

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA - PPGS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS - ICHL

REDES COMUNITÁRIAS NA INTERNET
O DESAFIO DA DEMOCRACIA

JOÃO FÁBIO RODRIGUES BRAGA

MANAUS

2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA - PPGS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS - ICHL

REDES COMUNITÁRIAS NA INTERNET
O DESAFIO DA DEMOCRACIA

JOÃO FÁBIO RODRIGUES BRAGA

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Amazonas (PPGS/UFAM) como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Izabel de Medeiros Valle

MANAUS

2011

B813r Braga, João Fábio Rodrigues

Redes comunitárias na Internet: o desafio da democracia / João Fábio Rodrigues Braga, orientadora Maria Izabel de Medeiros Valle. --Manaus, 2011.
88f.

Dissertação (Mestrado)- Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Instituto de Ciências Humanas e Letras, Universidade Federal do Amazonas, 2011.

1. Redes comunitárias- Internet. 2. Sociologia-Dissertação. I. Valle, Maria Izabel de Medeiros. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA - PPGS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS - ICHL

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

REDES COMUNITÁRIAS NA INTERNET
O DESAFIO DA DEMOCRACIA

JOÃO FÁBIO RODRIGUES BRAGA

Aprovado em 28 de Março de 2011

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Maria Izabel de Medeiros Valle – Presidente
Universidade Federal do Amazonas – UFAM

Prof. Dr. Gilson Pinto Gil – Membro
Universidade Federal do Amazonas – UFAM

Prof. Dr. Sérgio Augusto Freire de Souza – Membro
Universidade Federal do Amazonas – UFAM

Manaus
2011

DEDICATÓRIA

Ao meu querido, filho João Vinícius, e à minha esposa e amiga Ana Carla, pela paciência e apoio nos momentos mais difíceis de estudo e trabalho.

Ao meu pai e minha mãe, João e Rute, minha querida irmã, Joanne e meu irmão Ricardo, pelo apoio e estímulo de sempre.

Eu sou donde nasci. Sou de outros lugares.
João Guimarães Rosa

RESUMO

Este trabalho pretende compreender o fenômeno das redes comunitárias na Internet, principalmente quando elas são agentes de mobilização, articulando suas causas, sentimentos, interesses por outras redes. Como fonte de informação e comunicação, as redes comunitárias influenciam de forma cada vez mais incisiva à participação política, a ponto de transformar o espaço da Internet em uma arena legítima de lutas e um instrumento privilegiado para atuar, informar, recrutar, organizar, dominar e contradominar. A Internet é a extensão da sociedade e essas situações apenas refletem o cotidiano da vida real.

Palavras-chave: redes comunitárias, internet, democracia.

ABSTRACT

This paper aims to understand the phenomenon of community network on the Internet, especially when they are agents of mobilization, articulating their causes, feelings, interests in other networks. As a source of information and communication, social networks influence increasingly more on political participation, as far as transforming the Internet space into a legitimate arena for battles and a privileged instrument for acting, informing, recruiting, organizing, commanding and countermanding. The Internet is the extent of society and these situations only reflect the real daily life.

Keywords: community network, internet, democracy

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO I: COMUNIDADES VIRTUAIS: CIBERESPAÇO E AS REDES DE FLUXO	13
1.1 Ciberespaço e a rede de fluxos	14
1.2 Comunidade na Sociologia Clássica	22
1.3 Comunidades Virtuais e as novas formas de relações sociais.....	27
1.4 A cultura do ciberespaço	34
CAPÍTULO II: AS MOBILIZAÇÕES SOCIAIS E SUAS RELAÇÕES COM A DEMOCRACIA	38
2.1 A Internet e os movimentos de base	39
2.2 Identidade coletiva e o ativismo político na rede	43
2.3 A democracia no século XXI e as suas possibilidades	49
CAPÍTULO III: ESTADO, SOCIEDADE E INTERNET	58
3.1 Espaço público virtual e a sua característica libertária	59
3.2 O imaginário <i>cyberpunk</i> no cotidiano do ciberespaço	65
3.3 O Estado e os mecanismos de controle	72
3.4 É possível uma Ágora virtual?	79
CONCLUSÃO	82
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	85

Introdução

As infraestruturas da comunicação e as tecnologias do conhecimento e da informação sempre mantiveram, ao longo do tempo, relações próximas com as formas de organização econômica e política. O nascimento da escrita, por exemplo, está ligado às primeiras formações de Estados burocráticos e às primeiras formas centralizadas de administração econômica. Até mesmo o surgimento do alfabeto na Grécia antiga é contemporâneo ao advento da moeda, assim como da cidade-estado, sobretudo da invenção da democracia.

A própria prática da leitura se difundiu e, a partir daí, todos que começaram ter acesso podiam tomar conhecimento das leis e debatê-las. Com a imprensa tornou-se possível uma ampla difusão de livros e a existência de jornais, que é base da opinião pública. Sem a imprensa, representando a primeira indústria de massa, as democracias modernas não teriam nascido, muito menos aconteceria o desenvolvimento tecnocientífico por ela promovido como um dos motores da Revolução industrial. Já no século XX, a mídia audiovisual (rádio, televisão, discos, filmes) participou do surgimento de uma sociedade do espetáculo, transformando as regras do jogo tanto na cidade quanto no âmbito mercado, principalmente publicitário.

A consistente interação entre as técnicas de comunicação e as estruturas de governo confirmou-se em vários eventos políticos recentes, pois uma vez adaptados à mídia unidirecional, centralizadora e territorializada, os regimes autoritários ou democráticos tiveram dificuldade em resistir às redes telefônicas, aos satélites de televisão, ao fax, às fotocopiadoras, e a todos os instrumentos que incitam uma comunicação descentralizada, transversal e não-hierarquizada.

A difusão em larga escala de todo tipo de ideias e representações pelos meios de comunicação de massa contemporâneos se propunha colocar em questão, demonstrando o seu imenso poder crítico, os estilos de organização rígidos, tradicionalmente absolutos ou fechados. É claro que os meios de comunicação clássicos de massa pouco ajudam os povos a elaborar e pensar coletivamente soluções para seus problemas.

Atualmente, as inovações técnicas da comunicação e da informação abrem novos campos de possibilidades, sobretudo quando essa tecnologia é a Internet, e sua

capacidade de aprendizado cooperativo ou reconstituições do laço social são um dos temas urgentes do ponto de vista da análise social. Sendo que este novo espaço de comunicação e estrutura de organização carrega consigo instrumentos potenciais de mobilização social capazes de orientar decisões para um aprofundamento da democracia.

Fato é que a sociedade por meio das novas tecnologias começa a incorporar esse sentimento e a perspectiva democrática, exatamente no momento em que as formas de governos não conseguem acompanhar a velocidade das mudanças técnicas, econômicas e sociais produzidas pelas redes mundiais de computadores. E quando conseguem alguma “adaptabilidade”, nota-se certa inadaptação dos governos mundiais de compreender essas novas tecnologias, quando as recorre só se servem da informática “com objetivo de racionalizar e acelerar o funcionamento burocrático, raramente com o objetivo de experimentar formas de organização ou de tratamento da informação inovadoras, descentralizadas, mais flexíveis e interativas” (LEVY, 2003, p. 62).

Ao mesmo tempo em que a disseminação global dos processos democratizantes torna-se uma realidade, as tensões e pressões que os governos sofrem são cada vez mais acentuadas por causa dos grandes problemas políticos do mundo contemporâneo que por sua vez não possuem solução simples e definitiva para resolvê-los. A consequência disso é a perda da confiança nos governos, nos políticos e o interesse pela política (GIDDENS, 2001).

No entanto, percebemos que a democratização do uso do ciberespaço cria as possibilidades de desenvolvimento de formas de participação democrática, assim como torna-se um meio de debater os problemas, discussão pluralista, tomada de decisão coletiva e de avaliação de resultados, etc. É por isso mesmo que este espaço só faz sentido devido à existência das redes comunitárias que se ocupam de forma horizontal e transversal. Além da possibilidade da reestruturação das relações sociais, deslocadas dos contextos locais de interação, as redes comunitárias potencializam formas de sociabilidade, muito característicos do mundo contemporâneo.

Mas essas novas formas de relações sociais que se estabelecem na rede mundial de computadores tornam o ciberespaço, assim como na vida real territorializada, um lugar de disputas, tão logo um instrumento privilegiado para atuar, informar, recrutar, organizar, dominar e contradominar. Não é à toa que a interação entre a

internet e os processos sociopolíticos, representação e administração ganham dimensão e importância nas redes de interação comunitária formando a nova dinâmica dos movimentos sociais e redefinindo as formas de participação do cidadão na vida democrática (CASTELLS, 2003).

Segundo Castells (2008), é neste cenário que passam a existir os movimentos sociais surgidos na rede de Internet, principalmente aqueles contestadores identificados como movimentos de resistência e de projeto que aparecem motivados pela desintegração dos mecanismos de controle social e de representação política. Os movimentos sociais, os órgãos não-governamentais, agentes políticos e indivíduos transformam o ciberespaço numa ágora eletrônica global, onde se impera uma múltipla diversidade cultural e encontra na Internet o seu meio de organização em interação com outras redes sociais. Portanto, a Internet é mais do que uma ferramenta útil, ela adapta as características básicas de várias mobilizações sociais que a potencializa como instrumento de mudança social.

Por outro lado, na pauta dos governos mundiais, diante da “incontrolável” difusão e adesão da informação, está a pretensão de criar mecanismos de controle da Internet como forma de frear movimentos contestadores e “hackers” que ameaçam divulgar segredos de Estado, tanto faz os governos serem do tipo “democráticos” ou ditatoriais, ambos desejam a mesma coisa, o controle da liberdade.

Nesse sentido, a construção do objeto visa investigar até que ponto as redes comunitárias da Internet criam possibilidades para fortalecimento da democracia. E para atingir este objetivo é necessário primeiramente compreendermos como estas novas formas de relações sociais surgem no ciberespaço e de que forma essas agregações são construídas na rede. A partir daí refletir sobre as novas práticas de mobilização social na rede e como as relações com a democracia se estabelecem, e por fim, analisar o ciberespaço como lugar de tensão, de um lado ele é percebido como ágora pública virtual, de outro um espaço incessante de controle por parte dos governos que visam vedar a liberdade na rede.

A pretensão metodológica deste trabalho é realizar um ensaio teórico com intuito de se fazer uma reflexão sobre as possibilidades democráticas que as redes comunitárias da Internet carregam. O trajeto intelectual exigirá trabalhar com conceitos que considero essencial para compreensão da pesquisa, como exemplo o conceito de

comunidade virtual (CASTELLS, 2003, 2008, 2009; LÉVY, 1996; MAFFESOLI, 2006; RHEIGOLD, 1996;) do qual subsidiará boa parte da pesquisa, pois a partir dele entenderemos o sentido social da própria Internet; outro conceito é de identidade coletiva (CASTELLS, 2008; LÉVY, 2003) que ajudará na complexidade dos grupos sociais; e a relação de categorias referente à democracia e aos processos de democratização da Internet e aos mecanismos de controle (CASTELLS, 2003; GIDDENS, 2001; LÉVY, 2003; MOUNIER, 2006; SORJ, 2003).

As páginas que se seguem buscam situar a discussão atual sobre a Internet, principalmente quando se trata potencialmente de formação de comunidades articuladas em rede e a representação que elas carregam sobre as possibilidades de participação democrática e decisão política. No entanto, a organização das análises acompanha uma sequência de tópicos de forma a permitir compreender o potencial uso da Internet e o seu sentido sociopolítico.

No primeiro capítulo, a discussão é em torno da formação e constituição das comunidades virtuais como novas formas de sociabilidade, assim como é um dos aspectos culturais mais marcantes que a globalização já produziu, principalmente na prática social.

No capítulo seguinte, concentra-se a análise na atuação das mobilizações sociais na rede, começando com os movimentos de base que norteiam os princípios de liberdade e resistência a qualquer forma de tirania, posturas adotadas pelos movimentos de identidade coletiva na rede, assim como a relação que essa rede mobilizada tem com a democracia criando possibilidades de participação mais ativa.

Finalmente, no último capítulo, extensão do anterior, serão discutidos as possibilidades e implicações do ciberespaço como esfera pública virtual, ao mesmo tempo que os governos criam e fortalecem os mecanismos de controle dos cidadãos na rede.

Capítulo 1

**COMUNIDADES VIRTUAIS:
CIBERESPAÇO E AS REDES DE FLUXO**

1.1 Ciberespaço e a rede de fluxos

A globalização tem alterado as percepções mentais do homem sobre o tempo e o espaço. A própria relação dos homens com o trabalho, com o lazer e com a família foi radicalmente transformado. A dinâmica das relações sociais ficou mais curta e mais efêmera e o espaço como prática material de reprodução social se diferenciou em escala global.

Ianni (1992) aponta para o processo de globalização do mundo como articulação do capital que progressivamente dissolve as fronteiras locais, assim como perspectivas e dilemas sociais, políticos, econômicos e culturais. Entretanto, as consequências da globalização têm seus efeitos diretos na diluição temporal e espacial da tradição, desenraizando as coisas, as pessoas e as ideias. Ou seja, a globalização desenvolve gradativamente os processos de desterritorialização, não somente das corporações transnacionais e mercados monetários, como também de grupos étnicos, das lealdades ideológicas e movimentos políticos que tendem a se desenraizarem das suas identidades territoriais. Tudo tende a deslocar-se: fronteiras, línguas nacionais, hinos, bandeiras, tradições, heróis, santos, monumentos, ruínas e etc.

Configura-se, dessa forma, o espaço global em tempo principalmente simultâneo, caracterizando assim o processo de desterritorialização, caráter essencial da sociedade global em formação. Afirma Ianni que

[...] as relações, os processos, as estruturas, as condições, os movimentos envolvidos nos fatos e situações. Dissolvem-se o tempo e o espaço, as formas de sociabilidade e as culturas, o real e o imaginário. Também nesse sentido a globalização produz desterritorialização (1992, p. 98).

O processo de desterritorialização desloca o espaço e o tempo como processo generalizado e intenso, na qual podemos notar a todo o momento no vasto espaço do mercado, na circulação de ideias e na intensa movimentação das pessoas. “É como se o mundo se mostrasse povoado de sucedâneos, simulacros, fetiches autonomizados, reificados, alheios ao cerne das coisas, isentos da tensão e aura do real” (IANNI, 1992, p. 104-05).

Em outras palavras, Giddens (1991) observa que o deslocamento do espaço do lugar, assim como o tempo, em nossa sociedade, está relacionado à uniformidade do tempo-espaço, o qual fornece base para as conexões entre atividade social e a particularidade dos “encaixes” dos contextos de presenças. Essa combinação de ação e experiência permite considerar o “desencaixe dos sistemas sociais”: o “deslocamento das relações sociais de contextos locais de interação e sua reestruturação através de extensões indefinidas de tempo-espaço” (p.27-30) são determinados pelo suporte material autodefinido e adaptado para o fluxo de trocas simbólicas de um dado contexto de interação.

A separação entre o tempo e o espaço e sua formação em dimensões padronizadas, “vazias”, penetram as conexões entre a atividade social e seus “encaixes” nas particularidades dos contextos de presença. As instituições desencaixadas dilatam amplamente o escopo do distanciamento tempo-espaço e, para ter este efeito, dependem da coordenação através do tempo e do espaço. Este fenômeno serve para abrir múltiplas possibilidades de mudança liberando das restrições dos hábitos e das práticas locais (GIDDENS, 1991, p. 28).

Este fenômeno cada vez mais presente no cotidiano permite a Castells (2009) observar que, na era da informação, estes processos são estruturas dominantes cada vez mais organizados em torno de redes. O deslocamento das interações locais à rede segue a lógica de redes, pela qual modifica substancialmente os processos de produção e de experiência. Considera-se, então, que as conexões que ligam as redes representam os instrumentos privilegiados do poder.

Harvey (1999) aponta que os avanços tecnológicos não apenas subjagam o espaço, bem como aceleram vertiginosamente o ritmo da vida, mas acabam também por encolher e fragmentar o próprio tempo. Em suas palavras, a sociedade contemporânea vive “uma intensa fase de compreensão do tempo-espaço que tem tido um impacto desorientado e disruptivo sobre as práticas político-econômicas, sobre o equilíbrio do poder de classe, bem como sobre a vida social e cultural” (HARVEY, 1999, p. 257).

Não dá para negar que isto é um fenômeno exclusivamente da sociedade em rede e nela os fluxos de interação, segundo Castells, apresentam-se em posições fisicamente desarticuladas e em tempo compartilhado. É na arquitetura virtual da rede

mundial de computadores que as práticas sociais compartilhadas só fazem sentido mediante o suporte material de práticas simultâneas.

Para Castells (2009), esta particularidade da realidade se apresenta como “espaço de fluxos” onde as práticas sociais de tempo compartilhado atuam, possibilitando o surgimento e consolidação das novas formas e processos espaciais. Com isso, as práticas sociais na nova forma espacial de organização, característica da sociedade em rede:

O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, entendo as seqüências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade. Práticas sociais dominantes são aquelas que estão embutidas nas estruturas sociais dominantes. Por estruturas sociais dominantes, entendo aqueles procedimentos de organizações e instituições cuja lógica interna desempenha papel estratégico na formulação das práticas sociais e da consciência social para sociedade em geral (Castells, 2009, p. 501).

Fica claro que o espaço organiza o tempo¹, e se mostra como tendência predominante na nossa sociedade. Esta nova ordem espacial estrutura e dissolve o tempo em lógicas diferentes, desorganizando a seqüência dos eventos em tempo simultâneo, tornando-as ambíguas e contraditórias, dos quais são “desprovidos de dimensões espaciais, mas inscritos na temporalidade singular de uma difusão instantânea” (BAUMAN, 1999, p. 24). Os fluxos sociais se fixam nas interações significativas dos atores sociais que as praticam.

Algo muito característico desta estrutura espacial é concebido por Hillis (2004) de que os ambientes virtuais enquanto “espaços representacionais” permitem criar múltiplas identidades simultaneamente, possibilitando a troca de experiências por simulação que “representa ou simula os lugares concretos e de fantasia no âmbito dos quais o sujeito corporificado participa do mundo vivido” ou “um espaço que é um lugar de desejo intenso de personificação reconfigurada” (HILLIS, 2004, p.33). Isto deduz que o ciberespaço apenas permite a simulação de interação e não verdadeiras interações (LEMOS, 2004).

¹ “ [...] a maioria das teorias sociais clássicas, que supõem o domínio do espaço pelo tempo, proponho a hipótese de que o espaço organiza o tempo na sociedade em rede” (CASTELLS, 2009, p. 467).

A construção social deste ambiente virtual como processo do suporte material de reprodução da vida social e fluxos interativos dá sentido à existência das comunidades virtuais. Porém, é no “*ciberespaço*” que elas se estruturam. O nome *ciberespaço* nasceu da literatura de ficção científica *Neuromancer*, de William Gibson (1984). O romance esboça um plano visionário terrível da sociedade no qual o *cyberespaço* é uma espécie de “alucinação consensual”² chamada “Matrix”, onde “os cibernautas” estão inseridos. Segundo Hillis (2004) - o ciberespaço demonstra ser o aspecto de relações sociais intermediadas e intensificadas no ambiente virtual corporativo, agravando as desigualdades sociais entre seres humanos e máquinas, que ocorre tanto na realidade material quanto na virtual. Desta forma, pode ser caracterizado como um “não-lugar” ou um “lugar sem espaço”. Os próprios termos criam essa sensação estranha, igualmente, a realidade virtual nos impõe tal metáfora e caricatura da própria realidade.

“O ciberespaço de Gibson é um retrato de um modo de tornar compreensível o que é abstrato e o que não é visto, uma visualização da noção de mapeamento cognitivo” (HILLIS, 2004, p. 64). Assim, Harvey (1992, p. 188) percebe o espaço como um atributo a ser medido e apreendido. E faz todo sentido quando “a nossa experiência subjetiva pode nos levar a domínios de percepção, de imaginação, de ficção e de fantasia que produzem espaços e mapas mentais como miragens da coisa supostamente ‘real’”.

Tais concepções expressam características da estrutura do espaço virtual, principalmente quando o ciberespaço torna-se a rede de fluxos sociais que se conectam pela comunicação mediada pelo computador, onde se inserem relações sociais num conjunto de representações simbólicas, espaciais, gráficas e interativas, ou seja, as trocas simbólicas recriam a comunicação que faz gerar os laços sociais, potencializando o surgimento do sentimento de comunidade entre os indivíduos.

Para Castells (2009), as dimensões culturais entre o local e o global dão sentido à construção simbólica das mensagens, das quais, por meio da tecnologia da

² “Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...” (GIBSON, 2003, p. 69)

informação, possibilita-se a difusão e a interação mútua. É como se a realidade fosse captada e se cristalizasse em imagens virtuais e abarcasse a experiência simbólica/material anterior à tela comunicadora da experiência.

[...] todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana [...] todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. [...] toda realidade é percebida de maneira virtual que [...] gera virtualidade real - é um sistema em que a própria realidade (ou seja, experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, na qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência (CASTELLS, 2000. p. 459).

Diante desse contexto, percebe-se que os grupos sociais reconstróem suas identidades e laços sociais numa teia de sociabilidades de resignificados valores, cujas construções sociais se dão constantemente nos espaços heterogêneos e entrelaçados. Para confirmar essa afirmação, Lévy (2003) considera que a construção comum de uma conversa no espaço virtual de significações instaura novos espaços-tempos, reorganizando as proximidades e as distâncias simultaneamente e deslocando as intensidades afetivas que partilham de significações e saber mutuamente construído na rede. “Os seres humanos não habitam apenas no espaço físico ou geométrico, vivem também, e simultaneamente, em espaços efetivos, estéticos, sociais, históricos: espaços de significação, em geral” (LÉVY, 2003, p. 126).

É característico do ciberespaço gerar novas práticas culturais como o surgimento das comunidades na Internet, ou seja, um novo modelo de organização sócio-técnico viabiliza as trocas de saberes, a construção coletiva do hipertexto que segundo Lévy (2004, p. 33) é “conjunto de nós ligados por conexões. [...] podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos”. O próprio autor define isto como uma matriz de textos potenciais, que só pode ser realizável sob efeito da interação com o usuário (LÉVY, 1996).

Nessa mesma ideia, o hipertexto reflete a concepção de Harvey (1992, p. 191) sobre a palavra escrita como “propriedades do fluxo da experiência e [que] as fixa em forma espacial”. Em outras palavras, cravou-se a palavra no espaço enquanto

especialização definida, na qual se congela automaticamente o fluxo da experiência na tela do computador conectado à rede: “[...] as especializações da palavra escrita, no estudo e na produção de mapas, gráficos, diagramas, fotografias, modelos, quadros, símbolos matemáticos e assim por diante”.

No conto de Jorge Luis Borges, intitulada a *Biblioteca de Babel* (1986), dá para se pensar a metáfora de *Babel* como representação deste conjunto de saberes humanos no ciberespaço denominado hipertexto, no qual aponta um conjunto textual de *natureza informe e caótica de todos os livros [...]*, organizados em elementos como espaço, ponto e vírgula, além de estar contida a diversidade textual em todos os idiomas e de conteúdo ilimitado. Tal metáfora revela o mundo enquanto imenso alfabeto, assim como se fosse um Universo, este grande Livro e, nele, cada fenômeno material e mental tem um significado.

Neste sentido, parece haver o caos anárquico informacional, o qual Maffesoli (2006) denominou como *metáfora dionisíaca da confusão*, característica fundamental da cultura do ciberespaço, onde a temporalidade da experiência humana absorve o passado, presente e futuro, sobretudo quando articula-se a composição virtual do hipertexto, no universo infinito de possibilidades, de que o próprio Borges em outro conto chamaria de *Aleph*, um sistema que mistura e combina o mesmo discurso de mensagens defendidas e emitidas a partir dos níveis de experiências, através da interatividade que ao mesmo tempo, causa impacto no processo real e histórico. Para Postman (apud CASTELLS, 2009, p. 414) “nossas linguagens são nossas mídias. E nossas mídias são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura”.

Segunda essa concepção, o ciberespaço potencializa as experiências de sociabilidade. Lévy (1997) interpreta que as interações sociais armam uma estrutura cultural e técnica que apenas é possível mediante o grau eficiente da “inteligência coletiva” por “sujeitos coletivos” que compartilham e partilham as trocas simbólicas que interagem no mundo virtual.

Estes elementos que sustentam a proeminência da existência das comunidades virtuais são responsáveis pela formação da cultura da Internet e têm por base o novo tipo de relação e interação social enquanto construção coletiva, que transcende as

escolhas individuais e influência as práticas sociais como propagação da cultura virtual e produção simbólica enquanto simulação do real.

Castells (2009) compreende que “cultura da virtualidade real” modela e forma os processos de comunicação social. Para ilustrar esta afirmação, segundo Baudrillard (apud CASTELLS, 2009, p. 459): “todas as formas de comunicação são baseadas na produção e consumo de sinais”, isto é, toda experiência humana, apreendida pela tela comunicadora, pode ser pensada e produzida a partir dos sinais codificados; códigos binários chamado de *bits* que traduz a leitura das representações sociais numa linguagem digital, automatizando informação.

Para Maffesoli (2005, 2006), as novas formas de sociabilidade geram vínculos associativos e comunitários no ciberespaço, do qual chama de “relição dos sentimentos comunitários”, e esse religar os laços sociais aparece como tendência a partir da crise do individualismo moderno enquanto experiência concreta da existência dos indivíduos. O ciberespaço torna-se como fundamental extensão da própria sociedade, em que se readaptam os desejos de agregação humana perdidos nas relações concretas de individualidade burguesa.

Ao contrário dessa perspectiva, Bauman (1999, p. 16) considera o individualismo burguês como estratégia de poder. O ciberespaço tornou-se fator preponderante de estratificação social “mais poderoso e mais cobiçado, a matéria em que são feitas e refeitas diariamente as novas hierarquias sociais, políticas, econômicas e culturais em escala cada vez mais mundial”. É exatamente o que acontece com o deslocamento dos centros de decisões, no qual as elites tornam-se livres de restrições territoriais, sem compromisso com a localidade e indiferentes as formas localmente baseadas na comunhão (BAUMAN, 1999).

A busca pela espacialidade alternativa do ciberespaço não só move contatos de indivíduos “sem rostos” nas trocas de mensagens eletrônicas, como também as grandes corporações do mercado que transcendem aos espaços de fluxos do ciberespaço; o negócio deve ser tratado sem vínculo com a localidade, estrategicamente a mobilidade do capital se estrutura numa rede de poder. Essa mesma lógica deve ser pensada nas outras formas de relações no ciberespaço. Essa rede religa o conjunto do saber humano estruturalmente construído em um nóculo que liga alternadamente e variavelmente a outros nóculos, formando uma cadeia de *nodosidade*. “Mas essa nodosidade estrutura a

informação recebida, corrige, amplia, inventa uma pequena baixeza suplementar, depois remete a informação ao nó seguinte” (MAFFESOLI, 2006, p. 236). Neste caso, Maffesoli aponta a construção de “rede das redes” enquanto estrutura complexa que envolve não apenas máquinas, mas principalmente pessoas em interatividade num ambiente midiático.

[...] a rede das redes não mais remeteria a um espaço onde os diversos elementos se adicionam, se justapõem, onde as atividades sociais se ordenam conforme uma lógica da separação, mas, antes a um espaço onde tudo se conjuga, se multiplica e se demultiplica formando figuras caleidoscópicas de contornos diversificados, [...] a rede das redes se apresenta como uma arquitetônica que não vale senão pelos elementos que a compõem. (MAFFESOLI, 2006, p. 237-38).

Conforme esta estrutura de rede, Castells (2009, p. 566-67) entende por redes neste contexto:

Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação. Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico suscetível de inovação sem ameaça ao seu equilíbrio. Redes são instrumentos apropriados para a economia capitalista baseada na inovação, globalização e concentração descentralizada [...]. As conexões que ligam as redes representam os instrumentos privilegiados do poder. Assim, os conectores são detentores do poder. Uma vez que as redes são múltiplas, os códigos interoperacionais e as conexões entre redes tornam-se as fontes fundamentais da formação, orientação e desorientação das sociedades.

Castells (2009) reflete nas redes a fundamental convergência da evolução social e as tecnologias da informação como base material para as atividades em toda estrutura social. A base material construída em redes determina os processos sociais predominantes, configurando a própria estrutura social.

É possível dizer que a sociedade contemporânea, baseada nos fluxos de informação em escala global molda, decididamente a nossa civilização, principalmente os nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos, os quais estão sendo transformados pelo processo de desterritorialização, recriando, a partir do ciberespaço, a realidade desenraizada e virtual, ilustrada nas linguagens mediaticamente digital, a qual permite integrar as dimensões do espírito humano e contextos sociais.

Mas todo o sentido dessas dimensões no ciberespaço é construído pelas comunidades virtuais. Essas agregações na rede são expressões de práticas sociais em tempo compartilhado, apropriadas de signos deslocados da interação local. Para se afirmar isto, antes de tudo, é necessário compreendermos a evolução do conceito de comunidade na sociologia.

1.2 Comunidade na sociologia clássica

Os estudos realizados sobre a temática de comunidade, que apontam a perspectiva do conceito sociológico clássico de *comunidade* e *sociedade*, como teor argumentativo de construção da realidade. Consideram-se por um lado, esses conceitos se diferem e se dicotomizam em suas naturezas categóricas, por outro lado esses conceitos se convergem e se complementam por serem categorias observáveis no campo urbano de relações empiricamente construídas. A dicotomia e/ou convergência dos conceitos clássicos ajudam a reelaborar a definição do conceito de comunidade, especialmente de comunidades virtuais.

O sentido clássico do conceito de comunidade nas ciências sociais, historicamente, está interligado à categoria de sociedade. Nesse sentido, a análise da organização de grupos humanos está ligada a uma estrutura analítica de organização comunitária em dicotomia às bases de construção do mundo industrial, como no caso das sociedades modernas.

A noção de comunidade está ligada a uma ideia espacialmente situada numa localidade geográfica e nela há uma estrutura social formada e partilhada, agregando o sentimento de pertencimento e inter-relacionamento íntimo n'algum agrupamento social, assim como o caráter corporativo, emergencial de um projeto comum e formas próprias de comunicação enquanto condição fundamental das relações sociais.

Tönnies (1973) elaborou o conceito de comunidade, o qual esboça uma concepção à luz da noção aristotélica do homem que o caracteriza como um animal gregário segundo a natureza de relações necessárias e determinadas reciprocamente, isso corresponde à colaboração coletiva e reprodução social tendo como intenção conservar os laços sociais locais, mediante ao direito natural que impõe regras de

obediência como domínio voluntário, oriundo de obrigações e de prerrogativas, a exemplo da família, do hábito, do costume e da religião. Essas obrigações de natureza orgânica, ele chama de vontade natural que a caracteriza como *comunidade* (*gemeinschaft*) como entidade tipo ideal de interação humana durável. O termo comunidade como estado idealizado e puro, credenciado pela ideia de vida em grupo como no passado, na aldeia, na família, na vida doméstica, quer dizer, está ligada às sociedades tradicionais. Com uma lógica oposta, a vida em *sociedade* (*gesellschaft*) significa para este autor uma vida reguladora e artificial; individualismo e burocracia; indiferença e impessoalidade; Estado e Nação. Em sentido geral, os indivíduos independentes se justapõem uns aos outros, organicamente separados apesar de toda ligação, Tönnies chama de vontade arbitrária como entidade artificial e mutável a serviço de interesses individuais que nascem no aparecimento da cidade, indústria, comércio e ciência.

É importante ressaltar que nem sempre temos relações contratuais em nosso ambiente de trabalho, na universidade, na empresa, pois, cotidianamente temos realizado regularmente práticas sociais que mutuamente se completam. Nesse sentido, toda comunidade se torna uma sociedade, pelo simples fato, de a vida social sempre envolver certo grau de comunicação e consenso, principalmente na participação dos indivíduos em empreendimentos comuns e interação social (WIRTH, 1973).

Nesta mesma direção, Durkheim (1998) aborda sobre a solidariedade orgânica (sociedade), quando expõe a distinção da *vontade natural* da solidariedade mecânica (comunidade), a qual, contundamente, discorda de Tönnies, de que somente a comunidade teria o caráter orgânico em contraposição às relações artificiais dos indivíduos urbanos, isso significa dizer que a sociedade simplesmente possui no seu interior constituições semelhantes às da comunidade; são duas facetas de uma única realidade tão ambígua que beira entre o individualismo e a solidariedade, derivados da divisão do trabalho social. Durkheim afirma que a divisão do trabalho social proporciona ao indivíduo duas formas de consciência distintas que, ao mesmo tempo, complementam-se: uma, aborda a presente condição de consciência coletiva que é comum ao grupo inteiro, por isso não se confunde com a nossa individualidade, mas sim com a sociedade que vive e age sobre nós; a outra, representa aquilo que temos de

peçoal e que nos distingue, tornando-se um indivíduo, só possível quando o sentimento comunitário ocupa a menor localidade em nós, definindo a consciência individual.

[...] os indivíduos estão agrupados não mais segundo suas relações de descendência, mas segundo a natureza particular da atividade social a que se consagram. O meio natural e necessário não é mais o meio natal, mas o meio profissional. Não é mais a consangüinidade, real ou fictícia, que marca o lugar de cada indivíduo, mas a função que ele desempenha. Sem dúvida, quando essa nova organização começa a aparecer, tenta utilizar e assimilar à já existente. Os segmentos ou pelo menos os grupos de segmentos unidos por afinidades especiais [...] resultam da mistura de organização profissional nascente com a organização familiar [comunidade] preexistente. (DURKHEIM, 1998, p. 91).

Perante essa perspectiva, Weber (1973) percebe através da orientação da ação social que tal relação social fundada na ligação afetiva, emotiva, tradicional (comunitária) direciona o interesse racionalmente intencionado (associativa) baseado na solidariedade dos indivíduos na constituição de um todo, ou seja, comunidade e sociedade para Weber coexistem racionalmente na medida em que a comunidade existe no interior da sociedade, a exemplo da família que constitui em parte o primeiro elemento de um todo da sociedade, por isso, segundo Weber (1991, p.25):

[...] a grande maioria das relações sociais, porém, tem caráter, em parte, comunitário e, em parte, associativo. Toda relação social, por mais que se limite, de maneira racional, a determinado fim e por mais prosaica que seja, pode criar valores emocionais que ultrapassam o fim primitivamente intencionado.

O sentimento subjetivo de situação comum e suas conseqüências são ligados às ações recíprocas e mútuas dos indivíduos participantes que cultivam o sentimento de *pertencer* ao corpo social que estão inseridos, principalmente nas situações de ação social de conflitos e opressão, a qual se encontra as comunidades tanto no aspecto em si quanto no aspecto variável encontrado nas cidades urbanas.

Comunidade só existe propriamente quando, sobre a base desse sentimento, a ação está reciprocamente referida – não bastando a ação de todos e de cada um deles frente à mesma circunstância – e na medida em que esta referência traduz o sentimento de formar um todo. (WEBER, 1973, p.142).

Desta mesma forma, esta ação social mutuamente construída pode variar, segundo Weber (1991), na direção de interesses divergentes ou convergentes, seguindo os méritos em comum, dependendo do desenvolvimento prático da “ação comunitária” e “ação societária” ligada às condições culturais e de contrastes, conforme a situação ambígua que torna a possibilidade de existir em graus invariáveis que surgem freqüentemente nas “ações de massa”, nas quais os indivíduos têm participação comum.

A ação comunitária refere-se à ação que é orientado pelo sentimento dos agentes de pertencerem a um todo. A ação societária por sua vez, é orientada no sentido de um ajustamento de interesses racionalmente motivado. O aparecimento de uma ação societária ou mesmo comunitária, partem de uma situação comum. (WEBER, 1991, p. 215)

Neste sentido, Wirth (1973) compreende que “grupos sociais” podem ser concebidos como comunidades; como também podem ser compreendidos e considerados como sociedades; variavelmente, podem ser grupos sociais distribuídos no espaço territorial. O processo de ruptura da noção de comunidade tradicional se altera à medida que a “comunidade moderna” se distingue de seu protótipo antigo, amparando-se num princípio diferente de ligação entre elementos constituintes que enunciam o contraste entre parentesco e território; entre sentimento e interesses; entre *status* e contrato etc. Essa variada confluência que a modernidade produziu na mentalidade humana faz a natureza destes novos agrupamentos sociais enquanto fenômeno urbano. Conforme afirma Wirth (1973, p. 84):

A multiplicação de grupos formais nos tempos modernos, a extensão dispersão de seus membros e o crescente número de laços de identificação e ligação do indivíduo com diversas sociedades, muitas vezes obscurecem o fato de que toda sociedade é também, em certo grau, uma comunidade.

A mudança significativa das interações sociais, conforme a consequência da modernidade, altera o modo de vida tradicional cedendo o lugar para a civilização tecnológica; modifica o modo de vida e as bases de integração social, cada vez que os indivíduos forem capazes de agir coletivamente em virtude de interesses divergentes e de crescente autonomia.

Reflete-se o quanto o movimento dessas transformações mudou predominantemente a forma de organização social, sobretudo quando a mudança social

está imbuída na variação do *status* para o contrato, na passagem da família para o Estado ou na turbulência do mercado enquanto regulador das ações dos indivíduos na troca dos fluxos econômicos.

Os conceitos, entretanto, que se interligam para o desenvolvimento da compreensão dos fenômenos de sociabilidade, são cada vez mais complexos, principalmente quando as novas formas de organização social são potencializadas pela tecnologia. Segundo Maffesoli (2006), o processo de modernização produziu novas formas de agregação social, fazendo perceber as anteriores.

Apesar dos conceitos abordados serem antagônicos e, ao mesmo tempo convergentes, eles revelam certa tendência do que já foi pensado e o que hoje se pensa sobre eles, pois indicam, nesta nova configuração do mundo contemporâneo, a necessidade de redefinir o conceito de comunidade para compreendermos as novas formas de interações sociais que surgem com as tecnologias da informação.

A redefinição do conceito sociológico de comunidade se mostra necessária para se compreender as novas práticas sociais na vida contemporânea. Perseguindo essa redefinição, Maffesoli (2006) aborda o conceito de “socialidade” cuja demonstração é marcada por um conjunto de práticas cotidianas que escapam ao controle social (hedonismo, tribalismo, presenteísmo) e que constituem o substrato de toda a vida em sociedade; são fenômenos grupais de efervescência do neotribalismo, no contexto urbano, interagindo em redes sociais de onde surgem as agregações “desindividualizantes”, bem como as multiplicidades de experiências coletivas baseadas, não na homogeneização ou na institucionalização e racionalização da vida, mas no âmbito imaginário, passional, erótico e violento do cotidiano que reside na apropriação dionisíaca e, assim, numa ressacralização do mundo, um reencantamento do mundo (LEMOS, 2004). Todas as formas de civilização se confrontam convergindo no desenvolvimento do padrão cultural vigente na sociedade contemporânea, a exemplo do surgimento das “mensagens por computador, as redes sexuais, as diversas solidariedades, os encontros esportivos e musicais são todos indícios de um ethos em formação”. (MAFFESOLI, 2006, p. 128).

É no âmago desse processo de transformação social que a concepção de comunidade é deslocada para a rede, mostrando-se como caráter fundamental da transformação da sociabilidade, segundo Castells (2004, p. 157) “as comunidades são

redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um sentimento de pertença e uma identidade social”. Para Lévy (1996), as novas formas de sociabilidade, a exemplo da comunidade virtual, concebem a virtualização enquanto estado essencial que se virtualiza em identidade coletiva no espaço-tempo “não presente” e desterritorializado, desprendido do aqui e agora, num processo de invenção e de atualização da realidade.

Dess e modo, as relações sociais se virtualizam e a redefinição da comunidade se redesenha. Esta nova configuração de sociabilidade construída através da manifestação coletiva tem suas aspirações, projetos e paixões construídas do real. Observaremos no tópico seguinte como se procedem essas novas formas de relações sociais.

1.3 Comunidades Virtuais e as novas formas de relações sociais

As comunidades virtuais surgem no espaço de fluxos do ciberespaço e apresentam-se como uma forma de sociabilidade de características novas, modeladas por novas práticas sociais que permitem percebê-las como fenômeno especialmente contemporâneo. Compreender estas comunidades, que aparentemente nem de longe se parecem com aquela comunidade tradicionalmente conhecida e limitada no espaço territorial, é refletir o próprio processo de expansão das interações sociais, pelo qual a desterritorialização dos laços sociais desencadeia os deslocamentos das relações sociais fisicamente estabelecidas.

Uma das principais mudanças engendradas pela comunicação mediada por computador nas relações sociais é a transformação da noção de localidade geográfica. A superação dos limites fronteiriços muda o sentido, a percepção e orientação de lugar, territorialmente definido. Essa mudança é amplificada pela Internet, onde pessoas de diferentes partes do mundo interagem e mantém os laços sociais a distância.

A teoria de Oldenburg sobre os “terceiros lugares”, segundo Rheingold (1996), é de que existem três tipos de lugares essenciais na vida: onde vivemos, ao lado da família; onde trabalhamos; e onde nos reunimos para conviver, como parques, pubs e espaços de lazer, cuja característica primária desses lugares é a conversação, por meio do qual indivíduos constroem seus laços sociais. No entanto, a falta de tempo, o medo e

mesmo o declínio dos terceiros lugares podem ser conectadas ao isolamento das pessoas, ao atomismo e à efemeridade das relações sociais, de acordo com Oldenbug. Em sentido contrário, em direção ao social, Rheingold enquadra as comunidades virtuais em muitas destas descrições de terceiros lugares e, nesse sentido, representaria a causa do surgimento das comunidades *on-line*. Talvez o ciberespaço possa ser considerado um dos espaços públicos informais a partir do qual possamos reconstruir os aspectos comunitários perdidos, exatamente quando o bar da esquina, local de reunião, transforma-se em hipermercado (RHEINGOLD, 1996).

Recuero (2009) reforça a perspectiva de Rheingold quando afirma a comunicação mediada pelo computador é o meio por onde as pessoas estariam buscando novas formas de conectar-se, formar comunidades e relações, muito por conta da violência e do ritmo de vida. Para a autora, as interações sociais mediadas pelo computador possibilitaram o surgimento de grupos sociais na Internet, instituindo uma nova forma de sociabilidade. O surgimento das comunidades virtuais como novas formas de grupos sociais, em parte estabelecidas no plano *on-line*, e em parte, estendidas para o plano *off-line*, revela-se como redes de relações sociais, capaz de gerar laços sociais (RECUERO, 2009).

Nesse sentido, as redes sociais mediada por computador, enquanto redes cooperativas e movimentos coletivos dos indivíduos, são interações sociais construídas no ciberespaço, mas só faz sentido mediante as relações de indivíduos reais e de identidades culturalmente construídas em redes sociais de interações locais, que transformam suas reuniões localizadas, movimento social, festas amistosas em fluxo de informação em tempo real, num espaço interativo concebido em âmbito global (RHEINGOLD, 1996).

A dinâmica das redes de relações sociais no ciberespaço é a própria apropriação da atividade social como práticas sociais e culturais das comunidades estruturalmente virtualizadas. Wellman (apud CASTELLS, 2004, p. 157) as define como “redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um sentimento de pertença e uma identidade social”.

Rheingold (1996, p. 18) define “comunidade virtual” como:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no ciberespaço.

De acordo com estas definições, segundo Recuero (2009), os elementos formadores da comunidade virtual seriam: as discussões públicas; as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda mantêm contato através da Internet; o tempo; e o sentimento. A combinação desses elementos através do ciberespaço constitui de formadores de redes de relações sociais, dos quais se organizam em comunidades.

Castells (2009, p. 443) apoiando a descrição de Rheingold compreende a comunidade virtual como

[...] uma rede eletrônica autodefinida de comunicações interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora às vezes a comunicação se torne a própria meta. Tais comunidades podem ser relativamente formalizadas espontaneamente por redes sociais que se conectam à rede [...].

O deslocamento da comunidade para a rede de computadores vem se tornando essencial como novo paradigma da sociabilidade. Exatamente porque a comunidade é virtualizada, tendo como característica o uso da linguagem que transporta simbolicamente para outros lugares, sem estar fisicamente, criando realidades através de estruturas puramente abstratas e desvinculadas do espaço físico que caracterizava a comunidade anteriormente (RIBEIRO, 2000).

Segundo esta perspectiva, o ciberespaço é o lugar das novas formas de sociabilidade e de suas práticas que se podem traduzir sob diversas facetas (jogos eletrônicos, imaginário *cyberpunk*, cibersexo, etc.). Este espaço virtual parece se construir uma cultura partilhada e compartilhada em torno de interesses variados e de distintos assuntos.

Indo nesta direção, Lemos (2004, p. 87) dá a definição de comunidade virtual, construído de elementos descritos por Mafessoli: “As comunidades virtuais eletrônicas são agregações em torno de interesses comuns, independentes de fronteiras ou demarcações territoriais fixas”. O interesse comum e o fim da localidade espacial

ressaltados no conceito de Rheingold é o ponto de partida do trabalho de Maffesoli, do que considera por um retorno ao comunismo e a superação do indivíduo.

Para Maffesoli (2006), os fenômenos grupais de efervescência do neotribalismo no contexto urbano têm como características a interação em redes sociais, onde se originam as agregações “desindividualizantes”. Ou seja, Maffesoli acentua a dimensão afetiva e sensível das relações sociais cristalizadas em agregações de toda a ordem, tênues efêmeras, de contornos indefinidos (MAFFESOLI, 2006).

Levy (1996) concebe a virtualização das interações sociais enquanto estado essencial que virtualiza a identidade coletiva da comunidade no espaço-tempo “não presente” e desterritorializado, desprendido do aqui e do agora, num processo de invenção e de atualização da realidade. Dessa forma, as relações sociais se virtualizam e a redefinição da comunidade se redesenha, necessária à compreensão das mudanças de sociabilidade. De acordo com Lévy (1996, p. 20-21), a virtualização da comunidade salienta elementos novos.

Comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, essa comunidade esta repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades, de cooperação e troca. Ela vivem sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis... ou em toda parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se configuram com um mínimo de inércia.

Nesta nova configuração das formas de sociabilidade, o universo simulado é a grande atração do nosso tempo. Ele não é irreal ou ilusório, sim uma manifestação coletiva que tem suas aspirações e paixões construídas do real; contempla e se organiza por meio da interconexão de indivíduos ligados por computador, os quais trocam afinidades, debates de ideias e projetos cooperativos. Tais características ajudam a agrupar pessoas em diversas e/ou intensas comunidades virtuais.

É no ciberespaço que a transformação da sociabilidade se configura. Segundo Levy, nele interagem diversos indivíduos que criam, dinamizam e potencializam os

processos de inteligência coletiva³ por meio da interconexão de computadores, ou seja, as comunidades virtuais como inteligência coletiva organizam e coordenam as potencialidades do homem no ciberespaço, retroalimentando a memória, a imaginação e a comunicação como prática social de produção e de compartilhamento de significado na rede, de onde a “coletivização dos saberes” e os “laços comunitários” se comungam. Assim define Lemos (2004, p. 135-36):

O ciberespaço é um ambiente de circulação de discussões pluralistas, reforçando competências diferenciadas e aproveitando o caldo de conhecimento que é gerado dos laços comunitários, podendo potencializar a troca de competências, gerando a coletivização dos saberes. A dinâmica atual do desenvolvimento das redes de computadores e seu crescimento exponencial caracterizam o ciberespaço como um organismo complexo, interativo e auto-organizante. O ciberespaço é [...] um organismo híbrido. [...] um ambiente midiático, como incubadora de ferramentas de comunicação, logo, como uma estrutura rizomática, descentralizada, conectando pontos ordinários, criando territorialização e desterritorialização sucessivas. O ciberespaço não tem um controle centralizado, multiplicando-se de forma anárquica e extensa, desordenadamente, a partir de conexões múltiplas e diferenciadas, permitindo agregações ordinárias, ponto a ponto, formando comunidades ordinárias.

É nestas redes sociais que ciberespaço induz a reflexão sobre a importância do seu papel na reestruturação das relações sociais no nosso tempo. Este “espaço” não é totalmente desprovido de ações subjetivas e objetivas do local, mas transcendem a este espaço virtual. Significa dizer que a flexibilidade deste modelo de sociabilidade faz os indivíduos construir e reconstruir os seus modelos de interação social (CASTELLS, 2004). Sob esta ótica, as práticas sociais se articulam no “espaço de fluxos”, isto é, uma nova lógica espacial de organização social que não é desprovida de lugar, mas se conecta com toda rede. Isso só tem sentido mediante o significado construído pelas interações sociais locais.

³ A inteligência coletiva é uma inteligência variada, distribuída por todos os lugares, constantemente valorizada, colocada em sinergia em tempo real, que engendra uma mobilização otimizada das competências. [...] a finalidade da inteligência coletiva é colocar os recursos de grandes coletividades a serviço das pessoas e dos pequenos grupos – e não o contrário. (LÉVY, 1999, P. 199-200)

O espaço de fluxos não é desprovido de lugar, embora sua estrutura lógica o seja. Está localizado em uma rede eletrônica, mas essa rede conecta lugares específicos com características sociais, culturais, físicas e funcionais bem definidas. [...] Outros lugares são os nós ou centros da rede, isto é, a localização de funções estrategicamente importantes que constroem uma série de atividades e organizações locais em torno de uma função chave na rede. A localização no nó conecta a localidade com toda a rede. (CASTELLS, 2009, p.502)

Essa lógica espacial advém de uma estrutura social deslocada dos contextos locais de interação, sobretudo quando se está interagindo em redes sociais conectadas por computador, por meio das quais os indivíduos constroem suas redes de sociabilidade *on-line* e *off-line*. A flexibilidade da comunicação no ciberespaço move interesses, valores e projetos, com isso é possível comparar as “redes de sociabilidade com uma geometria e composição variáveis, segundo os variados interesses dos agentes sociais e segundo o tamanho da rede” (CASTELLS, 2004, p.160).

No entanto, a interação social no ciberespaço representa a razão principal da organização social, sobretudo quando as comunidades virtuais ajustam-se conforme seus interesses, afinidades e projetos, surgindo daí relações sociais a longas distâncias que compartilham *on-line* valores e interesses comuns.

As comunidades virtuais são expressão do novo modelo de sociabilidade, é a extensão da própria vida contemporânea. Castells (2003) explica que o termo “comunidade virtual” está associado ao surgimento de novos padrões de interação social, gerados pela Internet.

Porém, Castells (2003, p. 98) ressalta o equívoco ocasionado pelo termo “comunidade virtual”: de um lado aqueles que estimulam a discussão nostálgica inspirada no antigo conceito de comunidade e os defensores da comunidade de escolha possibilitada pela Rede. Por outro lado, no centro da discussão teórica afirma-se o que é necessário para compreender as novas formas de interação na era da Internet: é a construção de um novo conceito de comunidade, com menos ênfase no seu elemento cultural e mais ênfase no seu papel de apoio social.

Wellman (apud RECUERO, 2009, p. 140) declara que o conceito de comunidade tradicional não mais daria conta da sociabilidade contemporânea, muito menos dos grupos sociais presentes, caracterizados na rede, ou seja, os agrupamentos sociais na Internet teriam a presença de variados tipos de conexão ou “de laços de

diversos tipos, aproximando-se de agrupamentos mais centrados em redes sociais particulares e menos em grupos pequenos e coesos”.

Para Wellman (apud RECUERO, 2009, p. 141):

As comunidades começaram a mudar de grupos para redes bem antes do advento da Internet. Inicialmente, as pessoas acreditavam que a industrialização e a burocratização acabariam com os grupos comunitários e deixariam indivíduos alienados, isolados. Então, os teóricos descobriram que as comunidades continuaram, mas com conexões mais esparsas, e com maior dispersão espacial, diferentemente dos grupos densos, locais, semelhantes a vilarejos.

Castells (2009) acredita que a mediação pelo computador, no contexto da globalização e da “sociedade em rede”, proporcionou uma mudança essencial na sociabilidade. Ao contrário de Maffesoli (2006), Lemos (2004) e Bauman (2003), que vêem na atualidade um retorno ao comunitarismo, o formato em rede, segundo Castells (2003), proporciona a estruturação das relações que é centrado no indivíduo e não mais no grupo, isto é, a Internet como suporte material construiria um novo padrão de relações sociais, corresponderia na análise de Castells a um “individualismo em rede”, pois o papel do indivíduo na construção da sua própria rede social é essencial, tanto na interação social quanto na constituição dos laços sociais.

O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é que indivíduos montam suas redes, *on-line* e *off-line*, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos (CASTELLS, 2003, p. 109).

Neste sentido, Castells (2003, p. 109-111) assinala que a realidade dos indivíduos nas comunidades virtuais também está caracterizada em torno do “individualismo em rede”, contido nas manifestações sociais, sobretudo quando se trata de duas características da rede: “comunidades de escolhas” e “comunidades especializadas”. A primeira está ligada à centralização do indivíduo, na personalização do “eu” propriamente dito, enquanto relação individualizada com a sociedade, o que o autor chama de “privatização da sociabilidade”. A outra está ligada “às formas de sociabilidade construídas em torno de interesses específicos”, ou seja, os indivíduos, provavelmente, podem pertencer a várias redes simultaneamente, criando o que se chama de “portfólios de sociabilidade”.

Recuero (2009) diz que a rede centra-se nos indivíduos com interesses, desejos e aspirações, que têm papel ativo na formação de suas conexões sociais. Deste modo, as agregações sociais na Internet constituem-se como um novo paradigma das formas contemporâneas de sociabilidade. Ademais, as comunidades virtuais são formações sociais construídas sobre afinidades de interesse, de conhecimentos e projetos mútuos ou até mesmo divergentes. Na verdade, é o retrato e extensão da sociedade do nosso tempo enquanto conjunto cultural que condiciona os múltiplos fatores e processos de mudanças sociais em distintos ambientes.

Portanto, o ciberespaço, além do ambiente das interações sociais, é o ambiente da criação e produção; fonte de agregação social e de construção coletiva do significado, criadora de valores e contradições. As comunidades virtuais são os recheios sociais que dão vida e produzem a fonte cultural da comunicação universal. À prova disso, os indivíduos produzem seus significados que são construídos social e historicamente, reorientando o conteúdo produzido por essas comunidades *on-line*.

1.4 A cultura do ciberespaço

Os sistemas tecnológicos se produzem socialmente e a produção social é condicionada pela cultura (CASTELLS, 2004). A cultura dos produtores da rede de Internet condiciona o aspecto híbrido de seus próprios criadores, bem como os dos consumidores que utilizam a tecnologia para agregar valor às suas ações subjetivas e objetivas, ou seja, o significado social da informática se transforma, à medida que apropriação desta tecnologia é manipulada constantemente por grupos sociais, os quais criam e difundem a cultura da Internet.

É no ciberespaço que se estabelecem teias socialmente construídas coletivamente que transcendem as preferências e as atividades individuais, pelo simples fato de construir espaços de encontro, compartilhamento e invenção coletiva.

A difusão global da Internet amplia o número maior de produtores/utilizadores e consumidores/utilizadores, nos quais são os responsáveis pelo arcabouço cultural deste espaço virtual produzido. Castells (2004, p. 56) estabelece uma diferença, “o primeiro usa a internet para realimentar a estrutura tecnológica”, enquanto o segundo,

“são receptores de aplicações e sistemas e não interagem directamente com o desenvolvimento da internet (apesar de a sua utilização ter sem dúvida um efeito agregado na evolução do sistema)”.

Neste sentido, “a cultura da internet é a cultura dos seus criadores” (CASTELLS, 2004, pag.56), assim como é uma cultura em que os indivíduos se interligam e produzem um conjunto de crenças e valores que formam comportamentos e criam um espaço da “liberdade de expressão”, muito característico do ciberespaço, em que anónimos e, em grande parte, amadores dedicados, são responsáveis por sempre melhorar e aperfeiçoar as ferramentas de programas de *software* de comunicação, como também, milhões de usuários constroem cooperativamente o conteúdo simbólico desta cultura que é sustentado por uma multiplicidade de iniciativas locais, que foge ao controle da burocracia, dos governos, dos dirigentes de grandes companhias midiáticas.

Deste modo, a liberdade de manifestação do pensamento compõe na Internet o sentimento de resistência coletiva, que resguarda como princípio ético o carácter do acesso aberto da estrutura dorsal que é primordial para reinvenção e inovação de tecnologia alternativa⁴, pois trata de assegurar e proteger o direito de liberdade de criação coletiva que requer uma luta constante contra o controle dos governos, religião e grandes empresas, a exemplo do monopólio da *Microsoft Corporation*⁵, (estas questões serão abordadas no terceiro capítulo).

Este princípio vale também para os utilizadores das redes informáticas que criam diversas outras formas de comunidades virtuais, nos quais mantêm uma conduta ética que afirma que aquilo que une todos os seus membros, independente das diferenças ideológicas/religiosas e do comportamento individual, como por exemplo, “a

⁴ O exemplo desta tecnologia alternativa é o software livre como componente ideal às mudanças no código fonte da Internet. “Software livre, segundo a definição criada pela Free Software Foundation é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições. O conceito de software livre se opõe ao conceito de software restritivo (software proprietário), [ao mesmo tempo estes] softwares são vendidos almejando lucro (software comercial). A maneira usual de distribuição de software livre é anexar a este uma licença de software livre, e tornar o código fonte do programa disponível”. (WIKIPEDIA, on-line) Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_livre>

⁵ “A microsoft Corp. é uma empresa multinacional de tecnologia informática dos Estados Unidos da América, que desenvolve e fabrica licenças e suporta uma ampla gama de produtos *software* para dispositivos de computador.^[4] Emprega cerca de 89 mil pessoas em 105 países e as suas receitas foram de cerca de 51,12 bilhões de dólares americanos em 2007. Foi fundada a 4 de Abril de 1975 por Bill Gates e Paul Allen cujo objectivo é desenvolver e comercializar interpretadores da linguagem *BASIC*. Hoje é uma das empresas de tecnologia que mais investe em pesquisa e desenvolvimento no mundo”. (WIKIPEDIA, on-line) Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft>>

crença partilhada no poder da ligação em rede e a determinação em conservar este poder tecnológico como um bem comum” (CASTELLS, 2004, p.73).

O papel das comunidades virtuais neste processo de efervescência tecnológica é fundamental, pois são a matriz central da produção e de práticas culturais que emergem no ciberespaço. A interatividade baseada na interconexão em rede agrupa potencialmente os indivíduos num processo de cooperação ou troca, contatos ou interações de todos os tipos. Este fenômeno cultural de comunicação coletiva no ciberespaço, Lévy denominou de “cibercultura” a qual expressa a realidade do fenômeno virtual onde os agentes se envolvem no processo de interação no ciberespaço.

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seja fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato (LÉVY, 1999, pag. 130).

Este processo de interação *on-line* incide como principal fonte de produção simbólica na rede, considerando que o movimento pela liberdade de expressão constitui um princípio fundamental da cultura da comunicação mediada por computadores. Segundo Castells (2008), esta ideia está atrelada ao surgimento de construção do significado da identidade coletiva que desafia as instituições do Estado e as grandes corporações do capital. São estruturas homogeneizantes contrárias às fervilhantes ideias heterogêneas de grupos distintos, os quais estão articulados na Internet como um meio de propagar ideologias construídas historicamente e localmente.

A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão de tempo/espaço. (CASTELLS, 2008. p.23)

Podemos notar as diversas formas de expressões culturais que surgiram na rede de Internet. As ações coletivas na rede seguem a um ritmo capaz de subverter valores e instituições, principalmente quando tais ações estão associadas à flexibilidade da rede com intuito de divulgar pontos de vistas, posicionamento político, ideologias de extrema-esquerda, até extrema-direita, com objetivos de agregar e se ligarem entre si, compartilhando interesses comuns, como o exemplo famoso relatado e analisado por Castells (2008) sobre o movimento social Zapatista no México (que abordaremos no capítulo seguinte), que estrategicamente, por meio da sua rede social, difundiu e expandiu suas ideias de resistência contra os grandes latifundiários, chamando atenção do mundo para as práticas do Estado contra os camponeses mexicanos. Por causa disso, agregou-se, por meio da comunicação e da estrutura descentralizada, a solidariedade de muitas pessoas a aderirem e apoiarem sua causa política.

Os mecanismos de controle da liberdade de expressão ainda exercem e impedem a prática democrática na Internet enquanto ágora pública. O desenvolvimento da democracia na Internet tem como matriz a capacidade dos cidadãos (conectados em rede) de controlar e fiscalizar o Estado (CASTELLS, 2004). O ativismo político nas comunidades virtuais e suas identidades são componentes indissociáveis e que podem ser o indutor que começa a incomodar muitos governos. Temas do próximo capítulo.

Capítulo 2

**AS MOBILIZAÇÕES SOCIAIS
E SUAS RELAÇÕES COM A DEMOCRACIA**

2.1 A Internet e os movimentos de base

Os processos culturais que conduziram à formação da internet têm muito a ver com a produção de uma tecnologia num dado período histórico, com os desejos de subversão dos valores burgueses, instituindo uma contracultura que favorece a liberdade de criar e ultrapassar limites, tendo como objetivo a ideia “utópica” de levar a todos os indivíduos a tecnologia de rede que agregasse todos numa grande comunidade. As noções *sublimes* que “outro mundo era possível” era bandeira maior do movimento social californiano: *Computer for the people*. O movimento surgiu dentro das universidades, ligado a um projeto militar.

Portanto, o surgimento da internet é resultado da cobiça do Departamento de Defesa norte-americano para alcançar a superioridade tecnológica sobre a União Soviética em plena Guerra Fria. No final da década de 50, cria-se a Agência de Pesquisa e Projetos de Investigação do Pentágono, ARPA (*Advanced Research and Projects Agency*) que tinha como finalidade geral, mobilizar recursos oriundos essencialmente do universo universitário. No final da década de 60, surgiria a ARPANET, originária em um dos departamentos da agência ARPA, denominada IPTO (*Divisão de Técnicas de Processamento de Informática*) que transformou as aplicações militares em atividades meramente secundárias. Tinha como objetivo estimular a investigação no campo da informática interativa, mesmo tendo sido anunciado como a proposta de construção de uma arquitetura militar em rede de comunicação flexível e descentralizada (era sigilosamente verdadeiro a orientação de cunho militar), apto a sobreviver a um ataque nuclear da URSS, mediante a tecnologia *packet-switching*⁶.

A orientação do projeto investigativo de usar a tecnologia *packet-switching* foi bastante necessária para a construção e desenvolvimento da ARPANET na década de 70. A partir desse momento, o foco experimental da rede por cientistas da ARPA não continha mais as pretensões militares, mas o aperfeiçoamento dos recursos com base na interatividade e partilha de tempo *on-line* entre diversas universidades de prática de investigação e centro de estudos especializados, como a Universidade da Califórnia em

⁶ Esta tecnologia de rede é de uma arquitetura comunicacional, onde se opera: “uma estrutura reticular, um poder de ligação distribuído entre os diversos nós e uma redundância de funções na rede, para minimizar os riscos de cortes nas ligações” (CASTELLS, 2004, p. 34).

Los Angeles e em Santa Bárbara, a Universidade de Utah e o Stanford Research Institute. Surgem neste novo campo de estudo destacados cientistas, engenheiros e jovens investigadores que compõem o corpo técnico da ARPANET. Além de colaborarem com o Departamento de Defesa dos EUA, estes cientistas começaram a perceber os resultados de suas pesquisas e experimentações, resultando principalmente na troca de suas próprias comunicações, criando uma rede de mensagens que articulava interesse em comuns, como a ficção científica.

Esta é a gênese que possibilitou a emergência das comunidades virtuais, acelerando desta forma a construção arquitetônica da internet, o que caracterizaria a forma atual que conhecemos, pois ela mesma decorre de uma tradição de interligação informática autônoma e alternativa, e isto começou a ruminar o controle das redes sustentado pelo Departamento de Defesa dos EUA, em meados da década 70 e 80. Esse processo de desintegração da autonomia tem ligação particularmente com a inovação tecnológica e, ao mesmo tempo, está integrado a cultura libertária⁷ muito difundida entre os jovens da época, com a finalidade de que através da comunicação entre computadores pudessem viabilizar o sonho de mudar o mundo, tanto pela via científica quanto cultural.

Muitos destes jovens não estavam envolvidos diretamente nos movimentos contraculturais, mas suas ideias, *softwares*, atitudes emergiram dos sentimentos das ruas que difundiam os valores de liberdade individual, do pensamento independente e da ideia de partilhar e cooperar, bastante significativo na ciência acadêmica, na cultura estudantil e na contracultura que refletiram no aparecimento das primeiras comunidades BBS (*Bulletin Board System*), uma espécie de ligação em rede por computadores pessoais conectados via linhas telefônicas normais, permitindo, através dela, a formação da comunidade de utilizadores do sistema operativo UNIX (Já existe independentemente), criando todos os tipos de interesses e afinidades, adaptações e aplicações realizadas pelos estudantes de Berkeley, da Universidade da Califórnia,

⁷ Segundo Castells (2004, p. 34), o “termo libertário tem um significado distinto no contexto europeu e no norte-americano. Na Europa refere-se a uma cultura ou ideologia baseada na defesa dos princípios da liberdade individual como valor supremo, freqüentemente contra o governo mas as vezes com a colaboração de alguns governos, como a defesa da privacidade perante interesses comerciais. Nos EUA o conceito libertário remete para a desconfiança sistemática no governo, no pressuposto de que o mercado se encarrega de tudo por si mesmo e que os indivíduos podem tratar de si próprios. Eu utilizo este termo na sua acepção europeia, como uma cultura da liberdade, na tradição de John Stuart Mill, sem julgar antecipadamente os meios através dos quais se chega à tal liberdade”.

núcleo central da ARPANET, foram decisivas na elaboração de um desenho que unia duas redes capazes de proporcionar e permitir que, várias redes informáticas pudessem se intercomunicar e compartilhar projetos, documentos, troca de experiência e especialmente os avanços que provêm do conhecimento dos utilizadores do UNIX, que o caracteriza pelo acesso aberto de toda a informação existente sobre os sistemas de *software* de fonte aberta, ou seja, permite alterações na própria estruturação do código (CASTELLS, 2003).

Nos anos 80, a difícil relação de unidade entre as atividades investigativas de estratégia militar e os investigadores universitários que usavam a rede para seus experimentos, criou-se a base da divisão da rede entre a ARPANET, dedicada a fins científicos, e a MILNET, destinada às aplicações militares. Sendo também, envolvida nesta década, a *National Science Foundation* (NSF)⁸ que cria sub-redes de caracteres científicos e não-científicos, mas mantendo a operação da ARPANET enquanto espinha dorsal do sistema de comunicação. Toda essa política de flexibilidade e liberdade acadêmica da ARPA contribuiu consideravelmente para a estratégia militar e investiu principalmente na liberalização e na criatividade dos universitários, perante os recursos necessários para efetivar suas idéias, enquanto instrumento de investigação para o desenvolvimento de tecnologias aplicáveis.

A divisão de propósitos destas tecnologias em redes foi de suma importância para o desenvolvimento das bases da universalização da Internet. Até porque, o verdadeiro propósito anterior tinha pouco a ver com um seleto grupo de investigadores que conduziram suas experiências micro-informáticas dentro da ARPA, que começou a se chamar ARPA-INTERNET, sendo ainda financiado pelo Departamento de Defesa e operado por NSF que, conseqüentemente fundiu múltiplas redes existentes numa só estrutura de código binário, possibilitando a interação virtual através de uma única rede que se chamou INTERNET.

Esta tecnologia visionária foi fruto de investimento público de interesse nacional que envolveu o apoio e trabalho de instituições governamentais, grandes universidades e centros de investigação, além de envolver a iniciativa inovadora de indivíduos que transcenderam as barreiras burocráticas, tornando sua matriz de acesso

⁸ Fundação Nacional da Ciência é uma agência governamental americana de cunho independente que promove a pesquisa e educação fundamental em todos os campos da ciência e engenharia.

de fonte aberta e esta especificidade fortaleceu os vários tipos de comunidades virtuais⁹ que de certa maneira, impulsionaram o uso social cada vez mais acentuado das comunicações computadorizadas em redes cooperativas.

Porém, eram essas redes que abrigavam protocolos e não eram compatíveis entre si. A partir da década de 90, a NSF privatiza a internet, conectando numa só, as redes, sem autoridade supervisora, na qual a adoção na melhoria dos protocolos recaiu entre diversas instituições e mecanismos improvisados, em amplo debate com a comunidade interativa de *Hackers*, intelectuais e empresas que assumiram o papel de configurar e direcionar as atribuições, os registros, endereço e domínios.

Na mesma década, alguns problemas se apresentavam. Por exemplo, a interface da Internet só era compreensiva para aqueles envolvidos no processo de conhecimento da micro-informática, pois a capacidade de compreensão da linguagem técnica era de difícil assimilação pela população em geral. A criação de um novo aplicativo, nos meados anos 90, inspirado da cultura *hacker* dos anos 1970, chamado Teia Mundial (*World Wide Web - WWW*)¹⁰, facilitou na organização do “teor dos sítios da internet por informação, e não localização, oferecendo aos usuários um sistema fácil de pesquisa para procurar as informações desejadas” (CASTELLS, 2003, pag. 88). Mas, no entanto, continuou tendo o caráter aberto e descentralizado, motivando os variados serviços comerciais e fornecendo conteúdos interativos *on-line*.

Tudo isso é responsável pela gama do impacto do vasto universo de redes alternativas que proporcionaram uma cultura de liberdade encontrada nesta nova configuração das relações sociais, tanto no aspecto econômico quanto no aspecto da cultura comunitária, base para novas formas de sociabilidade, como também novas configurações políticas no diz respeito às identidades coletivas e às mobilizações em

⁹ Termo cunhado pela primeira vez por Howard Rheingold (1993).

¹⁰ A invenção da WWW se deu na Europa, em 1990, no *Centre Européen pour Recherche Nucleaire* (CERN) em Genebra, um dos principais centros de pesquisas físicas do mundo. Foi inventado por um grupo de pesquisadores do CERN. A pesquisa não se baseou segundo a tradição da ARPANET, mas na contribuição da cultura dos Hackers da década de 1970, principalmente do trabalho de Ted Nelson, em seu panfleto de 1974, “*Computer Lib*” onde convocava o povo a usar o poder dos computadores em benefício próprio. Nelson imaginou um novo sistema de organizar informações que batizou de “Hipertexto”, fundamentado em remissões horizontais. Essa ideia pioneira foi aproveitada pelos pesquisadores, acrescentando novas tecnologias adaptadas do mundo da multimídia para oferecer uma linguagem audiovisual ao aplicativo.

rede no processo global de democratização que as novas tecnologias proporcionam, o que veremos no tópico a seguir.

2.2 Identidade coletiva e o ativismo político na rede

O processo de sociabilidade que surge no ciberespaço, construído a partir de uma estrutura midiática onipresente, interligada e fortemente diversificada, molda as formas de interação social mediante o espaço de fluxos. A nova forma de organização social penetra em todos os níveis da sociedade em escala global. No entanto, a internet é um dos instrumentos de uso social que se insere num âmbito de grandes proporções enquanto interação em rede, sua utilização é demais variada e estrategicamente pensada, no intuito de divulgar, informar e construir laços sociais ou mesmo destruir e subverter os mesmos.

Na atual conjuntura, muitos grupos e movimentos sociais estão articulados na Internet, agregando em comunidades cada vez mais membros as suas causas ambientais, políticas e entre outras. Segundo Castells (2008), o poder da identidade coletiva, presente nas ideologias de massa, é marcado por suas singularidades culturais, que paradoxalmente investem na globalização para alcançar seus objetivos, ao mesmo tempo em que desafiam a globalização enquanto estrutura hegemônica e excludente.

Para Castells, compreender outra faceta da sociedade em rede é apreender a identidade como o processo de construção de significados com base no substrato cultural ou ainda um conjunto de qualidades culturais inter-relacionados, prevalecendo sobre outras fontes de significado a fundamental disjunção sistêmica entre o local e o global. A formação da identidade coletiva expressa a pluralidade de identidades múltiplas, fontes de significado ou identificação simbólica, principalmente quando "o significado organiza-se em torno de uma identidade primária (uma identidade que estrutura as demais) autosustentável ao longo do tempo e do espaço" (CASTELLS, 2008, p. 23). Toda identidade é um sistema de significado que dar sentido a ação do indivíduo.

Porém, a identidade coletiva, segundo a percepção acima, é uma identidade construída e constituída a partir de indivíduos. Segundo Alain Touraine (1996), os

sujeitos são o ator social coletivo pelo qual os indivíduos afirmam o seu significado holístico mediante a sua experiência de vida. Portanto, a construção social da identidade sempre acontece num contexto marcado por relações de poder, nas quais existem três formas e origens de construção de identidade: *identidade legitimadora*, *identidade de resistência* e *identidade de projeto*.

Identidade legitimadora: introduzida pelas instituições dominantes da sociedade no intuito de expandir e racionalizar sua dominação em relação aos atores sociais [...]. *Identidade de resistência*: criada por atores que se encontram em posições/condições desvalorizadas e/ou estigmatizadas pela lógica da dominação, construindo, assim, trincheiras de resistência e sobrevivência com base em princípios diferentes dos que permeiam as instituições da sociedade [...]. *Identidade de projeto*: quando os atores sociais, utilizando-se de qualquer tipo de material cultural ao seu alcance, constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição na sociedade e, ao fazê-lo, de buscar a transformação de toda a estrutura social [...]. (CASTELLS, 2008, p. 24)

Face ao quadro de identidades desenhadas acima, os aspectos de construção da Identidade em grupos conectados em rede coincide com a crise do Estado-Nação e apropriação das tecnologias da informação como meio de legitimar suas ações. Ou seja, a identidade legitimadora, de onde surge às instituições e organizações da sociedade civil, é construída a partir da tensão entre os interesses dos grupos, classes, etnias, que estão cada vez mais desgastados face às demandas globais, pois já não conseguem manter e ser aptas o suficiente com as necessidades e interesses da sociedade. A crise das instituições da sociedade incita o surgimento da identidade de resistência (toda identidade pressupõe uma alteridade, dessa forma a identidade está sempre em oposição a outra) e a identidade de projeto que assume, por causa da ausência e incapacidade do Estado, o papel de reconstruir a sociedade tanto pela via de fortalecer a comunidade quanto tornar um grupo de interesse (CASTELLS, 2008).

Sendo que a identidade de projeto visa redefinir sua posição na sociedade, construindo um projeto de transformação da estrutura social, tendo por base o modelo de identidade de resistência que surge mediante a opressão e desvalorização; é a construção dessa identidade que dá origem as formas de resistência coletiva contra a lógica de dominação capitalista, em outros casos, a identidade de resistência pode redundar em identidades de projetos, com objetivo de transformar a sociedade, sem

esquecer a continuidade dos valores de resistência como o sentimento de comunas, capaz de resistir aos interesses globalizados de poder e da economia de fluxos.

Tais projetos de identidade surgem a partir da resistência da comunidade e não da reconstrução das instituições da sociedade civil, pois a crise verificada nessas instituições, aliada ao surgimento das identidades de resistência, abalam as primeiras e incitam o aparecimento das segundas. Os principais elementos constitutivos da estrutura social da Era da Informação, a saber, globalização, reestruturação do capitalismo, formação de redes organizacionais, cultura da virtualidade real e primazia da tecnologia a serviço da tecnologia, são justamente as causas da crise do Estado e da sociedade civil desenvolvidos nos moldes da era industrial. Representam também as forças contra as quais se organiza a resistência comunal, com novos projetos de identidade possivelmente surgindo em torno desses focos de resistência. A resistência e os projetos contradizem a lógica dominante da sociedade em rede ao entrar em lutas defensivas e ofensivas [...] (CASTELLS, 2008, p. 421).

Esse modelo conceitual que usa para classificar as múltiplas identidades surgidas na sociedade em rede nos serve para compreender as possíveis identidades nas comunidades em rede, as quais difundem e propagam mensagens e ideologias políticas no ciberespaço. E de modo algum estão dissociadas das práticas locais. É nos locais que elas se articulam e definem estratégias para rede de fluxos.

Podemos identificar essas várias organizações que atuam na rede, elas se mobilizam para tornar públicas suas ações e intenções práticas que ganham permanentemente dimensões estrategicamente globais: os movimentos sociais, os órgãos não-governamentais, agentes políticos e grupos de cidadãos transformam o ciberespaço numa ágora eletrônica global, onde impera uma múltipla diversidade cultural que encontra na Internet o seu meio de organização apropriado através da interação das redes comunitárias. No entanto, a Internet é mais do que uma ferramenta útil, ela adapta as características básicas de várias mobilizações sociais, potenciando a Internet como instrumento de mudança social.

A Internet não é apenas uma tecnologia - ela é um meio de comunicação que possui e constitui uma forma organizacional que expressa essencialmente através de mobilizações sociais os valores culturais de suas identidades. Fato é que o ciberespaço converteu-se num componente indispensável, pois abriga redes comunitárias, surgidas mediante as necessidades de movimentos e grupos sociais, com o objetivo de difundir

suas causas sociais e políticas aos fluxos de informação, e eventualmente seus valores são compartilhados, atuando na consciência da sociedade no seu conjunto, assim como também mobiliza o maior número de cidadãos para realização de protesto local ou global, atingindo e repercutindo por sua vez na opinião pública.

A Internet está a converter-se num meio essencial para a expressão e organização deste tipo de manifestações que coincidem num momento e lugar determinados, conseguem um impacto publicitário no mundo dos meios de comunicação e agem sobre as instituições e as organizações (as empresas, por exemplo) graças às repercussões do seu impacto na opinião pública. Estes são movimentos destinados a tomar as mentes e não o poder do Estado. (CASTELLS, 2004, pg. 171).

O ativismo político ocorre no sentido de, segundo a análise de Castells (2004, p.170), “a sociedade de rede tem a tarefa de preencher o vazio deixado pela crise das organizações verticalmente integradas, herdadas da era industrial”. Os movimentos da era industrial, por exemplo, o movimento operário, ainda persistem atualmente, redefinindo-se a si mesmos, principalmente nos termos de valores sociais, em vez do significado histórico de luta pelos interesses de classe. Por outro lado, o ativismo político da sociedade de rede permite às comunidades *on-line* serem simultaneamente diversificadas e coordenadas, variando conforme suas próprias afinidades e objetivos, chamando os membros a participarem de debates contínuos e em tempo real, na perspectiva das ações simbólicas no ciberespaço poderem influenciar e atingir os rumos decisórios da política local, nacional ou internacional.

As redes comunitárias mais influentes contam com um apoio de base do seu contexto local, da qual posteriormente partem para provocar um impacto global. Os movimentos sociais que agem em articulação com a rede não podem abrir mão das reuniões presenciais e de ações unitárias e localizadas, principalmente quando articulados em dois espaços (LÉVY, 1999). Portanto, não pretende eliminar, de forma alguma, o seu lar territorial para substituir por um estilo de funcionamento ciberespacial. Até porque são meios indispensáveis para conseguir que as mudanças sociais significativas sejam levadas de fato a sério e à risca pelos mobilizadores operantes, que desempenham papéis na globalização dos movimentos sociais.

[...] Necessitam da legitimidade e do apoio que lhes proporciona a confiança nos grupos locais, mas não podem permanecer unicamente na sua escala local, já que perderiam a capacidade de agir sobre as verdadeiras fontes de poder do nosso mundo. [...] podemos dizer que os movimentos sociais devem pensar localmente (de acordo com as suas próprias preocupações e identidade) agir globalmente, ao nível que realmente importa hoje em dia. (CASTELLS, 2004, p. 173)

A construção de interativas redes comunitárias como formas de organização e mobilização política, segundo Castells, origina-se da resistência de sociedades locais que propõem subjugar o poder das redes globais, com a pretensão de reconstruir as concepções de cidadania a partir de baixo. Mas isto requer luta constante, pois manter a Internet enquanto estrutura democrática fortalece a base material que permite estes movimentos se articularem na construção de uma nova sociedade. Por isso mesmo, o ciberespaço se mostra interativo e coletivo, onde megacomunidades e inúmeras microcomunidades transformam o ciberespaço, para além do consumo de informações e serviços interativos, a conexão interativa em suma participação no processo social de inteligência coletiva (LÉVY, 2003) incita a colaboração e cooperação coletiva dos possíveis grupos envolvidos. A inteligência coletiva dos grupos sociais na rede é significativa, porque os movimentos de resistência e de projetos se coincidem, à medida que visam sua própria atuação inserida no contexto de mudança social.

Esse projeto do ciberespaço em proveito da inteligência coletiva visa tornar, o quanto for possível, os grupos humanos *conscientes daquilo que fazem em conjunto* e a dar-lhes meios práticos de se coordenarem para colocar e resolver os problemas dentro de uma lógica de proximidade e de envolvimento (LÉVY, 1999, p. 196).

As ações políticas e sociais nas redes informáticas comunitárias tendem a concentrar seus esforços para fomentar a participação dos cidadãos na tentativa de redefinir a democracia local. A atual luta política em todo mundo tem alguns bons resultados, como o caso da Cidade Digital de Amsterdã na Holanda¹¹, onde foi

¹¹ “A ‘Cidade Digital’ de Amsterdã é seu serviço gratuito disponível na internet, mas em língua holandesa. Encontramos nessa cidade digital uma espécie de duplicação dos equipamentos e instituições da cidade clássica: informações administrativas, horários de abertura dos serviços municipais, catálogo das bibliotecas etc. Diversas associações de moradores também têm o direito de ocupar um “local” na cidade digital. Podem assim difundir informações e organizar conferências eletrônicas. Fóruns de discussão originais e alguns tipos de jornais eletrônicos também surgiram na cidade digital, na qual as questões de política local não deixam de estar presentes” (LÉVY, 1999, p.187).

construída, no âmbito local, uma rede de cidadania que proporcionasse uma plataforma aberta de expressão cultural e debate no âmbito comunitário sobre questões públicas, a fim de experimentar um novo meio de comunicação para tais fins.

Tornar os cidadãos mais bem informados do que seus líderes potencializa tanto a interatividade com outros cidadãos quanto explicações de seus representantes políticos. Mas na prática isto vem sendo ignorado por boa parte dos políticos, nos quais deveriam ser os primeiros a defender a interatividade com o cidadão e não utilizar a Internet para promoção pessoal ou mesmo o uso da publicidade eletrônica, divulgando as ações e realizações do governo ou mesmo parlamentar, sem esforço qualquer com a interação social em rede¹².

Se as instituições democráticas não fazem como devem, os cidadãos organizados no ciberespaço por meio de suas comunidades *on-line* produzem e difundem os códigos culturais que muitas vezes fragilizam estas instituições democráticas¹³. A questão da liberdade de expressão enquanto eixo norteador da Internet gira em torno da discussão de controlar a rede com objetivo de minar algumas atividades culturais e políticas, consideradas ilícitas ou mesmo crimes cibernéticos contra o Estado e empresas midiáticas, veem suscitando debates calorosos pela disputa do ciberespaço, na qual o Estado pode manter vigilância na rede através do desenvolvimento de *software* de segurança, mas jamais pode controlar a rede devido a uma série de novas tecnologias livres que a todo momento se cria, e se opõem a esta tecnologia de controle. Assim admitiu o sociólogo Manuel Castells, em entrevista ao jornal espanhol *El País* (10/01/2008), quando questionado sobre a possibilidade do controle da Internet:

[...] os poderes têm medo da Internet. Estive em não sei quantas comissões assessoras de governos e instituições internacionais nos últimos 15 anos, e a primeira pergunta que os governos sempre fazem

¹² Percebemos na última eleição de 2010, no Brasil, o bombardeio eleitoral invadindo a Internet, tantos candidatos se utilizando de blogs, twitter, e outros sites de relações sociais, com o compromisso imediato de obter votos. Concluídas as eleições, as interações virtuais, em grande maioria, cessaram.

¹³ Notamos como exemplo a recente eleição presidencial no Brasil, onde as dimensões do debate ganharam as redes sociais, mas de uma forma bastante negativa que possibilitaram por parte dos partidários *on-line* inventar mentiras e boatos acerca dos candidatos, nas quais a conduta ou temas religiosos foram questionados, fragilizando o debate sobre temas de grande relevância para o país.

é: como podemos controlar a Internet? A resposta é sempre a mesma: não podem. Pode haver vigilância, mas não controle.

É neste terreno abstrato da liberdade que atividades políticas associadas às redes comunitárias ultrapassam a barreira do controle lançando desafios de construir uma sociedade mais democrática e plural, no sentido que a liberdade não é oferecida, mas requer uma luta constante para sempre manter a expressão dos direitos do cidadão e dos valores humanos. É essa tensão que vamos expor no próximo tópico, onde a crise da democracia liberal abre as possibilidades das identidades coletivas se articularem em rede, tornando a Internet um instrumento democrático.

2.3 A democracia no século XXI e as suas possibilidades

O controle do Estado sobre o tempo e o espaço está sendo redefinido em consequência da velocidade dos fluxos globais de capital, produtos, serviços, tecnologia, comunicação e informação. Castells (2008) afirma que há uma profunda crise de legitimidade devido à incapacidade do Estado-Nação¹⁴ de cumprir seus compromissos mediante a crescente diversificação e fragmentação dos interesses sociais na sociedade em rede. Muitas vezes resultam da agregação de tais interesses configurados na forma de identidades (re)construídas, portanto, submetem ao Estado-Nação as reivindicações, exigências e desafios à sociedade civil.

A fragmentação da sociedade em múltiplas identidades assume um papel central, gera-se demanda por serviços e políticas públicas muito específicas, induzindo

¹⁴ Segundo Castells (2008, p. 315) “o Estado, e não a nação (definida culturalmente, territorialmente ou ambos), deu origem ao Estado-Nação na idade moderna. Uma vez estabelecida a nação, efetivamente sob controle territorial de um determinado Estado, a história compartilhada de ambos induzia à formação de vínculos socioculturais entre seus membros, bem como à união de interesses econômicos e políticos. No entanto, a representação desproporcional dos interesses sociais, culturas e territórios do Estado-Nação descaracterizou as instituições nacionais em função dos interesses das elites que deram origem a esse Estado e de sua política de alianças, abrindo caminho para crises institucionais sempre que identidades subjugadas historicamente ou revividas pela ideologia viam-se em condições de se mobilizar pela renegociação do contrato histórico nacional”.

o Estado-Nação a superar a crise de legitimidade¹⁵, descentralizando o poder em favor de instituições políticas locais e regionais, uma vez que não consegue lidar com a gama de diversidade de interesses. No entanto, a tentativa do Estado de recuperar a legitimidade através da descentralização do poder administrativo fracassa, à medida que a institucionalização da identidade é seletiva, pois privilegia especialmente às elites e às identidades dominantes excluindo as demais identidades, já que nem todas têm condição de encontrar refúgio nas instituições dos governos locais e regionais.

A autonomia local/regional dá maior força às elites e às identidades dominantes nos próprios territórios, em detrimento dos grupos sociais não representados nessas instituições governamentais autônomas, ou ainda, relegados a guetos e marginalizados. Nessas condições, podem ocorrer dois processos diferentes. Por um lado, as identidades com tendências assimilativas utilizam seu controle das instituições regionais para ampliar a base social e demográfica de sua identidade. Por outro lado, sociedades locais entrincheiradas em uma posição defensiva transformam suas instituições autônomas em mecanismo de exclusão. (CASTELLS, 2008, p. 319)

Este cenário demonstra que tal recuperação da legitimidade do Estado de transferir o poder ao âmbito local, não apazigua a crise estrutural que ocorre internamente, mas possibilita o surgimento de movimentos sociais que engajam em identidades alternativas, que por sua vez, constroem e reconstroem as instituições como expressões dessas identidades, debilitando o princípio de representatividade política a qual é referida à credibilidade dos partidos políticos e demais instituições de identidade legitimadora da sociedade civil. No contexto atual perde-se apelo e confiabilidade, resultando na insatisfação popular, onde o governo não consegue equalizar os interesses de diversas identidades e grupos sociais nele representados e da coletividade em geral (GIDDENS, 2001; CASTELLS, 2008).

Nesse sentido, os movimentos sociais que surgem na sociedade em rede, principalmente aqueles contestadores identificados como movimentos de resistência e de projeto aparecem motivados pela desintegração dos mecanismos atuais de controle

¹⁵ “Múltiplas identidades submetem ao Estado-Nação as reivindicações, exigências e desafios da sociedade civil. A incapacidade cada vez mais acentuada de o Estado-Nação atender *simultaneamente* a essa ampla gama de exigências leva ao que Habermas denomina ‘crise de legitimação’. [...] Para superar tal crise de legitimação, os Estados descentralizam parte de seu poder em favor de instituições locais e regionais” (CASTELLS, 2008, 317).

social e de representação política. É o caso do movimento zapatista¹⁶ em Chiapas no México, segundo Castells (2008) é o primeiro movimento de guerrilha informacional da história que visa o reconhecimento enquanto identidade de resistência comunal contra a dominação, principalmente de grandes latifundiários aliados do Estado e do capitalismo global. Mas esse movimento apresenta também a extensão dessa identidade como identidade de projeto, tendo por finalidade a transformação da sociedade mediante a um projeto político, usando a tecnologia da Internet para difundir sua causa ao mundo. Ao mesmo tempo constrói uma estrutura descentralizada de grupos de solidariedade em torno da sua rede na internet, inibindo atos repressivos do Estado.

A utilização amplamente difundida da Internet permitiu aos zapatistas disseminarem informações e sua causa a todo o mundo de forma praticamente instantânea, e estabelecerem uma rede de grupos de apoio que ajudaram a criar um movimento internacional de opinião pública que praticamente impossibilitou o governo mexicano de fazer uso da repressão em larga escala. As imagens e as informações provenientes dos zapatistas, e a respeito deles, atuaram de maneira decisiva sobre a economia e a política Mexicana (CASTELLS, 2008, p. 105).

A resistência do movimento de não sucumbir perante a repressão do governo, sendo protegido mediante a sua articulação na rede, com a mídia e demais usuários da Internet, forçou o governo a negociar e, conseqüentemente, difundiu à opinião pública mundial à questão da exclusão social e da corrupção política como um dos entraves da crise do Estado-Nação, ou melhor, da democracia liberal que falhou enquanto projeto que visa qualidade de vida para todos os cidadãos, e não a preferência de alguns setores da sociedade.

A democracia liberal era fundamentada por dois postulados, que atualmente vêm sendo questionado: a existência de uma esfera política, fonte do consenso social e de interesse geral; e a existência de atores dotados de energia própria, que exerciam seus direitos e

¹⁶ O *Ejército Zapatista de Libertación Nacional* é um grupo indígena armado, contudo não violento, com inspirações Zapatistas (nome vindo do líder Emiliano Zapata que encadeou a revolução mexicana em 1910) com sede em Chiapas, o estado mais pobre do México. Incorpora tecnologias modernas como telefone via satélite e Internet como uma maneira de obter a sustentação local e estrangeira. Consideram-se parte do largo movimento de antiglobalização. Sua voz mais visível, embora não seja o líder, porque é um segundo comandante – todos os comandantes são índios maias – é o subcomandante Marcos.

manifestavam seus poderes antes mesmo de a sociedade os terem constituído como sujeitos autônomos. [...] Ao invés de um espaço político, fonte de solidariedade coletiva, existem apenas percepções predominantes, tão efêmeras quanto os interesses que as manipulam. [...] Uma sociedade incessantemente fragmentada, sem memória sem solidariedade, [...]. Uma sociedade desprovida de cidadãos e, em última análise, uma não-sociedade. Essa crise [...] constitui um exemplo da lógica do conflito de interesses que faz desaparecer a idéia de um interesse comum [...] GUEHENNO (apud CASTELLS, 2008, p. 366).

É notório que os processos globais de democratização (GIDDENS, 2001) provocam a transformação da política, especialmente quando as novas tecnologias da comunicação e da informação impulsionam vários movimentos sociais a se organizarem na rede, tendo efeito direto no modo de propagar as mensagens tanto num debate político coletivo quanto nas estratégias de busca de poder.

Para Castells (2008) a mídia eletrônica se torna o espaço privilegiado da política, pois ela própria agrava a crise da legitimidade porque as formas de organização e estratégias políticas anteriores se tornam politicamente obsoletas, sendo negada sua autonomia pelos fluxos de informação das quais dependem e são superados cada vez mais por indivíduos, grupos e movimentos sociais que criam comunidades *on-line* específicas e profissionais, assim como, outros meios da mídia. O poder difundido em redes globais como a Internet permite que os movimentos atuais sejam diversificados e coordenados a participar de debates contínuos e interativos, que podem reconfigurar uma rede própria de afinidades e objetivos de alcance global, reforçando suas práticas locais.

Como o poder funciona cada vez mais em redes globais, ignorando em grande medida as instituições do Estado-Nação, os movimentos são confrontados com a necessidade de contrariar o alcance global dos poderes reais com o impacto global do movimento nos meios de comunicação, através de ações simbólicas. Por outras palavras: a globalização dos movimentos sociais é um fenômeno específico e muito mais importante e amplo que o movimento contra a globalização, que é apenas uma manifestação específica do surgimento de um espaço global disputado. (CASTELLS, 2004, p. 172-73).

Dessa forma, a democracia necessita tomar outro rumo, o rumo da sua reconstrução. Depende unicamente da sociedade querer recriar o Estado e de que é

necessário atuação em conjunto dos governos, dando abertura significativa a uma ação que busque descentralizar o poder abrindo as comunidades, sobretudo àquelas articuladas na Internet (e demais mídias) abrindo espaço à participação, interação com os cidadãos, contribuindo para maior participação no governo local (CASTELLS, 2003, 2008; CEPIK&EISENBERG, 2002; LÉVY, 2003;).

Perante essa perspectiva, o Estado deve assegurar a oportunidade oferecida pela comunicação eletrônica, aprimorando as formas de participação política e comunicação horizontal entre os cidadãos. Enquanto não se realiza esse projeto de política pública, muitos agentes e movimentos sociais o fazem, até muitas vezes com êxito, acaba se revelando a partir daí as numerosas e diversificadas práticas sociais e culturais no ciberespaço, embriões da nova política democrática em todo mundo.

Com efeito, o acesso *on-line* a informações e a comunicação mediada por computador facilitam a difusão e a recuperação de informações, proporcionando interação e realização de debates em um fórum eletrônico independente, capaz de escapar do controle da mídia. Referendo sobre uma ampla gama de questões podem ser uma ferramenta muito útil quando utilizados com cuidado, sem cair na estrutura simplista da política de referendos. Acima de tudo, tais referendos asseguram aos cidadãos o direito de formar, como vêm fazendo atualmente, suas próprias constelações políticas e ideológicas, passando ao largo de estruturas políticas já estabelecidas, criando, portanto, um campo político flexível e adaptável. Sérias críticas, no entanto, podem ser e efetivamente têm sido endereçadas às perspectivas de uma democracia eletrônica. Por um lado, caso essa variante de política democrática se instaure com importante instrumento de debate, representação e decisão, certamente institucionalizaria uma forma de “democracia ateniense”, tanto no nível nacional como internacional (CASTELLS, 2008, p. 409-10).

É expressivo perceber que o ciberespaço converteu-se numa ágora eletrônica global, onde é cada vez mais evidente que ações coletivas de organização e mobilização, direcionadas para a transformação dos valores e das instituições sociais, venham a se manifestar pela Internet. E a lista não é pequena de mobilizações que se interagem em rede de computadores: o movimento ecologista, o movimento feminista, os diversos grupos a favor dos direitos humanos, os movimentos nacionalistas e os defensores de uma interminável lista de projetos culturais e causas políticas. Essas são algumas identidades coletivas “onde a diversidade do descontentamento humano explode numa cacofonia de pronúncias” (CASTELLS, 2004, p. 168).

Há o risco de haver restrição por uma elite tecnologicamente capacitada diante da representação política e pela tomada de decisões. Caso contrário, essas duas ações devem ser direcionadas a estabelecer uma relação com as novas fontes de contribuição de cidadãos interessados na política, na qualidade de instrumento de informação, comunicação e organização da esfera da política simbólica. O desenvolvimento da política simbólica e de mobilizações em torno de causas “não-políticas” via eletrônica revela a integração do processo de reconstrução da democracia na sociedade em rede que constitui “o fator de mobilização mais poderoso e pró-ativo na política informacional” (CASTELLS, 2008, p. 411). Segundo o próprio autor,

[...] essas mobilizações estão no meio-termo entre movimentos sociais e ações políticas, pois fazem seu apelo diretamente aos cidadãos, pedindo às pessoas que exerçam pressão sobre instituições do governo ou empresas privadas que possam ter um papel importante no tratamento da questão defendida pela mobilização. Em outros momentos, apelam diretamente para a solidariedade das pessoas. (CASTELLS, 2008, p. 412)

O objetivo das mobilizações é atuar no processo político, tendo como missão influenciar a gestão das instituições do Estado através dos representantes da sociedade, ou seja, as formas de mobilização política expõem - para serem definidas como prioridades - as causas voltadas como temas específicos e não de caráter político partidário (que gira em torno da tomada de decisões mediante a eleição de seus candidatos para algum cargo no governo). Assim, a legitimidade dessas mobilizações na sociedade em rede recupera em grande medida o interesse dos cidadãos às questões públicas que condizem a eles. Para Castells (2008, p. 412)

Tais formas de mobilização política, que podem ser definidas como sendo causas voltadas a temas específicos e política não partidária, parecem estar ganhando legitimidade em todas as sociedades [...]. Recuperam a legitimidade do interesse pelas questões públicas nas mentes e nas vidas das pessoas. Atingem esse objetivo ao introduzir novos processos e novas questões políticas, agravando a crise da democracia liberal clássica e ao mesmo tempo estimulando o surgimento do que ainda está para ser revelado: a democracia informacional.

Por essa razão, a lógica dominante da sociedade em rede se contradiz lançando seus próprios desafios, caracterizado na forma de identidades de resistência comunais e de identidades de projeto que podem surgir nos espaços delimitados “sob determinadas circunstâncias, e por meio de processos específicos a cada contexto institucional e cultural”¹⁷ (CASTELLS, 2008).

As novas práticas sociais e culturais surgidas na Internet revelam uma dinâmica contraditória que institui uma nova estrutura social que está em disjunção entre o local e o global, em que a busca de poder não mais se concentra nas instituições do Estado, nas organizações (empresas capitalistas) ou mecanismos simbólicos de controle (mídia corporativa, igrejas), mas sim está difundido nas redes globais.

O poder [...] está difundido nas redes globais de riqueza, poder, informações e imagens, que circulam e passam por transmutações em um sistema de geometria variável e geografia desmaterializada. No entanto, o poder não desaparece. O poder ainda governa a sociedade; ainda nos molda e exerce domínio sobre nós. [...] A nova forma de poder reside nos códigos da informação e nas imagens de representação em torno das quais as sociedades organizam suas instituições e as pessoas constroem suas vidas e decidem o seu comportamento. Este poder encontra-se na mente das pessoas. Por isso o poder na Era da informação é a um só tempo identificável e difuso (CASTELLS, 2008, p. 423).

O poder é a busca ininterrupta pelos códigos culturais da sociedade, sobretudo quando as mentes mobilizadas em torno deste poder são apreendidas pelas redes de fluxos que se mostram em constante movimento. Lévy (2003, p. 28) chama este poder de inteligência coletiva: “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”.

Por causa disso, caracteriza-se por um novo tipo de pensamento e conhecimento, sustentado por conexões sociais que são viáveis através da utilização das redes abertas de computação da Internet. Característico da inteligência coletiva é o uso da interatividade que podemos perceber no ciberespaço, principalmente nas redes

¹⁷ A revolta da população no Egito, tomando as ruas reivindicando a saída do ditador Hosni Mubarak, após 30 anos de poder, apoiado pelos governos dos EUA e Israel, não mostrou somente o descontentamento das massas, mas a possibilidade de um projeto de mudança da política egípcia, fazendo contemplar as necessidades do povo.

comunitárias que engloba os seus variados aplicativos: weblogs, twitter, fórum eletrônico, sites, etc. Todos estes são responsáveis de agregar coletivos inteligentes em volta de valores e interesses comuns que são capazes de construir e disseminar os saberes globais, baseados no acesso à informação democratizada e sua constante atualização.

O ideal da inteligência coletiva não é evidentemente difundir a ciência e as artes no conjunto da sociedade, desqualificando ao mesmo tempo outros tipos de conhecimento ou de sensibilidade. É reconhecer que a diversidade das atividades humanas, sem nenhuma exclusão, pode e deve ser considerada, tratada, vivida como “cultura” [...]. Em consequência, cada ser humano poderia ser respeitado como um artista ou um pesquisador numa república dos espíritos. (LÉVY, 1999, p. 120)

Por isso as identidades coletivas são tão importantes, pois revelam uma estrutura de poder em constante mutação que constrói interesses, valores e projetos. Para Castells (2003, 2008), as identidades revelam-se como bases fixas de seu poder em algumas áreas da estrutura social, passando a organizar sua resistência ou avanço ofensivo através dos códigos culturais que estabelecem o comportamento e, por conseguinte, novas instituições.

Não obstante, o ciberespaço transforma o meio de expressão da inteligência coletiva que garante o acesso dos agentes ao campo das lutas simbólicas em torno da rede comunitária, que interagem com outras comunidades marcadas por diversas identidades construídas socialmente, onde agrega através do poder as mentes das pessoas.

Os agentes que dão voz a projetos de identidades que visam à transformação de códigos culturais precisam ser mobilizadores de símbolos. Devem atuar sobre a cultura da virtualidade real que delimita a comunicação na sociedade em rede, subvertendo-a em função de valores alternativos e introduzindo códigos que surgem de projetos de identidade autônomos. (CASTELLS, 2008, p.425).

As redes comunitárias fazem mais do que simplesmente organizar atividades e compartilhar informações, elas representam os verdadeiros produtores e distribuidores de códigos culturais. Assim, as práticas sociais nas redes eletrônicas, além de demonstrarem a fragilidade do controle institucional do Estado, revelam possibilidades

democráticas, tanto política quanto nas outras esferas sociais e culturais, que não apenas se restringe ter uma democracia reconstruída, se perdendo no virtual em detrimento do território local. Nessa instância é o lugar que construímos socialmente a nossa identidade e os nossos laços sociais, mas utilizar o espaço virtual a favor dos direitos sociais e da melhor convivência de habitar a cidade, é o que os cidadãos desejam às suas vidas. Para Lévy (1999, p. 186):

A verdadeira democracia eletrônica consiste em encorajar, tanto quanto possível – graças às possibilidades de comunicação interativa e coletiva oferecidas pelo ciberespaço –, a expressão e a elaboração dos problemas da cidade pelos próprios cidadãos, a auto-organização das comunidades locais, a participação nas deliberações por partes dos grupos diretamente afetados pelas decisões, a transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos.

A crise de legitimidade política tem provocado um desencantamento nos cidadãos em relação aos seus representantes. Com certeza, a Internet é um instrumento interativo, multidirecional e não controlado, tendo, por efeito, buscar cada vez mais um canal de comunicação horizontal. A Internet deve ser o instrumento que possa proporcionar aos cidadãos a responsabilidade de vigiar o próprio governo e não o governo vigiar seus próprios cidadãos, ainda que isso possa estar ocorrendo. Talvez este seja o maior desafio da democracia atualmente, a sociedade deve estar alerta às tentativas de controle da Internet por parte dos governos, já que estas medidas, de alguma forma ou de outra, estão sendo tomadas em escala global. Assunto que discutiremos no capítulo seguinte.

Terceiro capítulo

ESTADO, SOCIEDADE E INTERNET

3.1 Espaço Público Virtual e a sua característica Libertária

Os processos atuais de democratização no contexto das mudanças mais amplas não somente ocorrem nos países industrializados como também na maior parte do mundo. Isso não significa que a democracia dependa, necessariamente, de uma cultura cívica instituída há muito tempo. Muito pelo contrário, outras condições estruturais podem ser implementadas com rapidez, dependendo dos interesses em jogo.

No entanto, a democratização nas transformações sociais, acarretada principalmente pelo impacto da globalização, demonstra avanços significativos no que diz respeito à superação dos legados tradicionais da vida diária. Não quer dizer que toda mudança seja todavia absoluta ou elimine as formas anteriores. Apesar de ser tendência o cosmopolitismo cultural, nem sempre a tradição desaparece, pois tão dinâmica quanto parece, é reconstruída com frequência¹⁸.

Outro aspecto dos efeitos da democratização correspondente as mudanças que afetam o mundo contemporâneo está relacionado a patamares cada vez mais altos de reflexividade social. Giddens (2001, p. 301) explica que a “reflexividade” é o “engajamento ativo com diversas fontes de entrada de conhecimento ou informação, o que é inevitável quando se vive em um ambiente social destradicionalizado”.

Nesse caso, cada vez mais ativos, os cidadãos reflexivos tendem a relutar em aceitar tipos de disciplina de trabalho característicos de períodos anteriores, a exemplo da submissão e do próprio domínio burocrático, bem como exigem a democratização, mesmo mostrando-se desencantados com a política. Mas isso não é suficiente para impedir as possibilidades de maior envolvimento democrático que potencialmente surgem com as novas tecnologias da comunicação e da informação.

¹⁸ Segundo Giddens, os processos de globalização tendem a ser destradicionalizantes. Não é um movimento recente, pois cerca de dois séculos, a modernidade criou algo como um pacto de difícil negociação com a tradição. Observamos em muitos lugares do mundo que a imposição da destradicionalização cria tensões e resistências. O fundamentalismo constitui para Giddens o maior obstáculo ao diálogo democrático. Diante da defesa da tradição às forças cada vez mais cosmopolitas em âmbito global, compreende-se o fundamentalismo como “reação à destradicionalização radical – reação à expansão da modernidade, mas também uma tentativa de defender a tradição como algo autêntico e com os seus direitos autóctones à posse da verdade” (GIDDENS, 2001, p. 300).

A democratização da democracia (GIDDENS, 2001), além de envolver ataques às várias formas de patronagem política, como a visibilidade social de casos de corrupção, condenadas claramente pela sociedade, não deixa de criar possibilidades reais de desenvolvimento de formas de participação democrática que possam de certa forma influenciar no processo local, ligado às interferências globais, às tomadas de decisões.

Diante desta perspectiva, Giddens (2001, p. 304) aponta que a democracia envolve duas dimensões parcialmente separadas, sendo a última a concentrar a nossa análise:

Uma é a representação de interesses. As instituições democráticas fornecem um meio pelo qual vários interesses podem encontrar expressão e em que há alguns modos de organização para representar esses interesses. No entanto, a democracia representa a oportunidade de manifestar-se. Significa, em outras palavras, a possibilidade do diálogo.

Até certo ponto, a democracia dialógica não é uma novidade, pois vem se desenvolvendo em outras instâncias importantes da vida social, tanto locais quanto globais. Giddens (2001) nos diz que os mecanismos de democratização dialógica precisam ser instituídos e não ficar restrito aos contextos formais de participação democrática. Em todo caso, importante ressaltar que na era da comunicação instantânea, sobretudo grupos e culturas diferentes estão em contatos mais diretos uns com os outros, mas nem sempre significa relações de diálogos pacíficos, mas de violência social ou política cada vez mais tensa. Conforme Giddens (2001, p. 306):

[...] a comunicação pode constituir um meio para análise frutífera de diferenças. Conhecer melhor o outro, seja um indivíduo, grupo ou cultura, pode contribuir para o aumento do autoconhecimento, a melhora da comunicação com o outro e o início de um círculo virtuoso de entendimento mútuo. Por outro, ciclos degenerados de comunicação produzem um efeito diametralmente oposto: antipatia alimenta-se de antipatia ou, pior, ódio alimenta-se de ódio.

Por isso as possibilidades que o diálogo pode alcançar, em meio ao consenso e o conflito, tornam-se desafios que a democracia enfrenta, principalmente quando exigem dela ser mais ativa e reflexiva. O enquadramento dessas exigências só será

eficaz quando a integração do novo pensamento sobre cidadania estiver associada com uma reavaliação da democracia e suas possibilidades.

Na prática, a Internet é um desses mecanismos de democracia dialógica, pois ela inaugura de certa forma uma nova esfera pública, muito pelas suas características estruturais e circunstanciais que parecem adequadas para melhorar a qualidade democrática das sociedades contemporâneas, até porque carregam consigo vantagens suplementares para o incremento da participação democrática.

O Espaço da Internet pode ser pensado como espaço democrático. Segundo os princípios da democracia, a criação e constituição de espaços sociais de luta, como conflito legítimo, não só revela politicamente os diversos interesses particulares como procura instituí-los em direitos universais formalmente reconhecidos (VIEIRA, 2005). Com isso a ideia de cidadania ativa na Era da Internet abre possibilidades para abrir novos espaços de participação política. Lévy (2003, p. 64) considera que “o ciberespaço cooperativo deve ser concebido como um verdadeiro serviço público”.

É importante ressaltar que a institucionalização de espaços públicos deve garantir aos cidadãos as possibilidades de intervenção argumentativa e a fiscalização das coisas coletivas. Para isso, seus representantes têm de criar, obrigatoriamente, mecanismos que possibilite essa interação pública, tornando o ciberespaço numa ágora pública virtual.

Essa ágora virtual facilitaria a navegação e a orientação no conhecimento, promoveria trocas de saberes, acolheria a construção coletiva do sentido, proporcionaria visualização dinâmica das situações coletivas, permitiria, enfim, a avaliação por múltiplos critérios, em tempo real, de uma enorme quantidade de proposições, informações e processos em andamento (LÉVY, 2003, p. 64).

Aliando elementos de um espaço de argumentação público cada vez mais mediatizado (MARQUES, 2006), ocorrendo lutas pelo “espetáculo” da visibilidade, incluindo a descredibilidade da classe política, diante do que enfrentamos no atual momento a “crise de representação política”, alguns autores (GIDDENS, 2001; RIFKIN, 2004; WOLTON, 2007) apontam para a “crise de participação” como comportamento pouco interessado em assuntos políticos coletivos, cívicos, ou por parte dos indivíduos.

Mesmo sendo um espaço público simbólico, não significa pensar que o acesso e a participação de todos estejam comprometidos por causa da indiferença das pessoas à política. Muito pelo contrário, as possibilidades de uma esfera pública virtual, realizável, pressupõem a igualdade em princípio dos agentes interessados e a participação dos indivíduos nos processos decisórios. Um computador pessoal que permite que o usuário se integre à rede e seus enlaces parece ser a realização desses pressupostos democráticos (MARQUES, 2006).

É justamente esse direito de uso da palavra, de poder se expressar, que dá à Internet a propriedade de suporte para o estabelecimento de uma esfera pública virtual, tornando o computador, ligado em rede, um aparato diferenciado por permitir o diálogo, a possibilidade do convencimento através do melhor argumento.

A transformação do ciberespaço num espaço público virtual remete à antiga Grécia, onde a democracia não representativa era plenamente aberta a todos os cidadãos que se reuniam para discutir sobre a guerra, a paz, os tratados, as finanças, a legislação e outros interesses coletivos. A princípio, qualquer um podia tomar a palavra, direito universal de falar em assembleia.

Diante desta inspiração, a idealização de um espaço dialógico e livre na rede sempre foi um pressuposto essencial aos criadores da Internet, que por sua vez disseminaram a cultura comunitária virtual, ou seja, a cultura hacker, incorporando uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. Sem a cultura hacker, as redes comunitárias na Internet não se distinguiam de muitas outras comunidades alternativas (CASTELLS, 2003; MOUNIER, 2006).

Há na cultura hacker um sentimento comunitário, baseado na integração ativa a uma economia, que se estrutura em torno de costumes e princípios de organização social informal. (...) Esses costumes e normas sociais são praticados e impostos coletivamente na Net. (...) A Internet é o alicerce organizacional dessa cultura. A comunidade hacker, em geral, é global e virtual. (...) A cultura hacker é, em essência, uma cultura de convergência entre seres humanos e suas máquinas num processo de interação liberta. É uma cultura de criatividade intelectual fundada na liberdade, na cooperação, na reciprocidade e na informalidade (CASTELLS, 2003, p. 43-45).

Esse espírito domina a cultura na Internet que não é exclusividade de hackers, mas eles foram os idealistas de uma arquitetura inovadora e pública, onde todos pudessem navegar, explorar, construir, (re)inventar, ler, escrever, ver e ouvir etc. Os próprios criadores da Internet colocaram sob domínio público os códigos-fontes¹⁹ que permitem que qualquer usuário informado, firma de serviços ou uma organização sem fins lucrativos²⁰, ou uma rede de hackers, possam desenvolver, sem ter de pagar direitos autorais, programas compatíveis com o sistema. Significa que a noção de rede pública sempre foi uma preocupação para os idealizadores, condição única para se garantir a existência da Internet (MOUNIER, 2006).

Segundo afirma Castells (2003, p.35) sobre a importância de

(...) enfatizar o vínculo direto existente entre essas expressões culturais e o desenvolvimento tecnológico da Internet, particularmente do código-fonte do software. [Pois] A distribuição aberta dos códigos-fontes permite qualquer pessoa modificar o código e desenvolver novos programas e aplicações, numa espiral ascendente de inovação tecnológica, baseada na cooperação e na livre circulação de conhecimento técnico.

Desde a invenção da Internet, um grupo formado por pesquisadores e hackers desenvolve esforços contra o processo crescente de monopolização da indústria de software proprietário de código-fonte²¹, defendendo a manutenção dos códigos-fontes dos programas usados nos computadores no domínio público. O software de fonte-aberta é a característica tecnológica no desenvolvimento da Internet.

¹⁹ Código-fonte é o conjunto de palavras ou símbolos escritos de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes, de maneira lógica. Existem linguagens que são compiladas e as que são interpretadas. As linguagens compiladas, após ser compilado o código fonte, transformam-se em software, ou seja, programas executáveis. Este conjunto de palavras que formam linhas de comandos deverá estar dentro da padronização da linguagem escolhida, obedecendo critérios de execução. Atualmente, com a diversificação de linguagens, o código pode ser escrito de forma totalmente modular, podendo um mesmo conjunto de códigos ser compartilhado por diversos programas e, até mesmo, linguagens (WIKIPEDIA, online) Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/codigo_fonte> Acesso em: 10/01/2011.

²⁰ “Para constatar que se tratar de um universo fascinante, com suas comunidades *on-line* e voluntários espontâneos que discutem suas ideias entre si e as oferecem depois para o público por nada. O que eles querem o mercado não lhes pode proporcionar: o arrebatamento de se criar um produto coletivo capaz de bater os de gigantes como a Microsoft e a IBM e, sobretudo, o respeito de seus pares intelectuais” (FRIEDMAN, 2005).

²¹ Caso mais conhecido de software proprietário é a Microsoft.

Sorj (2003) informa que o *Open Source Movement* (Movimento de Código Aberto) cujo sistema operacional Linux é o mais conhecido dos *softwares* livres²², criou o *Open Source Standard* (Código Aberto Padrão), com intuito de certificar que o código-fonte de um programa está disponível e livre de custo para os usuários individuais. O desenvolvimento de programas a partir desta arquitetura aberta é bastante difundido em grandes empresas e instituições, universidades e órgãos do governo, que usam grandes computadores e suficientes recursos humanos para dar apoio técnico necessário aos usuários. Segundo Friedman (2005, p.100):

A expressão “Código Aberto” traduz a intenção de empresas ou grupos específicos de disponibilizarem *on-line* o código-fonte (isto é, as instruções e comandos que fazem funcionar determinado programa) e permitirem que todos os que tiveram alguma contribuição a dar o aprimorem e deixem que milhões de outros simplesmente o baixem, de graça, para seu uso pessoal. Enquanto os programas comerciais são protegidos por direitos autorais e vendidos, e seus fabricantes mantêm seu código-fonte guardado a sete chaves, a fim de poderem cobrar de quem quiser utilizá-lo e assim gerarem receita para desenvolver novas versões, os *softwares* de código aberto são compartilhados, submetidos ao constante aperfeiçoamento por parte dos usuários e disponibilizados gratuitamente para todos. Em troca, todo usuário que efetuar um aprimoramento - qualquer detalhe que faça os programas funcionarem melhor - deve liberar o acesso para os demais.

Mas a questão central expressa pelo “Movimento de Open Source” é essencialmente político (SORJ, 2003). A arquitetura original da Internet privilegia a comunicação e não a identificação do conteúdo ou dos usuários. Se os códigos do *software* são abertos, podem ser alterados, então toda arquitetura da rede permite modificar o código-fonte do *software*, porque toda estrutura é baseada nele, é a espinha dorsal do sistema em rede, caracterizando a Internet livre para todos (MOUNIER, 2006). “Redes globais não podem ser controladas, mas pessoas usando-as podem, são e serão – a menos que as sociedades optem pela liberdade da Internet, agindo a partir das barricadas de seus libertários nostálgicos, e além delas” (CASTELLS, 2003, p. 151).

²² Software Livre é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições. O conceito de livre se opõe ao conceito de *software* restritivo (*software* proprietário), que é o mesmo *software* que é vendido almejando lucro (*software* comercial). A maneira usual de distribuição de *software* livre é anexar a este uma licença de *software* livre, e tornar o código fonte do programa disponível.

A luta pela preservação da liberdade no ciberespaço, contra a intrusão de controle e do poder do Estado, tem inspiração na literatura de ficção-científica e dela resultou o sentimento libertário, no qual hackers se reconhecem como *ciberpunks*, e essa identificação reflete os acontecimentos cotidianos na rede mundial de computadores. Assunto que trataremos a seguir.

3.2 O Imaginário *Cyberpunk* no Cotidiano do Ciberespaço

A ficção científica inicia um movimento que simula o que seja o futuro da humanidade, expõe as contradições oriundas da relação homem-máquina ao seu próprio meio. Esse movimento surgido da literatura moderna, especificamente no final do século XIX, era a demonstração das transformações do cotidiano por meio das máquinas, também um meio de divulgação ou promoção generalizada da tecnologia.

Mas é no século XX, através das tecnologias óticas que as tecnologias culturais como a ficção científica ganham dimensões relevantes, especialmente na relação com a realidade, na qual também é simulada pela tela do computador conectado a outro. Entre a ficção e a realidade, as principais diferenças são o grau de integração entre os sistemas, assim como a velocidade com a qual ocorrem cálculos e interações (HILLIS, 2004). Bukatman (apud HILLIS, 2004) imprime a expressão “identidade terminal” para se referir ao nascimento de uma nova subjetividade na interface entre o corpo e a TV ou a tela do computador, pois considera crescente a interiorização de conceitos de *self* na tecnologia. A crença cada vez maior de que o (hiper)individualismo pode se fundir em tecnologias virtuais, resulta nas especializadas distâncias entre a humanidade corporificada e as máquinas eletrônicas que facilitam uma interpenetração de subjetividade e fluxos globais de capital.

A ficção científica encoraja a crença de que a tecnologia daria à humanidade um espaço envolvente alternativo à nossa existência corporificada. O filme *2001: uma odisséia no espaço* narra essa ideia, esse desejo de interação via tecnologia do homem com a cibernética, com o qual se relaciona ou se intermedeia. Na artificialidade de tal

relação, de um lado uma máquina programada a ser inteligente, e do outro, a perda de controle do que o homem mesmo criara. Nesse sentido, a sensação descorporificada que escapa o corpo é realizada, pois faz sentido quando se transfere para dentro do espaço digital da rede de tecnologias interativas (HILLIS, 2004).

Segundo Hillis (2004), na perspectiva de Heidegger, sobre o desenvolvimento do “retrato do mundo”, a crença ocidental é que o mundo seria melhor compreendido como se fosse um retrato em uma moldura, essa ideia promove a possibilidade de que a ficção científica seja um “retrato do mundo”.

Embora a moldura seja removida na Realidade Virtual, uma das principais utilidades da tecnologia é imaginar retratos do mundo – realistas ou não. Modelar os Ambientes Virtuais na ficção científica é o mesmo que empilhar conceitos sobre conceitos, textos sobre textos. Embora imaginativo e criativo, isso sugere um circuito fechado de retroalimentação, como a análise de sistemas, fechado à influência externa. Uma fusão de pessoas em suas tecnologias seria uma fusão de pessoas em conceitos. (HILLIS, 2004, 63)

No entanto, a relação entre a ficção científica e a realidade virtual serem essas duas esferas que se referem entre si, proporcionando a transferência da ficção aos mundos virtuais. A construção social deste ambiente virtual como suporte material de reprodução da vida social e fluxos interativos denominado ciberespaço. A expressão “ciberespaço”, originado da ficção científica *Neuromancer* (1984), de Willian Gibson, permite fazer alusão ao “retrato do mundo” de Heidegger.

O ciberespaço torna-se abstrato, mas compreensível. Essa concepção retrata a rede de fluxos sociais que se conectam pela comunicação mediada pelo computador, na qual se insere relações sociais num conjunto de representações espaciais gráficas interativas, ou seja, as trocas simbólicas recriam a comunicação que faz gerar os laços sociais.

No plano visionário, o *ciberespaço* de Gibson esboça uma terrível sociedade, acometida por uma “alucinação consensual” chamada “Matrix”²³: esta organização virtual reina em ambiente mórbido, controlador e totalitário. Em contraste com *Utopia* de Thomas More, que concebe esta ficção com o modo de vida perfeito, sem conflitos

²³ A Obra de Gibson serviu de inspiração para um dos maiores ícones pop do cinema americano, com adaptação do filme “Matrix” de 1999, dos irmãos Wachowski.

sociais. A própria palavra utopia, que em grego significa “em lugar nenhum”, traz referência, de algum modo, à ficção do ciberespaço, onde tal concepção de lugar é anulada por não existir fisicamente; porém, é ficção de nossas vidas enquanto representação do imaginário social tecido em rede de fluxos, assim como o ciberespaço demonstra o aspecto de relações sociais intermediadas e intensificadas, agravando as desigualdades entre seres humanos e máquinas que ocorre tanto na realidade material quanto na virtual. Ao analisar a obra de Gibson, Hillis (2004, p. 67) afirma que

Nesse romance, temos o primeiro aparecimento da hoje famosa “alucinação consensual” (Gibson, 2008, 18) como um aspecto de relações sociais fortemente intermediadas que acontecem em um mundo intensamente corporativo, baseado em uma desigualdade avassaladora e pontuado por uma série de alterações entre seres humanos, seres humanos e máquinas e máquinas, que ocorre na realidade material e na virtual.(...) “Ciberespaço. Uma alucinação consensual experienciada diariamente por bilhões de operadores legítimos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de cada computador no sistema humano”. (HILLIS, 2004, p. 67)

O romance *Neuromancer* suscita a discussão, pois ele intensificou o debate em torno dos avanços das tecnologias da informação e comunicação, sugerindo novas áreas de pesquisas, bem como sendo a voz de uma nascente identidade da comunidade virtual no ciberespaço. Também serviu de inspiração para o filme *Matrix*, exibindo elementos que constam no imaginário *ciberpunk*, um emaranhado de linguagem tecnológica e de cultura marginal. Esta tecnologia cultural imaginária, observa Hillis, tem como premissa negar a transcendência de Deus para inventar o Deus-máquina. Gibson, com o seu romance, sugere que a transcendência deverá ser alcançada por meios maquinais e virtuais. “Esse argumento ganha peso a partir da pressuposição feita no romance de que o corpo humano será ‘obsoleto, assim que se possa fazer o upload da própria consciência para a rede’” (HILLIS, 2004, p. 69).

Haja vista que a inteligência artificial de Gibson é a própria totalidade da *Matriz*, uma espécie de deus no ciberespaço, num certo trecho do romance um dos “*selves* fragmentados” (Continuidade, uma IA a serviço da Corporação Sentido/Rede), no qual estão dentro do deus cibernético/aléfico, e um “constructo” humano (Angie, um ser humano modificado com câmeras retinianas) em busca de uma origem *cyborg* e de uma base para sua identidade. E um diálogo se procede:

- A forma-mito é geralmente encontrada em um de dois modos. Um modo pressupõe que a matriz do ciberespaço é habitada, ou talvez visitada, por entidades cujas características equivalem à forma-mito primária de um “povo oculto”. O outro modo envolve suposições de onisciência, onipotência e incompreensibilidade por parte da própria matriz.
- De que a Matriz é Deus?
- Por assim dizer, embora fosse mais preciso, quanto à forma-mito, dizer que a matriz tem um Deus, já que se presume que a onisciência e a onipotência desse ser são limitadas à matriz.
- Se tem limites, não é onipresente.
- Exatamente. Note que a forma-mito não reconhece a imortalidade do ser, como seria geralmente o caso em sistemas de crença que postulam um ser supremo, pelo menos no tocante à sua cultura particular. O ciberespaço existe na medida em que se pode dizer que ele existe em virtude da atuação humana.
- Como você.
- Sim (...)
- Se existisse um ser assim – disse ela - , você seria parte dele, não seria?
- Sim.
- Você saberia, não saberia?
- Não necessariamente.
- Você *sabe*?
- Não.
- Você exclui essa possibilidade?
- Não.²⁴ (HILLIS, 2004, p. 71-72)

Como podemos notar, o romance demonstra ligações entre realismo mágico, seres transcendentais, relações sociais, atuação humana e ambientes virtuais. O imaginário virtual transcende enquanto desejo de passagem para o estado onírico, uma das principais forças motrizes dessa tecnologia, até porque levanta a possibilidade que as pessoas irão usar o ciberespaço não apenas para deslocar-se de seus corpos, mas também de suas mentes.

De fato, a ficção científica inaugura o imaginário *cyberpunk*, que por sua vez marca toda a cultura contemporânea. O termo, apesar das origens no movimento homônimo de ficção-científica, associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecno-marginais, ciberespaço, *cyborgs* e poder midiático, político e econômico das grandes multinacionais. Essa forma de cultura nova é o que os especialistas chamam de cibercultura, e é dentro dela que o movimento *cyberpunk* se enquadra. Porém, ela se

²⁴ O trecho citado, apesar de retirado da tese *Sensações digitais*, de Hillis (2004), é do livro *Monalisa Overdrive*, de William Gibson, terceiro da trilogia do *Sprawl*, iniciada por *Neuromancer*, seguido de *Count Zero*.

justifica com o modo de vida centrado em torno das tecnologias computacionais, música *hardcore* e agressividade adolescente, pois é com a juventude que o movimento assume características que desafiam o *status quo* e a torna detentora da liberdade. Não é a toa que o a ficção *cyberpunk* reflete os acontecimentos cotidianos, principalmente quando se aspira ao futuro parodiando o presente. O imaginário *cyberpunk* aparece em vários formatos da cultura contemporânea:

Televisão (a série inglesa *Max Headroom*), o *underground high tech* (*phreakers, hackers, crackers, virus, ravers, cypherpunks, zippies, Otakus*), o tribalismo *tecno-hip-hop*, a ciberarte (vídeo, instalações, realidade virtual, performances diversas), os jogos eletrônicos, as revistas em quadrinhos (*Moebius, Tornatore, Future Subjunkies, Akira*), o cinema (*Tron, Blade Runner, Total Recall, Terminator, Matrix*), os *roles playing games* (*GURPS cyberpunk*), as revistas (*Mondo 2000, 2006, Black Ice*), além de sites e *newsgroups* os mais diversos no ciberespaço (LEMOS, 2004, p. 185).

A popularização da cultura *cyberpunk* deve muito as mídias de massa como jornais e revistas, assim como os livros de ficção-científica, responsáveis pela disseminação desse imaginário tecnológico. Segundo Lemos (2004), a cultura *cyberpunk* pode ser vista como herdeira da contracultura dos anos 60, que fundia liberdade e tecnologia (rock, vídeo experimental...), porém não significa que ela seja antitecnológica, nostálgica, mas na verdade celebra as novas possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônicas.

Ao mesmo tempo, Lemos (2004) nos diz que a cultura *cyberpunk*, baseada da ficção científica, caracteriza-se por uma visão negra, distópica e despótica do futuro, dentro de uma visão conspiratória do pós-guerra, a qual a sociedade é dominada por grandes corporações que controlam a política e a economia mundial. Diante deste cenário, as possibilidades abertas das novas tecnologias soam como inspiração à liberdade, e o princípio dos *cyberpunks* é descrito: “A informação deve ser livre; o acesso aos computadores dever ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, surfe essa fronteira, faça você mesmo”²⁵ (LEMOS, 2004, p. 187).

²⁵ O caso do site Wikileaks que vêm divulgando *posts* de fontes anônimas, documentos, fotos, e informações confidenciais, de assuntos secretos dos governos, estremecendo a diplomacia mundial.

O imaginário *cyberpunk* reflete o cotidiano, caracteriza-se como próprio ambiente tecnourbano, caótico, unindo a visão distópica do futuro e altas tecnologias. É a partir do contexto dos anos 80 que nasce um novo estilo de ficção-científica em sintonia com os humores da época: surgimento do computador pessoal, redes telemáticas, telefones portáteis, engenharia genética, problemas ecológicos, crises dos sistemas políticos, fundamentalismos religiosos. É isto que encontramos nos autores cyberpunks: “Um futuro com múltiplas facetas, complexo, integrado em uma visão global (...) da cibernética, da biotecnologia, das redes de comunicação...” (LEMOS, 2004, p. 188).

O *cyberpunk* retrata as sociedades pós-industriais avançadas, em que a economia, a cultura, o saber, há muito tempo estão sendo traduzidos em informações binárias. Este retrato mostra como “o poder é de agora em diante aquele do saber, da informação: redes interligadas que tecem uma teia de aranha telemática ao redor do globo” (LEMOS, 2004, p. 189). A realidade se apropria da ficção, da qual resulta as ações reais, as artes e as formas de socialidade contemporânea. Essas formas se apresentam, marcando de forma constitutiva, composta por relações complexas, a cibercultura. Nela o *cyberpunk* se realiza: o presenteísmo, o tribalismo, o erotismo, a violência (LÉVY, 1999; MAFFESOLI, 2006).

Os cyberpunks são *outsiders*, criminosos e visionários da tecnologia. Eles encarnam, na ficção e na vida real, uma atitude de apropriação vitalista da tecnologia. O universo de sua ficção está, justamente, na conjunção social do reino da tecnologia de ponta, da racionalidade, da *hard-science*, com o lado subterrâneo, hedonista, tribal da sociedade de hoje. Como parte da cibercultura, o estilo *cyberpunk* aponta para uma sinergia entre tecnologias digitais do ciberespaço e a socialidade contemporânea (LEMOS, 2004, p. 189).

Não obstante, o ambiente *cyberpunk* reflete o presente, a globalização da economia e do mundo, tanto que a ideia de aldeia global reside nas rédeas de um mundo sem fronteiras, cuja geografia vale menos que o poder do tempo real. De certa maneira, a ficção-científica de *Neuromancer* já se apresenta nas ruas (caos urbano, *hacking*, globalização, aquecimento global, falência dos projetos modernos...) (LEMOS, 2004).

O surgimento em potencial das tecnologias digitais, nos anos 80, a partir do computador Macintosh (PC pessoal) e a influência do romance de Gibson, segundo

Lemos (2004), simboliza o pesadelo da modernidade tecnológica, concebida politicamente na forma arbitrária do Grande irmão, *Big Brother*, o olho que tudo controla, no qual contra ele se luta, travando cotidianamente verdadeiras guerrilhas no ciberespaço. É neste período que o mundo começa a conhecer as primeiras piratarías de computador, os vírus e os primeiros artistas cibernéticos.

Os primeiros hackers buscam apontar para novas possibilidades e posturas inéditas frente ao mundo tecnológico. Contra a dominação tecnológica, os cyberpunks reais (hackers, crackers, phreakers, cypherpunks, ravers) propõem o delírio virtual do ciberespaço, as guerrilhas quotidianas contra o *Big Brother*, as agregações, comunitárias ou não, das tribos eletrônicas, a luta pelos direitos dos *netizens* (cidadãos do ciberespaço) (LEMOS, 2004, p.193).

Esse parece ser o espírito contemporâneo da cibercultura, incorporando as novas tecnologias diante dos fracassos das promessas advindas da modernidade, sobretudo quando os poderes tecnocráticos constituídos temem pela anarquia da Internet, nesta forma de apropriação social da tecnologia. A expressão mais nítida disto é encontrada nas ruas, pois lá as colorações das novas tecnologias se apresentam, é lá que esta atitude tecnológica é senão, ao mesmo tempo, instrumento de opressão e de salvação, pela subversão e prazer.

Uma coisa, porém, pode estar certa, os tais *cyberpunks* sempre procuram o prazer, o conhecimento e a comunicação através do uso intensivo das tecnologias do ciberespaço e são críticos ferozes do desenvolvimento tecnológico. Nota-se: “Queremos o ciberespaço mas não o Rwindow\$, queremos internet, mas não vigilância eletrônica e spams, queremos informação livre, mas não sites inseguros que possam ferir a nossa privacidade, etc...”(LEMOS, 2004, p. 201).

Os *cyberpunks* vêm mostrando uma alternativa a visão moderna da tecnologia, ou seja, a mistura das novas tecnologias e a atitude apropriativa, percebida nas ruas, delinea o imaginário, não aspirando equivocadamente o futuro, mas no lapso do futuro do presente, buscando as respostas no cotidiano, do aqui e agora, característica da pós-modernidade presenteísta. O *cyberpunk* é uma manifestação cultural e o seu imaginário popular é percebido e incorporado pela juventude com o qual se identifica, sobretudo quando se vincula o passado e o futuro, o apolíneo e o dionisíaco, articulado às novas

tecnologias e atitude social anárquica, tribal, viva e presente no estilo de vida da juventude, muito característico da socialidade pós-moderna (MAFESSOLI, 2006).

A cultura ou imaginário *cyberpunk* não são apenas uma corrente de ficção-científica, mas fato sociológico irrefutável, pois mistura esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção-científica, e tem sua raiz influenciada pela contracultura americana e a efervescência dos anos 80. O imaginário tecnológico *cyberpunk* (mistura de ficção-científica e realidade cotidiana) é radicalização da racionalidade tecnológica moderna se mesclando a uma forma de socialidade, estética e emocional (LEMOS, 2004; MAFESSOLI, 2006).

Por isso, esse processo de socialidade destas tribos, através das novas tecnologias, possibilita surgir intenções, tanto boas (a efervescência comunal, o compartilhar de sentimentos, a informação altruísta, etc.) quanto pior (criminalidade, ausência de contato físico, terrorismo, vírus, pedofilia, etc.). Por causa destes desígnios maldosos na rede, tanto empresas como o Estado têm desenvolvidos dispositivos com objetivo, para além dessas intenções, de identificar o usuário e seus movimentos, neutralizando esse espírito libertário *ciberpunk*. Vejamos a seguir.

3.3 O Estado e os mecanismos de controle

Em *Vigiar e Punir*, Foucault (2004) nos traz a ideia de *Panóptico*²⁶, alegoria que propõe a possibilidade de construir um mecanismo para assegurar o controle social dentro de alguma forma de estrutura, no caso aqui, o mundo virtual da Internet. A ideia parte da premissa de que as instituições sociais, através das quais os poderosos controlariam as massas potencialmente rebeldes, empregariam as tecnologias de

²⁶ A ideia original do Panóptico é de Jeremy Bentham, de 1791. Esta alegoria arquitetônica tinha por concepção ser aplicada em prisões, escolas e fábricas. O Panóptico se assemelhava a uma estrutura física de um edifício, onde preconizava a construção de células individuais situadas em círculo em torno de um poço central, formando um edifício circular. Uma torre de vigilância acima do poço, em conjunção com um sistema de iluminação das células que mantinha a torre no escuro, permitindo que uma única pessoa vigiasse as atividades de muitas outras, sem saberem quando. Os vigilantes seriam igualmente vigiados por outros inspetores invisíveis. Segundo Bentham, o objetivo é induzir um estado mental que permitiria as pessoas saberem que estão sendo observadas sem poder ser observador. Para Foucault, quando se consegue induzir este estado de espírito numa determinada população, não são necessários usar a força para impedir as rebeliões (FOUCAULT, 2004).

vigilância para dominarem o poder, e, ao mesmo tempo, confundir, coagir e controlar os cidadãos.

Rheingold (1993) nos alerta para esta ideia, na qual ela pode se apresentar sob muitos disfarces: “não é uma tecnologia neutra, pois permite a um pequeno número de indivíduos controlar um número muito maior de semelhantes” (p. 350). Obviamente, essa vigilância se torna mais fácil quando se traz o dispositivo de vigilância para dentro de casa. No caso, o computador interligado a rede global, avalia os críticos das ideias de transformação social provocadas pela tecnologia informática, ser uma arma em potencial (RHEINGOLD, 1993).

Em princípio, a Internet pretende ser um canal de comunicação horizontal, não controlado. O uso crescente por jornalistas rebeldes, ativistas políticos e pessoas de todos os perfis difundem informação e “rumores” políticos. Mas há casos de informação política relevante divulgada na rede que jamais teria sido tão ampla, quanto rápida, se fosse pela mídia convencional. Muitas dessas informações chegam a desagradar muitos governos, já que na era da Internet segredos políticos chegam a não existir a partir do momento em que escapam de círculo muito estreito²⁷.

A rapidez com que difundem as notícias pela Internet, por enquanto, em vez de fortalecer a democracia estimulando o conhecimento e a participação dos cidadãos, o uso dela permite aprofundar a crise da legitimidade política, ampliando para a política do escândalo. Governos atentamente observam o uso da informação como arma política, sobretudo quando este uso tende desestabilizar o *status quo*, por conta disso aperfeiçoa mecanismos de repressão a ciberataques por parte de hackers hostis²⁸, mas sabem que é

²⁷ Ao longo de 2010, o site WikiLeaks publicou grandes massas de documentos confidenciais do governo dos Estados Unidos, com forte repercussão mundial. Em julho do mesmo ano, WikiLeaks promoveu a divulgação de uma grande massa de documentos secretos do exército dos Estados Unidos, reportando a morte de milhares de civis na guerra do Afeganistão em decorrência da ação de militares norte-americanos. Finalmente, em novembro, publicou uma série de telegramas secretos enviados pelas embaixadas dos Estados Unidos ao governo do país.

²⁸ A prática de hackers e crackers é exercida em qualquer lugar para afetar todos os lugares na rede global. Mas é importante expor diferenças. Hackers não são o que a mídia diz que são. Primeiramente, os *Hackers* são desenvolvedores de software e hardware de computadores, mas também seriam as pessoas que criaram a Internet, que criaram o Linux, fizeram do sistema operacional Unix o que ele é hoje, os softwares GNU, mantêm a Usenet, fazem a World Wide Web funcionar, e os especialistas em segurança das grandes empresas. Assim como seriam aqueles que defendem um ambiente fomentador de inovações tecnológicas mediante a cooperação e a comunicação livre para todos. Por outro lado, no sentido oposto, os *crackers*, mesmo tendo todos os atributos de conhecimento acima, mas não seguem uma ética hacker, pois são empenhados em quebrar códigos, penetrar em sistemas ilegalmente, criam vírus e outros subtipos de vermes eletrônico causando danos ao usuário ou criam o caos no tráfego dos computadores

quase inevitável controlar, pois a dependência da rede torna inócuas as tentativas de segurança. Ou seja, quanto mais um governo e uma sociedade ficam dependentes da avançada rede de comunicações, mais expostos a ataques dessa natureza²⁹.

De fato, o sistema é vulnerável, não no seu centro, mas em sua periferia (CASTELLS, 2003; MOUNIER, 2006). Isso significa dizer que o problema da segurança para qualquer país não está necessariamente nos computadores dos governos, mas em toda a rede eletrônica da qual a vida cotidiana das pessoas e o funcionamento da economia dependem. Em sentido geral, a Internet e as redes de computadores interconectam países, ou melhor, o mundo, o que possibilita as vias para invasão de sistemas de segurança quase ilimitadas.

No entanto, existe uma medida que reforçaria a segurança por todo o sistema, seria a difusão de tecnologia avançada de criptografia³⁰. Este tipo de tecnologia permitiria a segurança de relações às organizações e às pessoas em geral, ou melhor, permitiria preservar a confidencialidade, sendo base para tecnologias avançadas de identificação, através de assinaturas digitais certificadas, eliminando o anonimato na Internet. Mas por outro lado, essa contramedida facilitaria atividades criminosas, algo que os Estados não querem, mas ao mesmo tempo não negam usar este recurso para

(website: Wikipédia, 06/01/2011, online). Em termos analíticos, segundo Castells (2003, p. 38), “os crackers e outros cibertipos são subculturas de um universo hacker muito mais vasto e, via de regra, não destrutivos”.

²⁹ Exemplo de ciberataques é a própria capacidade de conseguir informação crítica, poluir bancos de dados ou destruir sistemas-chave de comunicação, tornando uma arma neste ambiente tecnológico. Os Cibercrimes são constantes na rede. Uma onda de vírus e vermes incessantes navegam pela Internet, crackers rompem firewalls, números de cartão de crédito são roubados, ativistas políticos assumem o controle de websites, assim como arquivos de computadores militares ou emails secretos da diplomacia dos governos são transferidos de um lado para o outro no mundo. Além de conseguirem extrair software confidencial até da rede interna da Microsoft.

³⁰ A tecnologia da criptografia é muito usada nas contas pessoais e jurídicas em bancos, no cartão de crédito, na declaração do imposto de renda, etc. Ela funciona basicamente para proteger a privacidade da mensagem, já que o computador de origem será identificado por seu ponto de entrada na rede eletrônica. O processo codifica a informação de tal maneira que somente a pessoa (ou o computador) com chave pode decodificar. A criptografia de chave pública, a mais conhecida e difundida, são duas chaves de decodificação, uma das quais é privadamente conservada, pois utiliza a combinação de uma chave privada e uma chave pública. A chave privada só é conhecida pelo seu computador, enquanto que a chave pública é dada por seu computador a todo computador que queira comunicar-se de forma segura com ele. Para decodificar uma mensagem criptografada, um computador deve usar a chave pública, fornecida pelo computador de origem, e sua própria chave privada. Uma utilidade bem popular de criptografia de chave pública é chamada de *Pretty Good Privacy* (PGP - “ótima privacidade”) e permite que você criptografe quase qualquer coisa (HOWSTUFFWORKS, online) Disponível em: <<http://informatica.hsw.uol.com.br/>> Acesso em: 06/01/2011.

manter algum nível de controle sobre os fluxos de informação, sendo necessários restringir ou proibir o poder de criptografia nas mãos dos cidadãos.

Se toda a rede fosse capaz de se proteger no ponto de seus componentes individuais, seria mais difícil invadi-la. No entanto, os governos estão impedindo a difusão da tecnologia da criptografia, alegando que isso facilitaria atividades criminosas. (...) Numa das maiores ironias históricas, [poder de controle fundado durante séculos], a tentativa de controlar a informação pela proibição da difusão da tecnologia da criptografia deixa o Estado – e a sociedade – vulneráveis a ataques vindos da periferia da rede (CASTELLS, 2003, p. 131).

Esta vulnerabilidade do sistema permitindo ciberataques é facilitada com o surgimento de um estado global, do qual se formou a cooperação entre governos do mundo todo. E essas relações giram em torno de uma série de assuntos, possibilitando uma rede eletrônica de governo compartilhado. Porém, essa cooperação limita as parcerias por causa da desconfiança que Estados têm, diferenciando sua abertura à cooperação e formação e acesso de redes mais estratégicas a parceiros confiáveis. Diante disso, os esforços de segurança acabam sendo solapados, permitindo a economia criminosa global ou terrorismo internacional serem eficazes, ou seja quanto mais o Estado se recusa a limitar sua soberania, seja pela criptografia ou pela cooperação internacional, mais vulnerável a ciberataques de todos os tipos (BARRA, 2009; CASTELLS, 2003).

A soberania do Estado sempre começou com o controle da informação, e agora esse controle estava sendo lenta, mas inexoravelmente erodido. Dado o caráter global da Internet, tornou-se necessário para os governos mais importantes agir de maneira conjunta, criando um novo espaço, global, de vigilância. De fato, ao fazer isso eles estavam perdendo soberania, já que tinham de compartilhar poder e concordar com padrões comuns de regulação – tornaram-se eles próprios uma rede – de agências reguladoras e de vigilância. Mas compartilhar a soberania era o preço a pagar para conservar coletivamente algum grau de controle político (CASTELLS, 2003, p. 146).

Os Estados para exercer a regulação global devem fundir e compartilhar poder. Para isso, se quiserem ser parceiros nessa rede de controle, os Estados precisam concordar com padrões comuns, moldados conforme o mínimo denominador comum. “Se um dado governo deve cooperar impondo controle sobre websites de pornografia infantil localizadas em seu território, ele só o fará sob a condição de ter acesso a dados

obtidos a partir da interceptação do tráfego entre seu país e países fora do seu alcance” (CASTELLS, 2003, p.148)

Por isso que a noção de policiamento internacional se constitui no compartilhamento de coleta de informação como forma decisiva de impor poder estatal coletivo sobre todos os cidadãos, principalmente quando as consequências da informação orientarão a repressão em contextos específicos, sendo diferenciada segundo o grau de liberdade em cada país.

Decisivamente a Internet vem solapando a soberania nacional e o controle do Estado. Ao longo de toda história, o controle da informação foi a essência do poder do Estado. Mesmo no exemplo de democracias modernas, como no caso dos Estados Unidos, país em que um dos pilares, senão o mais fundamental, a Primeira Emenda Constitucional, o valor do direito à livre expressão, sofre constantemente tentativas de controle da Internet³¹ pelas formas legais de direito. Dada a natureza global da rede, as tentativas de controle direto da Internet pelo Estado através de meios tradicionais de censura e repressão parecem ter falhado.

Castells (2003) analisa que a transformação da liberdade e da privacidade na Internet é um resultado direto de sua comercialização. Quer dizer, da necessidade de assegurar e identificar a comunicação na Internet para ganhar dinheiro, e da proteção de direitos de propriedade intelectual na rede, intensificaram o desenvolvimento de novas arquiteturas de *software*, dos quais permitem o controle da comunicação por computador.

Para as empresas, o monitoramento dos usuários, cada vez que eles entram na Internet, é considerado como único caminho para assegurar o pagamento de direitos autorais, além de transmitir informações sobre os padrões de consumo dos internautas (SORJ, 2003, p. 53).

Os governos consentem não só essas tecnologias de vigilância, como também as adotam como forma de recuperar parte do poder que estavam perdendo (CASTELLS, 2003; SORJ, 2003).

³¹ “Em sua tentativa de exercer controle sobre a Internet, o Congresso e o Departamento de Justiça americana usaram o argumento que nos impressiona a todos: a proteção das crianças contra as perversidades sexuais que vagam pela rede. No dia 12 de junho de 1996, um tribunal federal dos EUA na Pensilvânia declarou o *Communications Decency Act de 1995* inconstitucional, afirmando: ‘Assim como força da Internet é o caos, assim a força da liberdade depende do caos e da cacofonia da expressão livre que Primeira Emenda protege’” (CASTELLS, 2003, p. 140).

Para o Estado, o acesso ao conteúdo que transitam pelo ciberespaço e o seu armazenamento são vistos como instrumentos necessários de vigilância das atividades que podem afetar a segurança nacional, o que tem levado muitos países a restringir ou proibir o uso por particulares de sistemas criptográficos, a regular a comercialização de sistemas avançados de deciframento e obrigar os provedores a guardar todos os e-mails por um período determinado (SORJ, 2003, p. 53)

Não é à toa que há variedades de tecnologias de controle que surgiram de interesses entrelaçados do comércio e dos governos. Estas tecnologias, segundo Castells (2003), de mecanismos de identificação, de vigilância e de investigação³², se fundam em dois pressupostos básicos: primeiro, o conhecimento assimétrico dos códigos na rede; o outro, a capacidade de definir um espaço específico de comunicação apto de controle.

A atuação destas tecnologias de controle se dá sob duas condições básicas: uma, os controladores conhecem os códigos da rede; a outra, o controlado, não. Até porque o *software*, que abriga estes códigos, é confidencial e patenteado, e a possibilidade de modificá-lo somente o dono pode fazer. O simples usuário, uma vez na rede, torna-se prisioneiro de uma arquitetura que não conhece.

Castells (2003) assegura que os controles, na rede, são exercidos com base num espaço definido, como por exemplo a rede em torno de um provedor de serviços da Internet, ou a intrarrede de uma empresa, uma universidade ou uma agência governamental. Ninguém discorda que a Internet seja uma rede global (CASTELLS, 2003, 2008, 2009; LEMOS, 2001; LEVY, 1999, 2003; MOUNIER, 2006; RHEINGOLD, 1996), mas os pontos de acesso a ela não o são (CASTELLS, 2003, 2009; GIDDENS, 1991; IANNI, 1992; RIFKIN, 2004; SORJ, 2003), pois se há filtros

³² As tecnologias de identificação incluem o uso de senhas e procedimento de autenticação. Os procedimentos de autenticação usam assinaturas digitais para permitir que outros computadores verifiquem a origem e as características do correspondente que interagem com eles. Geralmente baseia-se em tecnologia de criptografia. Autenticação funciona em camadas, com usuários individuais sendo identificados por servidores que são eles próprios identificados por rede. As tecnologias de vigilância, apesar de se basear em tecnologias de identificação, localizando o usuário individual, interceptam mensagens, instalam marcadores que permitem o rastreamento de fluxos de comunicação a partir da localização específica de computador e monitoram a atividade 24 horas ao dia. As tecnologias de investigação são as que se referem à construção de bancos de dados a partir dos resultados da vigilância e do armazenamento de informação rotineiramente registrada, pois toda informação eletronicamente transmitida é gravada, sendo processada, identificada e combinada numa unidade de análise coletiva ou individual (CASTELLS, 2003).

instalados nesses pontos de acesso, a liberdade global em rede paga um preço que é a submissão local.

Na esteira dos grandes avanços tecnológicos alcançados por companhias comerciais da Internet, os governos desenvolveram seus próprios programas de vigilância, combinando desajeitados métodos tradicionais com nova sofisticação tecnológica (CASTELLS, 2003, p. 145).

A criação de um sistema eletrônico de vigilância está em curso. Ironicamente, grupos de ideologia ardorosamente libertária forneceram a tecnologia para a quebra do anonimato e a redução da privacidade, esses indivíduos foram os primeiros a usá-la (CASTELLS, 2003; RHEINGOLD, 1993). Este espaço de liberdade que fora laboriosamente construído pelos pioneiros da Internet, agora parece se converter em espaço de vigilância dos governos. Talvez aquela frase do Marx invertida seja de alguma forma válida: a história acontece como farsa e se repete como tragédia.

Esses grupos são responsáveis por construir sistemas de vigilância, com capacidade de agir sobre provedores de serviços da Internet e redes específicas por toda a parte, com intuito de atender seus interesses, criando softwares que garantam direitos de propriedade intelectual, pois eles geram lucros numa economia de informação.

Para impor essa proteção, o negócio da produção de informação precisa controlar o acesso e a identidade na Internet, e o apoio dos governos é fundamental para preservar seus direitos de propriedade na economia global. De certa forma, os esforços governamentais são atendidos, facilitando o restabelecimento do controle, com base numa arquitetura de software controlado³³ (CASTELLS, 2003; MOUNIERS, 2006; RHEINGOLD, 1993).

O monopólio do poder, antes de tudo, visa assegurar a existência do próprio Estado, sobretudo a sua capacidade de supervisionar e controlar as comunicações dentro de suas fronteiras (BARRA, 2009; RIFKIN, 2004). A era da Internet desafia essa premissa básica do Estado e a sua forma de atuação, sobretudo na Internet como legítimo ciberespaço de tensões. Segunda Barra (2009), os dispositivos de segurança e

³³ Esta nova arquitetura torna-se ferramenta essencial de controle, possibilitando a regulação e o policiamento através das formas tradicionais do poder do Estado. Nesse sentido, abrigar provedores de serviços da Internet a dispor de técnicas de rastreamento de seus usuários, impondo a notificação compulsória de identidades de usuários por solicitação de agências governamentais (CASTELLS, 2003).

normas de regulação na Internet configuram o aparecimento do Estado Leviatã³⁴, com objetivo de aumentar a centralização do poder.

Como garantidor da segurança, buscava diminuir a insegurança na Internet, ao possibilitar mais segurança no uso de sistemas de informática que fossem conjugados à rede, ao combater a possibilidade que se vislumbrava de configuração de um monopólio ou de anarquia no mercado de certificação digital e ao controlar, de alguma maneira, a entrada por meio da Internet do contexto de anarquia que impera nas relações internacionais (BARRA, 2009, p. 172).

A ideia do Leviatã retorna como garantidor da segurança numa sociedade que cada vez mais adiciona o componente da simulação, possibilitada pela tecnologia da informação, onde o caos e anarquia ameaçam, segundo este argumento, as relações saudáveis de mercado e diplomáticas. E estes sistemas de segurança garantem que o Estado faça pactos, acordos e alianças que aprofundam o entrelaçamento entre países, mercados e pessoas (BARRA, 2009). Mas por outro lado, é como vivêssemos no panóptico eletrônico permitindo que metade de nossas vidas seja permanentemente expostas ao monitoramento, já que maior parte da atividade econômica, social e política é um híbrido de interação on-line e física.

3.4 É Possível Uma Ágora Virtual?

Como se observou neste capítulo, os autores não deixam dúvida de que a Internet seja de fato uma tecnologia da Liberdade, mas não negam também que ela pode libertar os poderosos para oprimir os desinformados, muito menos garantir a rede como espaço sem autoridade.

A Internet, enquanto ciberespaço, em muitos aspectos, se parece com os espaços de colonização disputados pelos países europeus há mais de três séculos. A imagem que vem a cabeça é de um lugar povoado de tribos indígenas de estranhos

³⁴ Na clássica filosofia política, segundo Hobbes, a metáfora do Leviatã simboliza a imposição do temor pelo governo do soberano a seus súditos. Sem medo ninguém deixaria escapar toda a liberdade que tem naturalmente.

costumes e línguas, que constantemente é ameaçado por Estados e grandes corporações, representados por soldados, negociantes e missionários, ainda que a disputa por esses povoados possa resultar em lucros. Todos disputam o mesmo espaço, e todos, sem exceção, portam de uma visão própria sobre futuro do espaço explorado.

Essa alusão é perfeita, pois permite refletir “quem de fato dirige a Internet?”. Não há uma resposta precisa e concreta, o que se pode afirmar que a Internet não se ressentida de uma falta de poder e de direito, mas de excesso, de superabundância de conteúdo cultural, social, político e econômico. Há muito interesses que se estendem além de seus domínios respectivos para dominar, transformando a rede em uma verdadeira arena de disputa. O poder na rede pode assumir outras formas infinitamente mais sutis que a cristalização de um poder centralizado.

Segundo afirma Mounier (2006, p. 12-13):

[...] esse não é ainda um universo policiado, em todos os sentidos do termo, como muito desejariam que fosse [...], a multiplicação real ou fantasmática das cópias fraudulentas, a questão da difamação, do atentado contra os direitos das marcas, tudo isso está aí para lembrar que o ciberespaço é, até então, um universo em construção, movediço, onde as linhas de força ainda não estão fixadas. A sua relativa juventude faz do ciberespaço uma “fronteira”, um lugar aberto onde os mais diversos atores se atropelam e se digladiam, às vezes sem que ninguém tenha ainda conseguido aplicar a sua própria regra do jogo.

Mas por outro lado, Castells (2003) nos alerta para a infraestrutura das redes terem donos, pois o acesso a elas podem ser controlado e a sua utilização influenciada, monopolizada por interesses comerciais, ideológicos e políticos. Esse debate é crucial para compreendermos que à medida que a Internet se torna tecnologia onipresente de nossas vidas, a questão de quem possui e controla o acesso a ela a torna um campo de guerra pela liberdade.

À prova disso, a Internet se tornou peça fundamental de organização e mobilização, tendo como ponto de apoio e encontro as redes comunitárias que não deixam de difundir e redistribuir suas próprias armas.

Antes de tudo, o internauta não é somente o cliente e um provedor de acesso/servidor/fornecedor de conteúdo, à custa de um contrato, ele é um cidadão que tem os mesmos direitos tanto no mundo digital como na vida real, um *netizen*, um “cidadão da rede” (MOUNIER, 2006).

O espaço da Internet é heteronômico, pois ele se constitui pela interconexão cacofônica de redes proprietárias, com estatuto privado, e outras de estatuto público, assim como uma multidão de outras redes livres que partilham e compartilham este espaço, isto é, “o ciberespaço é também um espaço partilhado por agentes comerciais, industriais e públicos, bem como por usuários individuais” (MOUNIER, 2006, p. 205).

Nesse sentido, se a Ágora era a praça principal da constituição da pólis grega, onde normalmente era um espaço livre por haver mercados e feiras livres, e também discussões políticas, pode-se dizer que a constituição da Internet como ciberespaço é por excelência uma ágora virtual.

Conclusão

O escritor, pesquisador ou intelectual são frutos de seu tempo, observam e apreendem as questões do mundo em que vivem, muitas vezes correm os riscos, mesmo prematuramente, de suas análises ou conclusões estarem de alguma forma equivocadas, ainda mais quando elas são acerca dos fenômenos que a tecnologia em rede proporciona à vida das pessoas em todo o mundo.

Ao longo do trabalho, a inquietação intelectual tomou conta do espírito da pesquisa e refletiu diretamente na compreensão do estudo, no qual apontou que as possibilidades de participação política na *Ágora Virtual* é uma realidade tão ambígua quanto múltipla. Por um lado, percebemos que as redes comunitárias começam a ganhar mais destaques pelo seu papel político no mundo, mas por outro lado, é inegável perceber que as formas autoritárias de controle da Internet são adotadas cada vez mais por muitos governos e grandes corporações.

Diante disso, os últimos acontecimentos globais como dois eventos, em períodos curtos de tempo, andam abalando o mundo: as revelações secretas das diplomacias mundiais, principalmente do governo americano; e os levantes populares do mundo árabe, especialmente a destituição do poder egípcio.

Ambos os eventos ganham dimensões sem precedentes. Um, é o apelo crescente e contestador da população egípcia, tomando as praças, pedindo a renúncia do ditador Hosni Mubarak, patrocinado, durante 30 anos, pelos governos dos EUA e Israel, com intuito de defender seus interesses naquela região. O outro, são revelações de Estado que estremecem a diplomacia internacional, a ela como recurso de diálogo e consenso, era abalado por informações de documentos apreendidos e capturados por computadores interligados que invadiam computadores das sedes dos governos.

Esses eventos são fatos que tomam as mentes das redes comunitárias na Internet, pois a comunicação global permite as identidades excluídas terem voz ativa, reprocessada por outras comunidades, que fogem aos controles da mídia tradicional e dos governos. Essas articulações com a rede global, características de aspectos comuns, de pertencimento, de interesses, para além do sentido social, cultural e econômico, transformam a rede em sentido político.

Tudo, sem exceção, ganha dimensão política. A sociedade conectada em rede exerce pressão e pressiona as tradições locais, uma vez que essa conexão está em consonância aos entraves políticos, tendo como consequência a perda de confiabilidade nos governos e da política de modo geral.

O Wikileaks³⁵, ao revelar os segredos diplomáticos, acentua e reforça negativamente os governos de agirem sempre contra os interesses públicos. A liberdade de expressão como um dos pilares da democracia moderna é questionada por aqueles que veem seus interesses ameaçados, e as medidas de controle da Internet ganham força em todo o mundo. Até ditaduras estão tomando medidas neste sentido para impedir que os oprimidos ganhem apoio global e resistam a repressão, o Egito é um exemplo de pressão local articulada com a pressão global para destituir o ditador.

A Internet é o instrumento político mais poderoso do século XXI, estes últimos acontecimentos medem a dimensão dos fatos históricos que estamos vivenciando. O uso arsenal de tais plataformas tipo o Facebook, Twitter, Blogs, os laptops e celulares as tornam potenciais instrumentos de mobilização e contestação tanto local quanto global.

Claro que não é a regra. Todos os países, lugares, por causa da Internet, de alguma forma iriam se movimentar e exigir mudanças da estrutura dominante, mas depende de determinadas circunstâncias, que diz respeito a processos específicos a cada contexto institucional e cultural. Neste momento, os efeitos da queda do ditador egípcio (uma resposta do povo contra o neoliberalismo que atende, sobretudo, aos interesses norte-americano e israelense) começam a movimentar outras populações do mundo árabe com o mesmo sentimento de revolta e descontentamento.

Diante da adesão das redes comunitárias à causa egípcia, um fato preponderante ocorreu, nem a literatura utilizada neste trabalho foi possível perceber; o autocrata frente ao desespero fez o que ninguém, por enquanto, ainda faz: desligou a Internet. Essa atitude de descalabro de desativar a Internet, durante cinco dias, teve um custo econômico pesado, a economia do país travou.

Por outro lado, muitos governos começam se apropriar das novas ferramentas da Internet para os seus próprios fins antidemocráticos, como é o caso do Irã e da China, que perseguem ativistas através das populares redes comunitárias. No ocidente, os EUA

³⁵ Site da Internet que vem revelando segredos da diplomacia mundial.

lutam para condenar Julio Assange, fundador do Wikileaks, por crime de espionagem, mas na verdade estão deflagrando um atentado à liberdade de expressão, impondo a censura, velha conhecida das ditaduras.

Mais recentemente, o Brasil passou por eleições, e nelas se constatou a falta de adaptabilidade e usabilidade das plataformas sociais por parte dos candidatos, criando uma “brecha” com o eleitor. Também se verificou nas redes o preconceito e o ultramoralismo religioso, incorporado aos discursos dos presidenciáveis que refletiram nos debates na TV, fragilizando o debate democrático de ideias essenciais para o país.

As redes comunitárias na Internet fortalecem a participação política, mas as consequências disso podem ter resultados diferentes para cada contexto institucional e cultural tanto nos regimes democráticos quanto nos antidemocráticos. A comunicação em rede em geral e a Internet, em particular, colocam os indivíduos em contatos uns com os outros em todo o mundo, compartilhando e partilhando experiências a tornando uma grande comunidade global.

A Internet não é nem boa nem ruim, mas também não é neutra. Ela impõe ao mesmo tempo regras novas ao jogo político-democrático quanto medidas que a censurem, impedindo sua imposição. Claramente esses são uns dos desafios enfrentados pela democracia no século XXI. O curso dessa história ainda não se completou, não sabemos ao certo para onde a sociedade contemporânea caminha, e os desafios são do tamanho de suas ambições.

Por enquanto, a arena está posta, há batalhas vencidas, e outras derrotas. Há muitas reviravoltas. Mas a guerra ainda continua. O vencedor? Ninguém sabe. A história nos dirá.

Referência bibliográfica:

BARRA, Marcelo Cavalcanti. **O Leviatã eletrônico**: a trama política que colocou o Estado na internet. Bauru, SP: EDUSC, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização**: as consequências humanas. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Jorge Zahar, 1999.

_____. **Comunidade**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Jorge Zahar, 2003.

_____. **Identidade**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Jorge Zahar, 2005.

BORGES, Jorge Luis. **História da Eternidade**. São Paulo: Ed. Globo, 2001.

_____. **A biblioteca de Babel in: Ficções**. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 1986.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede** - (A era da informação: economia, sociedade e cultura; volume 1. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 9ª edição, 2009.

_____. **O poder da Identidade** - (A era da informação: economia, sociedade e cultura; volume 2. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 6ª edição, 2008.

_____. **A galáxia Internet**: reflexões sobre internet, negócios e sociedade. Lisboa, PT: ed. Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

_____. **A galáxia Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2003.

DUARTE, F; SQUANDT, C; SOUZA, QUEILA (orgs.). **O tempo das redes**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2008.

DURKHEIM, E. **II. Divisão do Trabalho e Suicídio**. In: RODRIGUES, José Albertino (Org.). A Sociologia de Durkheim. In: **Durkheim: sociologia**. São Paulo: Ed. Ática, 1998.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.

EISENBERG, José; CEPIK, Marco (orgs.). **Internet e Política**: teoria e prática da democracia eletrônica. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

FERNANDES, Florestan (Org.). **Comunidade e sociedade**: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação. São Paulo: Editora da USP, 1973.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 29ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FRIEDMAN, Thomas L. **O mundo é plano: uma breve história do século XXI**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2005.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.

GIDDENS, Anthony. **Em Defesa da Sociologia: Ensaio, interpretações e réplicas**. São Paulo: Ed. UNESP, 2001.

_____. **Sexualidade, Amor e Erotismo nas Sociedades Modernas**. São Paulo: Ed. UNESP, 1993.

_____. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Ed. UNESP, 2ª edição, 1991.

GOMES, Wilson. Internet e participação política em sociedades democráticas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 27, p. 58-78, agosto. 2005.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.

HILLIS, Ken. **Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual**. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2004.

HOBSBAWN, Eric. **Globalização, democracia e terrorismo**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 2007.

IANNI, Octávio. **A sociedade Global**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Civilização Brasileira, 1992.

KOEPSSELL, David. **A ontologia do ciberespaço: a filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual**. São Paulo: Ed. Madras, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e a vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2ª ed., 2004.

LEMOS, André; PALACIOS, Marcos (orgs.). **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2º Ed., 2001.

_____. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Ed. Edições Loyola, 2003.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1ª edição, 1999

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

- LOJKINE, Jean. **A Revolução Informacional**. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.
- MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.
- _____. **A transfiguração do político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.
- MARQUES, F. P. J. A. Debates Políticos na internet: a perspectiva da conversação civil. **OPINIÃO PÚBLICA**, Campinas, vol. 12, n° 1, Abril/maio, 2006, p. 164-187
- MARTINEZ, Vinício. Democracia Virtual: o nascimento da sociedade pós-virtual. IN: ALVES, G. & MARTINEZ, V. (Org.) **Dialética do Ciberespaço: trabalho, tecnologia e política no capitalismo global**. Bauru-SP: Ed. Document Arminda, 2002.
- MOUNIER, Pierre. **Os Donos da Rede: as tramas políticas da internet**. São Paulo: Ed. Loyola, 2006.
- PARENTE, André. (Org.) **Tramas da Rede**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2004.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2009.
- RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Lisboa, PT: Ed. Gradiva, 1996.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. **Cultura e Política no mundo contemporâneo: paisagens e passagens**. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2000.
- RIFKIN, Jeremy. **A era do acesso: a transição de mercados convencionais para Networks e o nascimento de uma nova economia**. São Paulo: Makron Books, 2004.
- SCHAFF, Adam. **A sociedade Informática**. São Paulo: editora Brasiliense, 2006.
- SORJ, Bernado. **Brasil@povo.com: A luta contra a desigualdade na sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar; Brasília, DF: UNESCO, 2003.
- TÖNNIES, F. **Comunidade e sociedade como entidades típico-ideais**. In: FERNANDES, Florestan (Org.). **Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação**. São Paulo: Editora da USP, 1973.
- TOURAINÉ, Alain. **O que é a democracia?**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1996.
- WEBER, M. **Comunidade e Sociedade como estruturas de socialização**. In: FERNANDES, Florestan (Org.). **Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação**. São Paulo: Editora da USP, 1973.
- VIEIRA, Liszt. **Cidadania e Globalização**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Record, 2005.

WEBER, Max. **Economia e sociedade**, volume 1. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1991.

WIRTH, L. **Delineamento e problemas da comunidade**. In: FERNANDES, Florestan (Org.). **Comunidade e sociedade**: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação. São Paulo: Editora da USP, 1973.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?!**: uma teoria das novas mídias. Porto Alegre: Ed. Sulina. 2^o edição. 2007.

e-Links

HOWSTUFFWORKS – INFORMÁTICA. Disponível em:
< <http://informatica.hsw.uol.com.br/> > Acesso em: 10 fev.2011.

SCIELO – Disponível em: <http://www.scielo.br/> > Acesso em: 28 dez. 2010.

WIKIPEDIA. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/> > Acesso em: 10 fev. 2011.