

# O despontar de uma nova ordem científica e social, aplicada à informação e ao conhecimento !

*Publicado em 2014-09-22 13:53:00*

Por volta de 1940 nasceu uma nova disciplina da matemática, a "teoria da informação", mais tarde também da comunicação. Esta ensina a medir quantitativamente a informação contida em cada mensagem, armazenada, tratada ou comunicada.

Se definir quantitativamente o conteúdo de uma mensagem se torna fácil, já que a menor unidade de informação que em termos matemáticos se pode registar é um bit ("Binary Digest"), a sua qualificação é, no entanto, bem mais complexa.



Quando nos referimos a níveis de informação e do conhecimento, estamos a tentar uma quantificação do mesmo e a medir o nível de caos que este vem suprir ao ser transmitido. E é essa entropia eliminada no receptor, que começa a ser quantificada e qualificada através de métodos científicos, pela matemática e o seu ramo da estatística.

Deste modo dá-se, principalmente através da abordagem computacional e tecnológica, a partir da segunda metade do século passado, aquilo que se poderá designar por efectiva mate-matização da Ciência da Informação e Comunicação, tornando-a uma ciência exacta, no sentido estrito do termo, e em franco crescimento.

Encontra-se no entanto ainda na sua infância, mas vislumbrando-se já o seu potencial de crescimento e a sua cada vez maior importância, no campo de todas as outras ciências da humanidade.

Aliás toda a tecnologia de busca e indexação da informação (na Internet e nas redes locais), com os seus "crawlers" de pesquisa, quer de carácter sintáxico e já mesmo semântico (web semântica), porque se desenvolve sobre sistemas de informação altamente sofisticados, só poderá socorrer-se de ciências exactas, como a matemática e sobretudo do ramo da estatística.

O carácter de *relevância* e *pertinência* da informação e sua caracterização na pesquisa, pelas mais recentes tecnologias de busca são representados por complexos algoritmos (Ver

Backrub Algoritms). Ainda de salientar que para pesquisas sobre documentação de cariz científico, por exemplo, a Google já disponibiliza há algum tempo o *Google Scholar*. Num sistema de buscas à escala planetária as bases de dados sobre desejos, receios e intenções crescem ao segundo, "traduzindo uma compacta corrente online do pensamento do género humano".

O cultivo desta estrutura vai sem dúvida gerar novos e multifacetados fenómenos culturais nas próximas décadas e abre caminho para um dos mais densos e intransponíveis caminho da espécie humana: A Inteligência artificial. Página a página, a Internet está a constituir o mais rico universo cultural, ao alcance de todos os seres humanos.

Ainda, poderosos recursos analíticos e de "Business Intelligence", para fornecer dados estatísticos de quem, quando, onde e como acedeu a uma determinada informação ou conhecimento, começam a levantar o véu daquilo que poderão ser as ferramentas da futura ciência da informação.

Como tal, a ciência da informação, na interpenetração com as ciências da computação, ganhará novos contornos e é na fronteira destas duas que se jogará o futuro na *recuperação* e da *disseminação* da informação e do conhecimento. Exemplo, ainda que embrionário, deste novo paradigma, são *websites* como o Digg e o Slashdot, entre muitos outros.

Os profissionais da nova ciência da informação terão certamente que lidar com esta nova ordem, já que os avanços em matéria de digitalização crescem a um ritmo



cada vez mais acelerado. Por sua vez a Internet de 2º geração (mais conhecida por Web 2.0) já começa a dar lugar à nova Web 3.0 (ou Web tridimensional e semântica), materializando mundos completamente virtuais e ambientes 3D de que o Second Life ou o Lively , entre outros, são já hoje lugares comuns, ainda que em estágios primários.

E novas aplicações para estes "universos paralelos" começam a despontar, como o Sloode (Moodle 3D para formação online) ou a visita virtual em 3D a museus, bibliotecas ou mesmo locais históricos (visitas disponíveis no Second Life e muitos outros sites já na Web).

E é sobre este novo "mundo" que a apresentação que se segue ilustra o que atrás foi descrito:

Second Life Presentation

<http://www.slideshare.net/Aliandrews/second-life-presentation-172388?type=powerpoint>

"A biblioteca de Alexandria assinalou talvez o primeiro marco histórico, de uma tentativa de reunir num único ponto, toda a informação do mundo. A segunda tentativa está a ser efectuada pela Google num mundo integralmente digital", com uma vantagem bem significativa sobre os outros concorrentes como a Microsoft e a Yahoo, e está-se a "revelar um autêntico filão", com muito ainda para explorar e com benefícios colossais para a comunidade Humana Mundial.

E demonstra-o o prémio Humanidades Príncipe das Astúrias, que a Espanha atribuiu em 2008 à Google (Ver notícia imprensa).

E lembre-se que a Google, tem na sua missão enquanto empresa, organizar toda a informação e conhecimento do mundo !

**Francisco Gonçalves,  
IT Architect, 19Nov2008.**

**Referências Bibliográficas:**

BATTLE, Jonh. "A Pesquisa - Como a Google mudou as regras do negócio e revolucionou a cultura". Casa das Letras, 2006.

KONDRATOV, A. A Cibernética não é difícil. Ed. Circulo Leitores, Nov 1973, Trad. Rui de Nazaré Dias)

