fordianos*” mecanicistas de trabalho do séc. XX. Essas empresas aliam conceitos especialistas aos fundamentos psico - sociológicos da filosofia japonesa, em busca de novas soluções somadas aos recursos humanos e técnicos existentes no país, e formulam métodos de gestão. Exemplo disso é a Sharp que criou uma base de conhecimento do consumidor fora da organização, e através de indicadores específicos de pesquisa do cliente, redesenhou seus produtos por meio de sistemas especialistas. A Toshiba desenvolveu um projeto similar, estabeleceu um agente interno e outro externo para incorporar conhecimento, de maneira orgânica, porém compartilhada, criando um significativo diferencial competitivo ([Fayard, 2006](#)).

A *Matsuhita Eletric Industrial Company*, quando teve problemas com uma máquina de fazer pão na década de 80, e para resolver o problema, o chefe de desenvolvimento de produto, junto com vários engenheiros, foram até a melhor padaria da região e lá ficaram até observar o conhecimento tácito do padeiro-chefe em torcer a massa de pão de modo a dar a liga necessária para a massa ([Costa, 2007](#)). Resolveram o problema sistematizando o conhecimento e socializando a experiência no ambiente empresarial. A importância dos ambientes colaborativos, esta nos caminhos de como gerenciar equipes ou projetos de criação de conhecimento, como peças chaves para valorização do ambiente organizacional.

Para acrescentar, citamos novamente a visão *autopoietica* desenvolvida por [Maturana e](#)

[Varela](#) (2001), com destaque para o conhecimento socialmente construído, como aquele que é determinado contingencialmente e historicamente por meio do processo de interpretação e da cognição social ligada à observação. Assim, relacionar a cadeia de transformação dos dados em informação, e das informações em conhecimento, obtendo como resultado a geração de riqueza, sem desconectar dos modelos obtidos através dos significados das relações, contextualizadas pela cognição social, pode caracterizar um novo pensamento social sobre as tecnologias de informação e comunicação.

A valorização da criação do conhecimento se dá particularmente pela geração de canais de comunicação e disseminação do conhecimento compartilhado. Esse processo relacional nas organizações da sociedade em redes se desenvolve por meio de uma construção contínua e dinâmica dentro dos ambientes interativos, com destaque para as competências que transformadas em ação, produzem criatividade e conseqüentemente inovação. Estas se disseminam por meio das tecnologias de informação e comunicação. A relevância dessa questão está em compreender que as organizações são partes do mundo das ideias, e que esse mundo não é um pré-dado, há uma construção ao longo de nossa interação que produz efeitos em cadeia.

As organizações japonesas inspiram-se no sistema “*expert*” dos norte-americanos e desenvolvem técnicas avançadas de criação do conhecimento, partem do indivíduo, de sua habilidade técnica que, sociabilizada se transforma em conhecimento explícito. Essas organizações concentram esforços em “rede” de produção de conhecimento, inegavelmente ultrapassando a fronteira tecnicista, e transformando conhecimento em gestão estratégica para o sucesso, porém isso não é tudo.

Considerações Finais

[Drucker](#) (2001) faz referência a compreensão dos desafios das tecnologias de informação e comunicação diante da relevância da informação e da capacidade de processamento de um dado dotado de relevância. Ressalta a importância das mídias interativas nas organizações, e da relação, aparentemente simples, porém significativa entre tempo e espaço, na aceleração de processos fundamentais, seja por meio de ferramentas de trabalho *on-line*, *wikis*, *blogs*, *chats* e ou comunidades em rede, a exemplo do *Orkut*. Essa interatividade vem facilitando as comunicações entre colaboradores, fornecedores e clientes, num estímulo entre a colaboração e a participação coletiva, muitas vezes sem conferir a procedência dos dados.

Observa-se uma nova ordem social refletida diretamente dentro das organizações, tornando a produção do conhecimento, muitas vezes em tempo real, um diferencial competitivo e um fator preponderante de geração de riqueza. A interação homem máquina, aproxima o tempo, e o espaço, reproduz o real para o virtual, e vice versa. De um lado produzindo fluxos de poder, e de outro, riscos com questões complexas que necessitam de um espaço próprio para discussão.

Sabe-se, portanto, que a sociedade em rede esconde uma complexidade fundamental, uma vez que o espaço não é reflexo da sociedade, é sua expressão. Em outras palavras: o espaço não é uma fotocópia da sociedade, é a sociedade. Para [Castells](#) (1999) o espaço é o tempo cristalizado, e esse limite se restringe no momento que não há

participação coletiva na produção do conhecimento. A interdependência global cria uma relação entre a economia e a sociedade, gera um formato de capitalismo flexível e descentralizado. Mas nem sempre atende as questões culturais. Essa perspectiva propõe o processo de gestão do conhecimento dentro das organizações, como uma forma de reestruturar velhos sistemas de gerenciamento, e se organizar de maneira mais dinâmica e contínua, muitas vezes gerando negócios em diferentes partes do mundo em tempo real, e considerando aspectos importantes entre o indivíduo e a sociedade.

Finalmente diante dessas afirmativas, concluímos que a sociedade do conhecimento, apontada por [Drucker](#) (1992), se reflete nos pensamentos de Manuel [Castells](#) (1999), e ambos manifestam a compreensão de que nesse novo tempo a sociedade se organiza com base nas tecnologias de informação e comunicação, e que a rede e o ser, possuem uma inter-relação direta na organização da era do conhecimento. Contudo, construir ou desconstruir de maneira positiva, redes interativas de relacionamentos, consolida uma revolução informacional nas forças produtivas, reagrupando pessoas em torno de identidades e interesses que merecem estudos interdisciplinares mais avançados.

Referências Bibliográficas

BAUMAN, Z. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro, 2001.

BARRETO, A. de A. Mediações digitais. DataGramZero, Revista de Ciência da Informação, v.10 n.4, 2009.

CASTELLS, M., Society in Network. São Paulo, 1999.

DURKHEIM, E. Les règles de la méthode sociologique. Paris, F. Alcan. (Trad. Maria Isaura Pereira de Queiroz). São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1972.

DRUCKER, P. Administrando para o futuro. Trad. de Nivaldo Montigelli Jr. São Paulo: Pioneira, 1992.

DRUCKER, P. The Next Society. Economist 1 November 2001. Disponível em:

<http://economist.com/surveys/displayStory.cfm?Story_id=770819>. Acesso em: junho 2007.

FAYARD, P. Le réveil du Samourai. Culture et Stratégie japonaises dans la société de la connaissance. Dunod, Paris, 2006. ISBN 2 10 050187 9.

LEVY P. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 1. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.

LEVY P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

LEVY P. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.

MATURANA, H.R.; VARELA, F.J. A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 2001.

MATURANA, Humberto, VARELA, Francisco J. Autopoiesis and cognition: the organization of the living. Boston: Reidel, 1980.

COSTA, E. J. M. Políticas Públicas e Desenvolvimento de Arranjos Produtivos Locais em Regiões Periféricas – Tese defendida e, 10 de agosto de 2007- Campinas SP/ IE - UNICAMP.

NONAKA I., TAKEUCHI H., The knowledge Creating Companyy (New York, NY: impensa da Oxford Univesity, 1995).

NORMAN D. User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction (1986)(editor in collaboration with Stephen Draper).

WENGER, E. (1998) Comunidades de Prática, Cambridge: Cambridge University.

Sobre os autores / About the Author:

Deborah Bernett

debora@fapesc.sc.gov.br

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, PGEGC/UFSC.

Gregório Varvakis

grego@deps.ufsc.br

Ph. D.. em Ciência da Informação pela Loughborough University of Technology
(Inglaterra).