

**UNIVESIDADE PAULISTA – UNIP**  
**PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**  
**CULTURA MIDIÁTICA E GRUPOS SOCIAIS**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER (EDT):  
PARTICIPAÇÃO POLÍTICA NO CIBERESPAÇO**

**MARIA LOURDES BALBINOT DE LAMÔNICA FREIRE**

Dissertação apresentada ao  
Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação da Universidade  
Paulista – UNIP, como requisito  
parcial para obtenção do título de  
Mestre em Comunicação.

**SÃO PAULO**

**2007**

**UNIVESIDADE PAULISTA – UNIP**  
**PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**  
**CULTURA MIDIÁTICA E GRUPOS SOCIAIS**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER (EDT):  
PARTICIPAÇÃO POLÍTICA NO CIBERESPAÇO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação da Profa. Dra. Eunice Vaz Yoshiura.

**MARIA LOURDES BALBINOT DE LAMÔNICA FREIRE**

**SÃO PAULO**

**2007**

Freire, Maria Lourdes Balbinot De Lamônica

Electronic Disturbance Theater: participação política no ciberespaço. / Maria  
Lourdes Balbinot De Lamônica Freire. – São Paulo, 2007.

108 f.

Dissertação (Mestrado) – Apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2007.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática.

Orientação: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Eunice Vaz Yoshiura

1. Ciberativismo 2.Cibercultura 3.Política 4.Rede 5.Comunicação

I. Título

*a Otávio, luz da minha vida.*

## **Agradecimentos**

Quero agradecer a todas as pessoas que se envolveram neste meu projeto e que, também, me permitiram chegar até aqui. Em especial devo mencionar:

Profa. Dra. Eunice Vaz Yoshiura, por acreditar em mim e no meu projeto, por me acolher e me orientar, sem o que a realização deste trabalho não seria possível;

Profa. Dra. Janette Brunstein e ao Prof. Dr. Massimo Di Felice, pelas sugestões construtivas no exame Geral de Qualificação. Suas críticas e indicações abriram novas possibilidades, novos caminhos, que enriqueceram meu trabalho;

professores do Programa de Mestrado em Comunicação da UNIP, que me mostraram um novo mundo;

meu mestre Mozá que generosamente compartilha comigo o que tem de mais valioso na vida: seu conhecimento;

meus colegas de trabalho: professores, coordenadores, funcionários e todos que me auxiliaram na elaboração deste trabalho

meu marido e amigo Otávio, pela paciência, carinho e apoio;

família Bandeira De Lamônica Freire, em especial minha sogra “Tia Lu” pela acolhida em seu seio, no qual aprendi a importância do conhecimento e de viver o cotidiano;

minha mãe Maria Helena, minha irmã “Tuta”, meu irmão “Cuco” e meu irmão “Xande” que me ensinaram a sonhar e, mais importante, me ensinaram a correr atrás desses sonhos;

minha sobrinha Clarinha, luz que me ilumina, pelos momentos de alegria e pelas muitas risadas que compartilhamos e

Carlinha Osório pela amizade e pelas boas noites de discussão teórica.

## **Resumo**

Partindo do reconhecimento do *déficit democrático* contemporâneo (GOMES, 2005), particularmente no tocante à escassez da participação popular nas decisões políticas, e entendendo que o ciberativismo é um esforço de sociabilidade que tanto pode ser cidadã, como controladora, isto é, a serviço de interesses hegemônicos, este trabalho aborda as características do ciberativismo como forma de comunicação político-cultural em rede. Procede-se à investigação de um caso concreto – o do Electronic Disturbance Theater - EDT, com a intenção de caracterizar a sua ação e sua força constitutiva de empoderamento, na busca de transformação da estrutura social. Nesse sentido, enfatiza-se a dinâmica política emergente na rede a partir da interconectividade entre movimentos sociais e micro-ações colaborativas de indivíduos ou pequenos grupos alinhados à causa maior subjacente aos modos de ação política vinculada à luta pela liberdade, pelos direitos fundamentais do homem. Para contemplar a discussão da relação comunicação e política a que a abordagem do ciberativismo compele, fez-se um esforço de compreensão da conexão entre comunicação em rede, cibercultura e participação política e uma reflexão crítica a respeito de atores e protagonismos em ciberativismo. Dessa forma, este foi abordado sob a ótica da relação comunicação/cultura/política que as suas práticas estabelecem, sendo a ação do grupo *Electronic Disturbance Theater* na rede, vista como forma de participação política alinhada a movimentos sociais sob o enfoque teórico da comunicação e política. A pesquisa realizada teve como objetivo geral compreender e analisar a forma como agem na Internet grupos ciberativistas e de “desobediência civil eletrônica”, sob o enfoque da dimensão comunicativa, cultural e política, a partir do estudo das ações do EDT. Os objetivos específicos são: investigar, analisar e interpretar a construção da identidade do grupo, a partir de suas práticas e da sociabilidade que seu ativismo propõe e identificar e descrever quem são seus atores, como organizam os protestos eletrônicos, de que forma se irradiam pela rede, repertoriando e analisando as atividades que desenvolvem sob o ponto de vista de suas implicações políticas. O foco da questão inscreve este estudo na esfera problemática da relação comunicação, cultura e política e a abordagem teórico-metodológica no esforço de aproximação com o campo da cibercultura, numa

interlocução com autores que se dedicam à abordagem crítico-reflexiva da sociedade em rede e da cibercultura, como Santaella, Lévy, Lemos e principalmente Castells. Santaella (2003) permite a compreensão da relação entre mídia e pensamento e sensibilidade humanos, e a percepção de como estes incitam a emergência de novos ambientes culturais. Com Lévy (1999), se configura como o movimento geral da virtualização não afeta apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade e o próprio exercício da inteligência. A partir de Lemos (2002;2003) delineiam-se as características da cibercultura na relação entre técnica e vida social. Com sua análise da era da informação, sob a ótica de suas implicações sociais e culturais, Castells (1999) possibilita categorizar o EDT como um grupo com identidade de projeto. Na discussão política, para conceituar ação social, socialização, sociedade civil, participação, cidadania e movimentos sociais, Bobbio, Webber e Scherer-Warren constituem a base teórica. Os procedimentos metodológicos adotados se inscrevem no domínio da pesquisa qualitativa. Na coleta e descrição dos dados utiliza-se a etnografia virtual, constituindo como “trabalho de campo” o acesso sistemático ao *sítio* do EDT, durante 6 meses, numa observação/interação participante; fazendo levantamento e classificação das práticas; registro dos movimentos em conexão; visita e descrição dos principais *links*; observação de modos de sociabilidade. O relato da pesquisa se faz em três partes. Num primeiro momento busca-se construir pontes entre a comunicação em rede e a cibercultura que nela e com ela se configura. Num segundo momento, partindo do enfoque dos movimentos sociais em rede, aborda-se o ciberativismo como fenômeno da cibercultura que dá visibilidade a novos atores e a novas formas de participação política na Internet. No terceiro momento estuda-se o grupo e seu *sítio* na Internet como promotores de ações que possibilitam a atuação de novos atores na rede. Conclui-se que o EDT, com suas práticas, mostra didaticamente que os meios e modos de comunicação eletrônica podem se tornar ferramentas eficazes para a constituição da democracia, pois, o ciberativismo articulado a projetos político-culturais, apresenta-se como um caminho para a diminuição do *déficit democrático*.

**Palavras Chaves:** Ciberativismo, Cibercultura, Política, Rede, Comunicação.

## **Abstract**

From the recognition of contemporary democratic deficit (GOMES, 2005), particularly the scarce popular participation on political decisions, and understanding that cyberactivism is a sociabilization effort that can either contribute to citizenship or be controlling, serving hegemonic interests, this work discusses the cyberativism as a form of political and cultural communication network. Proceed to the investigation of Electronic Disturbance Theater (EDT) case, with the intention of characterizing its actions and constituent empowerment force, in the search for a social transformation structure. In this sense, emphasizes the political dynamics emerging from the interconnectivity among social movements and collaborative micro-actions of individuals or small groups, sympathetic of a bigger cause underlying in types of political actions linked to the fight for freedom and the basic rights of humanity. To contemplate the discussion of the relationship between communication and politics as the cyberativism approach compels, an effort was made to understand the connection between network communication, cybersculture and political participation, besides a critical reflection about actors and protagonism in cyberactivism. In this way, its practices establish the approach of the relation among subjects such as communication/culture/politics, being Electronic Disturbance Theater's internet actions seen as a form of political participation linked to social movements under the theoretical focus of communication and politics. The research had the main objective of understanding and analyzing the way cyberactivists and "electronic civil desobidience" groups act in Internet, focused on communicational, cultural and political dimensions from the study of EDT actions. Specific objectives are: to investigate, analyze and interpret the group identity construction, from their practices and from sociabilization that its activism proposes; identify and describe who are the actors, how they organize electronic protests, how they spread through the internet, analyzing activities through the way their political implications develop. The focus of the subject includes this study of the problematic sphere of communication, culture and political relations and the theoretical-methodological approach in the effort of approximation to the cybersculture field, in a dialog with authors that dedicate to the critical-reflective approach of cybersculture and network society, like Santaella, Lévy, Lemos and mainly Castells. Santaella (2003) allows the comprehension of relations

among media, human thoughts and sensibility and the perception of how they incite the rising of new cultural environments. With Lévy (1999), it configures itself as a general virtualization movement affecting not only information and communication, but bodies, economical mechanisms, colective fields of sensitivity and the exercise of intelligence. Lemos (2002;2003) begins drawing cybicultural characteristics in the relations between techniques and social life. Castells' (1999) analisis of the age of information, under the optics of its social and cultural implications, makes it possible to classify EDT as a group with a project identity. In the political discussions, to conceptualize social action, socialization, civil society, participation, citizenship and social movements, Bobbio, Webber and Scherer-Warren give the theoretical basis. The methodological procedures are in the fields of qualitative research. The collecting and description of data uses virtual ethnography, the sistematic access to EDT's website, during six months, constituted the observation/interaction participation, raising data and classifying practices, registering connection movements, visiting and describing of main links, sociabilization methods observation. The research report is done in three moments. The first aims to build bridges between network communication and the cybiculture on wich it configurates itself. The second moment approaches the cyberativism, from the point of view of network social movements, as a cybiculture phenomenon wich gives visibility to new actors and new forms of Internet political participation. The third moment studies the group itself and it's website as action promoters that makes possible the acting of new actors on the network. The conclusion is that EDT, with it's practices, shows didactically that the medium and forms of electronic communication can become efficient tools for democratic constituition, because the cyberactivism, articulated with political and cultural projects, presents itself as a path to diminish the democratic deficit.

**Key words:** Cyber activism, Cyber culture, Politic, Web, Communication.

## SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	12
<b>CAPITULO I - Comunicação, Rede e Cibercultura .....</b>	24
1. A Rede .....	29
1.1. Rede como sistema de interação social.....	30
1.2 Rede como fluxo de mercadorias e informação.....	31
1.3 Globalização: redes mundiais de socialização.....	33
1.4 A contribuição de Pierre Lévy: ciberespaço, cibercultura, coletivos inteligentes e comunidades virtuais .....	36
2. Como se configura a cibercultura .....	41
<b>CAPÍTULO II - Movimentos Sociais em/na Rede e Ciberativismo .....</b>	48
1. Preliminares teóricas .....	48
2. Movimentos sociais .....	54
3. Participação política e Ciberativismo .....	63
3.1 Hackers .....	66
<b>CAPÍTULO III - <i>Electronic Disturbance Theater (EDT)</i>.....</b>	72
1. O EDT por eles mesmos .....	74
2. O Sítio do EDT .....	77
2.1 Página de rosto .....	79
2.2 Electronic Civil Disobedience (ECD) .....	80
2.3 VRtime: <i>Virtual Timeline</i> .....	83
2.4 ZAP Text: <i>ZAPATISTAS: THE RECOMBINANT MOVIE</i> .....	84
2.5 Zapatistas Sites .....	85
2.6 ZAP .....	88
3. Atuações.....	89
4. Alteridade Radical.....	94
5. Identidade de projeto .....	96
<b>Considerações finais .....</b>	100
<b>Referências.....</b>	105

*Meu andar é curto e breve  
Mas contém a vastidão*

Joaquim Cardoso

## **Introdução**

O ciberativismo (ativismo na rede), em modalidades várias, com nuances que vão desde a solidariedade radical até ao terror, apresenta-se como favorecimento ao bem comum, ou como exacerbação da violência. Em qualquer de suas expressões, todavia, vem ganhando na rede cada vez maior visibilidade, e nas suas múltiplas expressões, tende a ganhar relevância como fenômeno de comunicação e cultura.

Em 2003, no cenário de confronto político entre republicanos e democratas, no contexto das eleições presidenciais dos Estados Unidos, um fenômeno de comunicação midiática repercutiu amplamente, ganhando relevância e, ao mesmo tempo, colocando ao estudo da Comunicação uma questão incômoda e desafiadora acerca do poder do ativismo na rede e da sua função política.

Don Rather, âncora de um dos mais prestigiados noticiários da rede de televisão americana CBS, num programa de reportagens investigativas, noticiou que o atual presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, teria escapado da guerra do Vietnã beneficiando-se do tráfico de influência política de seu pai. A documentação apresentada no programa, entretanto, não era confiável. Rather, embora jornalista experiente, não reconheceu o erro, sofrendo um ataque demolidor dos ‘blogueiros’ de direita, com repercussões desmoralizantes para si próprio e para a CBS<sup>1</sup>. Militantes e simpatizantes do Partido Republicano, favoráveis a Bush, num processo de ciberativismo em *blogs*, deflagraram uma ação política de grandes proporções no campo virtual, de forma eficaz. Esse episódio não só demonstra o poder de mobilização e ação dos *blogs*, mas também evidencia uma nova forma de manifestação da opinião pública.

As contestações em *blogs* deslizaram rapidamente para um movimento que, embora circunstancial, abriu na rede um canal político de ação/reAÇÃO, uma brecha comunicativa rápida e incisiva, ao estilo guerrilha.

---

<sup>1</sup> A Revolta dos Pijamas. Revista Veja, 29 de setembro de 2004. Ano 37 – nº 39 – Editora Abril

Modalidades de ciberprotestos parecem caminhar nessa direção, com resultados pontuais sustentados na guerrilha de informação e nos deslocamentos de (in)decisão que suas explosões provocam. Sem se configurar propriamente na reflexão, no conhecimento, na crítica, ciberprotestos gerariam ações casuais, fragmentadas, voláteis, nas franjas de consequências políticas essenciais, mas com efeitos contraditórios, dos mais demolidores aos mais construtivos.

Os movimentos em rede, utilizando materiais culturais, tendem a construir novas identidades, favorecedoras da redefinição das posições de seus atores na sociedade. É o caso do Exército Zapatista de Libertação Nacional que defende a autodeterminação dos índios mexicanos, na comunidade de Chiapas, um dos primeiros movimentos ciberativistas na rede.

De qualquer forma, essas modalidades podem potencializar o resultado de outras formas de participação política, além das tradicionais, seja de maneira organizada, através de projeto ou, até mesmo, de forma fragmentada e desconexa.

Partindo do entendimento de que o ciberativismo é um esforço de sociabilidade que tanto pode ser de sociabilidade cidadã, como de sociabilidade controladora, a serviço dos interesses hegemônicos, propõe-se a investigação de um caso concreto, por meio de uma análise crítica dessa sociabilidade, com o objetivo de delinear sua força constitutiva de empoderamento na busca de transformação da estrutura social.

No Brasil, dois bons exemplos são o Movimento dos Sem-Terra (MST)<sup>2</sup>, que usa o *sítio* para ampliar a divulgação de sua ideologia, de seu projeto político e de suas ações, estando disponível em seis idiomas, além do português, e recebendo até dois mil e quinhentos acessos por dia e mais de vinte e cinco mil e-mails, e o Centro de Mídia Independente (CMI)<sup>3</sup> que faz parte de uma rede internacional de produtores independentes que defende a construção de uma sociedade livre,

---

<sup>2</sup> Militância se fragmenta na tela do computador. Rafael Sé, Jornal do Brasil, 19 de janeiro de 2004.

<sup>3</sup> O ciberativismo também serve para organizar inusitadas manifestações políticas e culturais “ao vivo”. Andréa Dip. Revista Caros Amigos, edição 75. <http://carosamigos.terra.com.br>

igualitária e que respeite o meio ambiente e é responsável por um *sítio* de notícias vinte e quatro horas, alimentado por denúncias, textos, fotos de livre reprodução (*copyleft*), todos enviados de forma voluntária.

Esses grupos porém, utilizam a rede de forma passiva, ou seja, como mais um canal de divulgação dos seus projetos. Não exploram seu potencial ativista, os instrumentos de ação disponíveis. No Brasil ainda não há casos documentados de grupos que usem a rede como ferramenta de ativismo político, para gerar protestos e desobediência civil eletrônica.

O foco da investigação que neste projeto se propõe, entretanto, não são os movimentos sociais em rede como atores sociais em si mesmos, mas grupos envolvidos com esses movimentos que lhes criam na rede novos espaços de fluxo, construindo ferramentas e disponibilizando-as em ações inclusivas. São grupos de “desobediência civil eletrônica” como o *Electronic Disturbance Theater* (EDT).

O *Electronic Disturbance Theater* é formado por quatro jovens americanos que apóiam, além do movimento Zapatista, grupos dissidentes, como as comunidades do Timor Leste, o movimento estudantil da Indonésia e o movimento das comunidades indígenas do Peru e da Colômbia. O EDT cria mecanismos inovadores de comunicação, fazendo, por exemplo, “performances” na rede.

Na perspectiva da comunicação e na sua relação com a cultura, a rede é instrumento plástico, ágil, móvel, dinâmico, que permite ampliar e variar as possibilidades de ação. A rede, como a escrita ao tempo de sua invenção e difusão, é uma tecnologia com um formidável impacto em todas as dimensões da vida humana, pelo seu poder de mutação das formas de experiência, com repercussão social e cultural profunda.

Lévy (1999), ao expor os programas da cibercultura, ressalta que

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre *links* territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre a relação de poder,

mas sobre a reunião em torno de centros do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração” (LÉVY, 1999, p.130)”.

Castells (1999) enfatiza o caráter aberto das estruturas de rede, sua capacidade de expansão e integração, ressaltando que a comunicação dentro da rede, como toda comunicação, implica em compartilhamento de códigos.

André Lemos (2002) afirma que as tecnologias de comunicação se tornam cada vez mais onipresentes nas nossas vidas, a ponto de não sabermos mais onde começam e onde terminam.

O ciberativismo, enquanto fenômeno da cibercultura, implica uma tripla dimensão: a dimensão comunicacional, a dimensão cultural e a dimensão política.

Enquanto modalidade fenomênica de prática da sociedade em rede, o ciberativismo aparece como tema e problema de investigação, de incontestável atualidade e interesse para pesquisa da relação comunicação-cultura-política.

O estudo do EDT e de outros grupos de apoio a movimentos sociais, como por exemplo a Associação Cultural AVER<sup>4</sup> que oferece espaço dentro da rede para manifestos e discussões, pode colaborar para o debate da comunicação social no ciberespaço sob a ótica do surgimento de uma cultura política promotora de harmonia conflitual na construção do *nós-comum*, que, segundo Pierre Lévy, é a aspiração da cibercultura.

Ao desenvolver esse trabalho investigativo não foi minha intenção desvendar verdades, mas estimular um debate referente à rede, comunicação, cultura e política, fazendo uma reflexão crítica a respeito de novos atores e novos protagonismos ciberativistas, abordado sob a ótica da relação comunicação/cultura/política que as suas práticas estabelecem.

A pesquisa realizada teve como objetivo geral compreender e analisar a forma como agem na Internet grupos ciberativistas e de “desobediência civil eletrônica”,

---

<sup>4</sup> Disponível em [www.aver.org.br](http://www.aver.org.br)

sob o enfoque da dimensão comunicativa, cultural e política, a partir do estudo das ações do grupo Electronic Disturbance Theater (EDT).

No projeto inicial a pesquisa havia definido como objetivos específicos:

1. Investigar, analisar e interpretar a construção da identidade do grupo, a partir de suas práticas e da sociabilidade que seu ativismo propõe;
2. Identificar e descrever quem são seus atores, como organizam os protestos eletrônicos, de que forma se irradiam pela rede, repertoriando e analisando as atividades que desenvolvem sob o ponto de vista de suas implicações políticas;
3. Procurar evidenciar, através de alguma forma de repercussão, como os protestos deixam o “virtual” e passam a atuar no “real” e
4. Buscar, através do estudo do EDT, compreender o ciberespaço como meio pertinente e eficaz de desobediência civil eletrônica.

Durante o processo de investigação, contudo, fez-se necessário elaborar um recorte redutor da pretensão inicial:

- o terceiro objetivo demonstrou-se de difícil consecução plena, numa pesquisa realizada no contexto de um Curso de Mestrado, com horizonte de tempo limitado às normas legais que regem a pós-graduação *stricto sensu* e
- o quarto objetivo mostrou-se um truísma, uma vez que essa questão já foi sobejamente abordada por Lévy, Castells, Lemos, autores que balizaram a construção do referencial teórico deste trabalho e a pesquisa de um caso particular de ciberativismo não acrescenta nada de novo às suas explanações.

Esse recorte, contudo, não comprometeu o trabalho realizado, uma vez que a adequação teórico-prática do projeto investigativo é, ela própria, importante exercício da produção de conhecimento, como bem revela Humberto Eco (1998) nas suas lições sobre como se faz uma tese. Mais importante que cumprir desideratos apriorísticos é por ordem nas idéias sobre o objeto investigado.

Ensinando os noviços da academia, como eu, a caçar fantasmas que assombram a produção de uma dissertação ou de uma tese, Eco reitera:

Fazer uma tese significa, pois, aprender a pôr ordem nas próprias idéias e ordenar os dados: é uma experiência de trabalho metódico; quer dizer, construir um “objeto” que, como princípio, possa também servir aos outros. Assim não importa tanto o tema da tese quanto a experiência de trabalho que ela comporta. (ECO, 1998, p.05)

Na construção do EDT como objeto, parti do reconhecimento de que o ciberativismo configura uma sociabilidade orientada para uma comunicabilidade condensadora de energia política, buscando afetar relações de poder estabelecidas, no sentido de transformação. Fenômenos de comunicação, como o EDT, colocam as questões: Será o ciberativismo colaborativo de um projeto contrahegemônico de construção social? Ações ciberativistas participam do esforço de formulação do significado político desse projeto?

Num artigo sobre ciberespaço como cenário para as Ciências Sociais, Mário J.L. Guimarães Jr. (2000) aponta a rede como campo de reflexão e investigação de fenômenos de comunicação em sentido estrito e em sentido lato, abarcando práticas e representações de grupos, indicativas de pertencimento. A forma de interação que o ativismo em rede promove, tal como em outras formas, implica em construção de identidades, de pertenças, de comunidades de sentido.

Ao tomar o EDT como objeto de pesquisa, procuro articular o meu trabalho investigativo ao debate da relação entre os novos meios de comunicação e a política, debate que tem como um dos seus focos problemáticos o déficit democrático contemporâneo (GOMES, 2005)

Como o foco da questão inscreve este estudo na esfera complexa da relação comunicação, cultura e política, a abordagem teórico-metodológica exige o esforço de aproximação com o campo da cibercultura, em interlocução com autores que se dedicam à abordagem crítico-reflexiva da sociedade em rede e da cibercultura, tais como Santaella, Lévy, Lemos e principalmente Castells.

Santaella faz uma leitura dos meios de comunicação e mostra que não são apenas canais de transmissão, mas agem na formatação do pensamento e da sensibilidade humana. Esses meios, também, incitam a emergência de novos ambientes culturais, sua produção e difusão agem na variação das formações sócio-culturais a que se articulam.

Lévy fala que há um movimento geral da virtualização que não afeta apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade e o próprio exercício da inteligência.

A virtualização vem cada vez mais aprofundando a vida social, atingindo patamares como o estar-junto, o nós. Para Lemos,

(...) a cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc.), vai criar uma nova relação entre técnica e a vida social que chamaremos cibercultura. (Lemos, 2002 p.17-18)

Analizando a era da informação, sob a ótica de suas implicações sociais e culturais, Castells discute o poder da identidade. Para explicar a construção da identidade esclarece:

(...) no que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m)sobre outras fontes de significado. (Castells, 1999 p.22)

Para Castells, tanto um indivíduo como um ator coletivo pode assumir múltiplas identidades. No que concerne à análise de identidades coletivas, Castells propõe que se faça uma distinção de três formatos constitutivos, visto que a construção social da identidade sempre acontece em um contexto marcado por relações de poder. Seriam elas:

- Identidade legitimadora: introduzida pelas instituições dominantes, para manter e expandir sua dominação em relação aos atores sociais;
- Identidade de resistência: criada por atores que se encontram em posições desvalorizadas e/ou estigmatizadas pela lógica da dominação e

- Identidade de projeto: quando atores sociais, utilizando-se de qualquer tipo de material cultural ao seu alcance, constroem uma nova identidade.

O EDT, como assinalado anteriormente, realiza um ciberativismo que se distingue pela peculiaridade de sua prática de desobediência civil em suporte eletrônico.

Como ciberativismo, configura uma sociabilidade orientada para uma comunicabilidade condensadora de energia política, buscando afetar relações de poder estabelecidas, no sentido de transformação. Teórica e praticamente, portanto, se coloca como objeto de estudo cultural, propondo-se como investigação constelada à problemática da identidade de projeto.

Na discussão política busco nos autores clássicos Bobbio, Webber, Durkheim, o conceito de ação social, de socialização, de sociedade civil, de participação e de cidadania, conceitos estes que norteiam a discussão deste trabalho.

Os movimentos sociais e a comunicação em rede desses movimentos constituem um ponto de ligação entre a comunicação e política, ponto este, em que agem grupos de desobediência civil eletrônica como o EDT. Para melhor compreender a comunicação nos movimentos sociais utilizo Scherer-Warren, Touraine e Castells.

Scherer-Warren faz o balanço crítico e distingue quatro enfoques na constituição do pensamento sobre movimentos sociais: lutas de classe, lutas nacional-populares, movimentos de base, redes de movimento.

Touraine enfoca as ações de classe sob a ótica da exploração e da dominação, na perspectiva da capacidade de autoprodução da sociedade e busca estabelecer uma relação teórica entre categorias de classe e movimentos sociais.

Castells constrói referências para abordagem dos movimentos sociais urbanos que eclodiram na América Latina nas décadas de 70 e 80, privilegiando a questão das lutas urbanas na Europa em torno de bens e equipamentos de uso coletivo.

Os procedimentos metodológicos adotados se inscrevem no domínio das pesquisas qualitativas. A pesquisa qualitativa é um multi-método que visa uma

aproximação interpretativa e naturalista do objeto de estudo. Para Gephart (2004), enfatiza qualidades do objeto e permite perceber processos e significados que ocorrem naturalmente. O autor explica que a pesquisa qualitativa estuda os fenômenos no ambiente em que ocorrem e usa os significados produzidos pelos/com/para os atores sociais envolvidos para entendê-los. Ela também levanta questões sobre os significados e representações do mundo que as experiências sociais produzem e os torna visível. Além disso, a pesquisa qualitativa é particularmente de difícil precisão, em virtude da sua flexibilidade e de seu caráter emergente.

A pesquisa qualitativa, segundo o Gephart (2004), é freqüentemente projetada simultaneamente ao desenvolvimento da pesquisa; isto requer alta contextualização dos julgamentos individuais. Por estar aberta a eventos que são imprevisíveis, oferece visões holísticas da realidade que não podem ser reduzidas a algumas variáveis. Segundo José Luis Neves (1996) a pesquisa qualitativa

não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente, não emprega instrumental estatístico para análise de dados; seu foco de interesse é amplo e parte de uma perspectiva diferenciada da adotada nos métodos quantitativos. (...) Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação. (NEVES, 1996, p.01)

Gephart (2004) aponta duas características importantes que chamam a atenção, no que concerne à pesquisa qualitativa. Primeiro, ela emprega os significados usados por membros de uma sociedade para explicar como eles afetam diretamente as experiências da vida cotidiana. Ela constrói uma ciência social moldada a partir de concepções usadas pelos próprios membros e foca a natureza socialmente construída da realidade. Segundo, a pesquisa qualitativa começa e retorna de trabalhos, diálogos e textos tomados como representações significativas de conceito. É importante na pesquisa qualitativa a descrição e o entendimento das interações humanas reais, significados e processos que constituem os cenários organizacionais.

Outro ponto importante da pesquisa qualitativa envolve a coleta e a análise dos dados. Os dados qualitativos podem ser coletados por meio de uma ou mais técnicas, entre as quais, estudo de caso, entrevista, observação participante, teoria fundamentada nos dados (*grounded theory*) e análise de conteúdo.

Gephart ressalta que a pesquisa qualitativa é importante por várias razões. Ela pode fornecer descrições detalhadas de ações contextualizadas no cotidiano, recuperando e preservando significados.

Qualitative research can provide thick, detailed descriptions of actual actions in real-life contexts that recover and preserve the actual meanings that actors ascribe to these actions and settings. Qualitative research can thus provide bases for understanding social processes that underlie management. Finally, qualitative research has potential to rehumanize research and theory by highlighting the human interactions and meanings that underlie phenomena and relationships among variables that are often addressed in the field. (GEPHART, 2004, p.456-457)<sup>5</sup>

Entendendo o processo de conhecimento como sendo, ele próprio, um fenômeno cultural, histórico e dinâmico, não se pode esquivar da aceitação da processualidade dos fenômenos sociais. Neste, como em qualquer projeto de pesquisa de comunicação, a abordagem dessa processualidade configura uma situação em que pesquisador e sujeitos da pesquisa vivenciam processos de produção de sentido. Por isso mesmo, a descrição detalhada e rigorosa do contexto da realização da pesquisa, do caminho percorrido e de como se procedeu à interpretação, é um procedimento da pesquisa qualitativa adequado ao trabalho científico aqui proposto, à abordagem do problema e à consecução dos objetivos do projeto.

Na coleta e descrição dos dados optei por utilizar a etnografia. Métodos tradicionais, como é o caso, abrem-se a novas possibilidades, tais como, a netnografia ou etnografia virtual. “Trata-se de abrir as portas para o estudo de

---

<sup>5</sup> A pesquisa qualitativa pode fornecer descrições densas e detalhadas de ações no contexto da realidade que recuperam e conservam os significados reais que os atores atribuem a estas ações e cenários. A pesquisa qualitativa pode, assim, fornecer bases para compreender os processos sociais que sustentam a gerência. Finalmente, a pesquisa qualitativa tem o potencial de re-humanizar a pesquisa e a teoria destacando as interações e os significados humanos que sustentam os fenômenos e os relacionamentos entre as variáveis que são dirigidas freqüentemente são dirigidas no campo. (GEPHART, 2004, p.456-457) (tradução livre)

outras ‘tribos’ e outras culturas: as comunidades virtuais e a cibercultura.” (VERGARA, 2005, p. 195)

A autora citada considera a etnografia virtual como um novo método de pesquisa qualitativa que incorpora técnicas da etnografia tradicional ao estudo de comunidades e culturas virtuais criadas a partir da comunicação mediada por computadores. A etnografia virtual tem como principais características: a imersão profunda do pesquisador no ambiente pesquisado; a obtenção praticamente automática de dados, visto que o acesso a listas de discussão é público e os documentos são dispostos para *download*; o maior risco em revelar dados distorcidos, devido ao fato de os participantes serem anônimos e, ainda, dilemas étnicos sobre os quais o pesquisador deve refletir, como o caráter público da lista e a permissão para utilização dos dados. (VERGARA, 2005, p. 197)

Utilizando a etnografia virtual, fiz um “trabalho de campo”, que consistiu no acesso sistemático ao *sítio* do EDT, durante 6 meses, numa observação/interação participante, fazendo levantamento e classificação das práticas, registro dos movimentos em conexão, visita e descrição dos principais *links* e observação de modos de sociabilidade.

Apresento os resultados da pesquisa em três capítulos, precedidos desta introdução e seguidos de algumas considerações finais, à guisa de conclusão.

No capítulo I faço um esforço explanatório dos principais aspectos teóricos envolvidos na problemática da rede e do ciberespaço, buscando contextualizar teoricamente a discussão do ciberativismo. Por último, coloco a questão da Cibercultura, ou seja, dos processos comunicacionais na rede e suas configurações nas sociedades contemporâneas.

No capítulo II abordo a participação política em/na rede, com o propósito de constituir o EDT como objeto de conhecimento subscrito nessa problemática. Na primeira parte, são discutidos processos de comunicação dos movimentos sociais e sua configuração. Na segunda, caracterizo o ciberativismo.

No capítulo III apresento a descrição do EDT, buscando identificar suas atuações. Apresento o grupo estudado, os resultados da etnografia virtual e descrevo suas práticas com enfoque na alteridade radical e identidade de projeto.

Nas considerações finais retomo as linhas de tensão que o trabalho inscreve, procurando evidenciar as possibilidades que ele aponta.

## **CAPITULO I**

### **Comunicação, Rede e Cibercultura**

Para os propósitos deste trabalho, contudo, parece-me interessante deixar claro o entendimento aqui adotado que tem como premissas: os meios de comunicação são requisitos indispensáveis às práticas comunicacionais; esses meios constituem uma dimensão privilegiada do objeto do campo disciplinar que as estuda.

A habilidade produzir ferramentas não é exclusivamente humana. Pesquisas de etologia demonstram que algumas espécies animais, entre elas o Chipanzé, utilizam pedras como ferramentas. Entre os mais remotos ancestrais do *homo sapiens*, muitos já produziam vários tipos de instrumentos. Os *Neanderthais* por exemplo, hominídeas que moravam nas cavernas, já usavam o fogo e praticavam a caça e a coleta. Os *Cro-Magnon*, que viveram há mais de 35 mil anos, de que somos descendentes, não só dispunham de ferramentas, como já utilizavam ferramentas de comunicação, como a pintura em que reproduziam acontecimentos da vida do grupo, como cenas de caçada que podem, até hoje, ser contempladas em cavernas da Espanha e França. (BANDEIRA & FREIRE, 2006, p.64)

Em todos os tempos, o modo como se estabelecem as relações configuram os processos de apropriação das ferramentas de comunicação.

O desenvolvimento teórico consignado nas novas abordagens dos meios de comunicação se corporifica ao firmar como antecedente necessário o pressuposto (SANTAELLA, 2003, p.13) de que, para além de meros canais de transmissão, eles agem na formatação do pensamento e da sensibilidade humana, bem como incitam a emergência de novos ambientes culturais.

Essa postulação reorienta os estudos da comunicação na perspectiva das revoluções que a conquista de novas tecnologias da comunicação suscitaram ao

longo do desenvolvimento cultural da humanidade, ou seja, do processo civilizatório.

Nessa linha de entendimento se colocam as contribuições de Di Felice, de Santaella, de Lévy e de Castells com que procuro dar suporte teórico à abordagem da inscrição do site Electronic Disturbance Theater no esforço de ampliação de ambiente cultural de participação política; através de práticas de desobediência civil eletrônica.

Castells (2002, p. 43) ao abordar a sociedade em rede parte do pressuposto de que “a sociedade não pode ser entendida e representada sem suas ferramentas tecnológicas”.

Adotando um ponto de vista semelhante, Di Felice entende que

as transformações ocorridas no decorrer da história, nas formas de armazenar, organizar e transmitir as informações, devem ser compreendidas, também, nos seus importantes significados sociais e filosóficos de contribuir em novas formas de ver, de perceber e de entender o mundo.

Isto posto, Di Felice, propõe a análise da introdução de novos meios de comunicação sob a ótica dos dinamismos que operam tanto na esfera dos modos de sociabilidade, como na esfera dos modos de percepção da realidade. Com esse enfoque, na linha de Baldine e Santaella, Di Felice desloca o foco dos meios para as rupturas comunicativas que eles promovem na perspectiva qualitativa das novas possibilidades de comunicação em termo de práticas de socialização e das conseqüentes mudanças de percepção e entendimento do mundo que foram capazes de impulsionar no meio social.

Ancorado nesta perspectiva Di Felice distingue três grandes revoluções comunicativas articuladas respectivamente à invenção da escrita, à invenção dos caracteres móveis juntamente com o surgimento da imprensa (Prensa de Gutenberg) e ao desenvolvimento dos meios eletrônicos de comunicação e a cultura de massa.

Uma quarta revolução estaria em curso presentemente, articulada à difusão das tecnologias digitais. Essa revolução, pelo desencaixe de tempo e de espaço que essas tecnologias estão promovendo, de modo mais radical que as anteriores, configura um novo contexto comunicativo caracterizado por outras formas e dinâmicas de interações. Nesse novo contexto, as distinções tradicionais entre emissor, meio e receptor se tornaram inoperantes, uma vez que os seus contornos se obliteraram. No bojo da constituição da sociedade em rede, apagaram-se as separações entre emissor e receptor nos fluxos comunicacionais, com a introdução e crescente mundialização das tecnologias digitais de comunicação.

Uma nova relação entre tecnologia e pensamento se estabelece. A abordagem das suas implicações de transformação do social orienta a análise dos processos comunicacionais na perspectiva da interconexão do apagamento das fronteiras, da interação, da desterritorialização.

Partindo do entendimento de que na cultura mais ampla, de acepção antropológica, é possível apreender tipos distintos de cultura levando em conta os ambientes de sua produção e difusão, Santaella (2003) aborda as transformações dos meios de comunicação pela ótica das formações sócio-culturais a que se articulam.

Os meios de comunicação, imbricados nos processos constitutivos da cultura, permitem distinguir configurações de tipos de formação sócio-culturais. Santaella (2003) distingue, então, seis tipos de formação: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura das massas, a cultura das mídias e a cultura digital.

A passagem de uma formação para outra envolve mudanças nos processos de produção, circulação e consumo comunicacionais.

Nas formações sócio-culturais tipificadas como cultura oral, cultura escrita e cultura impressa os processos comunicacionais brotaram da formação historicamente anterior.

Na passagem entre cultura impressa e cultura de massa, a dicotomia entre os processos comunicacionais da cultura popular e cultura das elites se dissolve. A transformação se opera com a explosão dos meios de difusão eletrônica.

Interessa à autora conferir maior ênfase na distinção da cultura das mídias como um tipo intermediário de entre cultura de massa e cultura digital, com o propósito de continuar as reflexões que havia iniciado no livro *Cultura das Mídias*, publicado anteriormente.

Admitindo que naquele livro “não tinha perfeita clareza do significado exato que estava dando para a expressão ‘cultura das mídias’”, Santaella (2003, p. 12) propõe-se a clarificar o que, no seu entendimento, caracterizaria essa formação sócio-cultural.

Segundo a autora, a cultura das mídias envolve processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais propiciadores, do surgimento de um novo ambiente sócio-cultural de mistura entre linguagens e meios, com efeito multiplicador de mídias.

A cultura das mídias se caracteriza pelo trânsito e intercâmbio de mídias, pela mistura de linguagens e meios, multiplicativa de mídias, produzindo hibridação de mensagem, diferentemente da cultura de massa, que se caracteriza pela convivência das mídias e da cultura digital, que se caracteriza pela convergência das mídias.

Para tipificar com mais clareza a cultura das mídias, Santaella (2003) ressalta que a escolha e o consumo individualizado emergem no consumo massivo com a mediação de equipamentos e dispositivos que disponibilizam transitoriamente o acesso a produções de massa. Fotocopiadoras, mp3Players, DvDs, i-Pods, operadores de vídeos, associados à indústria de videoclipes, videogames, engendram processos comunicativos que possibilitam escolha e consumo individualizados.

Santaella (2003) pretende que o exercício individualizado da escolha e do consumo de informação e entretenimento desenvolveu sensibilidades, capacitando à seletividade. O exercício da seleção das mensagens intensifica a individualização do relacionamento entre emissor e receptor.

Uma característica importante da cultura digital que o desenvolvimento das tecnologias da informática vem possibilitando, especialmente após a convergência do computador com as telecomunicações, através da fibra ótica, é exacerbamento da produção e circulação de informações.

A aceleração da produção e circulação da informação e a ampliação do acesso têm rebatimento nas diversas esferas da vida social, estimulando a emergência de produções mentais instituintes de novas formas culturais de comunicação, de interação, de sociabilidade.

O surgimento e crescimento das tecnologias e o fácil acesso a elas, bem como as suas práticas, fizeram da comunicação uma “figura emblemática da sociedade do Terceiro Milênio.” (MATTELART, 2005, p. 09)

Diferentes áreas de conhecimento se unem na tentativa de entender a importância das redes de comunicação mundiais. As noções de internacionalização estão mudando com o surgimento dos novos atores sociais que aparecem num cenário transnacional. As fronteiras, os Estados e as nações, as relações interestatais não são mais o único suporte de ordenação do mundo.

As grandes redes de informação e comunicação, com seus fluxos ‘invisíveis’, ‘imateriais’, formam ‘territórios abstratos’, que escapam às antigas territorialidades.(MATTELART, 2005, p.168)

Os anos 70 são marcados pelos estudos de desterritorialização. Já na década seguinte é a reterritorialização que entra em questão, os processos de mediação e as negociações entre as exigências externas e as realidades singulares. A grande discussão gira em torno dos processos de comunicação ‘globalizados’, como e quanto eles influenciam nas culturas locais, os conflitos das identidades, apropriação e reapropriação, resistências e mimetismos. Os estudos sobre

recepção também atraíram pesquisadores, a fim de entender estas práticas sociais e culturais.

A multiplicação das formas de comunicação possibilitou, assim, algo inédito no processo de mundialização, as novas redes sociais que passaram a fazer parte dos debates sobre a possibilidade de um espaço público mundial.

## 1. A Rede

A temática da rede é relevante e está na ordem do dia, Vera França (2002) adverte, porém, que pode se tornar suspeita, por estar excessivamente na ordem do dia. Para ela a temática da rede possui dupla natureza enquanto fenômeno empírico é uma dimensão tangível da sociedade contemporânea – enquanto objeto de pensamento diz respeito ao seu estatuto teórico, ao seu poder explicativo.

Numa primeira definição, resgatando seu sentido mais literal, rede refere-se a um entrelaçamento de linhas, a um conjunto de nós interconectados. Rede, assim, remete à forma, à morfologia de um sistema; comunicação em rede, sociedade em rede são expressões para significar a interconexão de elementos, processos, sentidos que marcam as relações comunicativas e a construção da vida social. (FRANÇA, 2002, p.59)

Para a autora, não é suficiente constatar o que é rede. Na era do domínio da comunicação o grande desafio a ser enfrentado é de construção de operadores teórico-metodológicos que permitam compreender o funcionamento e a lógica das dinâmicas relacionais no mundo atual.

Procurando precisar o significado de rede, Santaella (2003) afirma:

Uma rede acontece quando os agentes, suas ligações e trocas constituem os nós e os elos de redes caracterizadas pelo paralelismo e simultaneamente das múltiplas operações que aí se desenrolam. Em informática, uma rede dessa natureza é análoga a multiprocessador paralelo de informações, tal como ocorre nas redes de moléculas, celular, insetos, sistema nervoso, ecossistema, rede telefônica, telemática, mercado. (SANTAELLA, 2003, p.89)

Assumindo posição semelhante, Ana Lucia S. Enne (2004) afirma não haver dúvida de que a idéia de sociedade em rede é pertinente e adequada aos novos estudos sobre a sociedade contemporânea. Mas, acrescenta, dois problemas têm que ser levados em consideração: o primeiro, diz respeito à necessidade que ainda existe de refinamento do conceito de rede, para que ele não seja usado aleatoriamente, como simples dado, sem qualquer esforço de localizá-lo historicamente, o segundo, diz respeito ao esforço de historialização, que vem considerando qual conceito é adequado apenas às sociedades contemporâneas. A autora entende que o conceito é adequado a qualquer sociedade.

Enne propõe três abordagens distintas em relação aos conceitos de rede, procurando mapear as possibilidades teóricas geradas em torno deles.

A primeira abordagem é feita pensando a rede como sistemas de interação social; na segunda, a autora discute a rede como fluxo de mercadoria e informação e, por último, distingue a abordagem das redes mundiais como operadoras da globalização.

### **1.1. Rede como sistema de interação social**

Para Enne (2004) esta abordagem é pensada, muitas vezes, como um sistema de inter-relação de um grupo social. Neste conceito as teorias vão desfilar algumas características em comum. Embora tendo alguns pontos divergentes, “irão convergir no principal aspecto definidor do que seria uma rede: sua capacidade de articulação e rearticulação permanente”. (2004, p. 264)

Entre os principais pensadores dessa linha conceitual, Enne aponta J. A. Barnes que na década de 60 procurou ampliar o conceito de rede, pensada como socialmente composta por indivíduos que irão se articular a partir de interações. Barnes (1987) usa, segundo a autora, o conceito de rede para pensar analiticamente certos contextos sociais em que a idéia de grupo não parecia adequada. O autor prefere falar em dois tipos de rede: ‘redes sociais totais’ e ‘redes sociais parciais’.

No primeiro caso, a rede seria

uma abstração de primeiro grau da realidade, e contém a maior parte possível da informação sobre a totalidade da vida social da comunidade à qual corresponde (BARNES *apud* ENNE, 2004, p.265).

No segundo caso, as redes seriam “qualquer extração de uma rede total, com base em algum critério que seja aplicável à rede total”. (BARNES *apud* ENNE, 2004, p.265) Neste caso qualquer indivíduo dentro da rede pode ser tomado como referência para pensar a sua composição.

Mayer (1987) considera a idéia de Barnes sobre rede como interação que não permite uma depuração dos diversos níveis de contato. Propõe que “rede deveria ser pensada de forma mais abrangente, como algo ilimitado e que correspondesse à estrutura social”.(ENNE, 2004, p. 265)

Enne ressalta que Elizabeth Bott (1976) ao fazer uma releitura do conceito de rede, identificou três acepções: uma primeira mais metafórica, uma segunda no sentido de rede total e uma terceira em que rede é pensada de forma mais egocêntrica ou pessoal.

(...) o conceito de rede é fundamental em situações em que a categoria grupo não consegue dar conta da complexa mobilidade entre os sujeitos que estão se relacionando socialmente (ENNE, 2004, p. 267).

## **1.2 Rede como fluxo de mercadorias e informação**

Entre os teóricos que abordam a rede como fluxo de mercadorias e informação nas sociedades complexas, Enne aponta Mitchell (1969), que distingue dois tipos de redes: uma envolvendo troca de bens e serviços e outra envolvendo um processo de comunicação, com a troca de informações.

Epstein (1969) utiliza a mesma idéia de troca de informações, enfatizando que gera padrões normativos de conduta dos grupos e padrões de identificação dos mesmos. Afirma que “toda relação social envolve a idéia de troca, e cabe ao pesquisador mapear quais são os tipos de informação que são trocadas por meio

de práticas imagéticas e discursivas” (ENNE, 2004, p.267). Para ele a configuração da rede como fluxo comunicacional implica a geração de prestígio associada aos agentes que a compõem. Separa as redes em abertas e fechadas, de acordo com o estreitamento ou não dos laços que unem os indivíduos que compõem a rede.

Tais laços vão permitir que os membros de uma rede, mediante processos interacionais, possam trocar tanto bens em forma de materiais e serviços como bens de caráter simbólico, como informações. Tais trocas, conforme sugere Epstein, passam a ser fundamentais para a configuração de status e prestígio para os membros da rede. (ENNE, 2004, p. 268)

As referências aos fluxos culturais vão aparecer nas idéias de Ulf Hannerz, segundo Enne, uma das referências quando se pensa sociedade em rede. Para Hannerz (1992), as sociedades complexas não podem ser percebidas por meio de uma visão dicotômica entre estrutura social e estrutura cultural, pois os fluxos de informações e idéias que circulam nestas estruturas são ordenadores e reordenadores das composições sociais. Hannerz pensa a cultura como processo polifônico, não univocal, em constante fluxo de interações. Ficaria a cargo dos atores sociais, envolvidos na construção das sociedades complexas, a preocupação com a administração dos fluxos de informação, que devem ser materializados, distribuídos e publicizados de acordo com as demandas das interações sociais.

As reflexões de Hannerz apontam, segundo Enne, para a questão central do pensamento sobre fluxo cultural, no sentido em que eles são fundamentais na construção de significados públicos para diversas dimensões do social, dentre elas, a memória.

Assim, o trabalho do pesquisador deveria perceber ‘estrutura profunda’, que se esconderia por sob uma estrutura mais visível, aparentemente padronizada. Na estrutura mais profunda seria possível perceber as múltiplas correntes de tradições culturais (*streams*) que formariam o que o autor está chamado de pluralismo cultural. Essas culturas deveriam ser percebidas como campos de discurso, com algum grau de coerência, que iriam se construir e se reproduzir de formas diversas, mas estariam em constante processo de interação, com possibilidades de misturarem-se! (ENNE, 2004, p. 269).

### **1.3 Globalização: redes mundiais de socialização**

Com o surgimento dos novos sistemas eletrônicos de comunicação, a rede, que tem como maior representante a Internet, passa a permear as relações cotidianas de comunicação. Ela é caracterizada pelo alcance mundial, pela convergência da mídia e pela interatividade potencial. A rede está mudando e mudará para sempre nossa cultura. Rede passa a ser pensada como suporte da mundialização e da sociedade em rede. Harvey define como rede

Conjunto de microcomputadores ou uma configuração de outros suportes ligados por um canal de comunicação, que torna possível a partilha de arquivos e de recursos entre os utilizadores. As redes fornecem a forma mais específica de organizar a partilha de impressoras, a distribuição das mensagens eletrônicas. De forma mais geral, elas suportam as redes sociais de referência, de identidade e de pertença (HARVEY, 1995, p.242).

Uma importante questão que vem à tona é relativa a que condições e com quais características a comunicação mediada por computadores (CMC<sup>6</sup>) poderá interferir e modificar valores, conhecimentos e hábitos da sociedade atual.

Segundo Castells (1999), a Internet é a espinha dorsal da CMC já que liga a maior parte das redes. A Internet surgiu na década de 60, em um projeto de proteção americana, no contexto da Guerra Fria. A Agencia Nacional de Pesquisa Avançada do departamento de Defesa dos Estados Unidos (DARPA) criou um esquema de defesa para impedir a destruição e tomada do sistema americano de comunicações pelos soviéticos. Isso resultou numa arquitetura de rede que não poderia ser controlada a partir de um centro, e é composta por milhares de redes de computadores autônomos, com diferentes maneiras de conexão, formando uma rede horizontal global de comunicação. Esta rede foi apropriada por diferentes indivíduos e grupos ao redor do mundo, com diferentes objetivos.

Segundo Scoss (2003), em 1971, havia em torno de duas dúzias de junções de redes locais. Passados três anos, já chegavam a 62 e em 1981, quando ocorreu o

---

<sup>6</sup> Ligação de dois indivíduos através da transmissão de dados em uma rede de computadores. Tem como principal representante a Internet. Informação retirada da Wikipedia. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Comunica%C3%A7%C3%A3o\\_Mediada\\_por\\_computadores](http://pt.wikipedia.org/wiki/Comunica%C3%A7%C3%A3o_Mediada_por_computadores). Acessado em 12/07/06 às 16h54min.

batismo da Grande Teia Mundial (World Wide Web – www) eram 200. A autora cita duas ondas relativas ao surgimento da Internet: a primeira onda, quando o computador é visto como instrumento altamente técnico e é parte de um esforço de guerra, um instrumento militar de *comunicação, comando e controle*; e a segunda onda, iniciada no Vale do Silício nos EUA no início da década de 70, que tem como características específicas a existência de institutos de pesquisa universitários envolvidos e a concentração de empresas tecnológicas pequenas. Na segunda onda, a ênfase, diferentemente da anterior, é na *interatividade, expressividade e formação de comunidades virtuais e redes*.

Até a década de 80 a Internet fica restrita a instituições de ensino. Com o surgimento dos computadores domésticos (*PC Homes*) menores, mais baratos e fáceis de usar, a rede se populariza e, no início década de 90, ultrapassa a marca de um milhão de usuários, é quando tem início a utilização comercial da Internet.

Este não é o único lado da história das redes mundiais de CMCs. Castells (1999) mostra como a rede, já na sua forma embrionária, foi utilizada de forma livre, buscando uma comunicação rápida, barata e de fácil acesso. Segundo o autor, surgiu paralelamente aos esforços do Pentágono e da “Grande Ciência” em estabelecer uma rede de comunicação, uma contracultura associada aos movimentos de liberdade utópica dos anos 60. A principal função da rede não seria garantir a segurança americana em caso de ataques, mas sim estabelecer a comunicação entre o mundo.

Em 1978, dois jovens estudantes chamados de *hackers*<sup>7</sup>, antes da conotação negativa associada ao termo, descobriram o *modem*<sup>8</sup> um dos mais importantes elementos para o funcionamento da rede. Buscavam uma solução em que pudessem passar informações por telefone de um microcomputador ao outro,

---

<sup>7</sup> “Originalmente, e para certos segmentos de programadores, são *hackers* indivíduos que elaboram e modificam software e hardware de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas, seja adaptando as antigas. Originário do inglês, o termo é usado em português sem modificação. Na língua comum, entretanto, o termo designa programadores maliciosos e ciberpiratas que agem com o intuito de violar ilegal ou imoralmente sistemas cibernéticos, sendo, portanto, o mesmo que cracker”.(Wikipédia) Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker> acessado em 09/11/2006 às 01:18h.

<sup>8</sup> “Aparelho que converte elementos binários em sinais de transmissão e vice-versa”.(Harvey, 1995, p.241)

sem que precisassem se deslocar, durante o inverno de Chicago, de um lugar para o outro. Um ano depois divulgavam o protocolo *XModem* sem custo algum, pois o objetivo era expandir ao máximo a comunicação. Essas redes eram excluídas da ARPANET<sup>9</sup> (reservadas às universidades científicas de elite).

Em 1979, três estudantes da Universidade de Duke e da Universidade da Carolina do Norte criaram uma versão modificada do protocolo Unix que permitiu a transmissão de dados de um computador ao outro por linha telefônica comum. Utilizaram, inicialmente, num fórum de discussão *on-line*, o Usenet, um dos pioneiros em conversa eletrônica em larga escala. Os inventores do Usenet também divulgaram o software gratuita e livremente, por meio de panfletos que circularam num congresso da Unix.

Essa abordagem contracultural da tecnologia teve efeito similar ao desejado pelas forças de defesa americana: uma rede horizontal de comunicação que possibilitava, a qualquer pessoa com conhecimento tecnológico mínimo, a comunicação.

Foi nesta época que começaram a surgir os Sistemas de Boletins Informativos (BBS), primeiro nos EUA e depois em todo mundo. Foi em 1989 que, operados por estudantes chineses no exterior, aconteceram, via rede de computadores, vários protestos eletrônicos contra os acontecimentos da Praça da Paz Celestial na China. Os BBS não precisavam de redes de computadores sofisticadas, só de um PC, um *modem* e um telefone para se comunicar. Surgiram então BBS de todos os tipos interesses e afinidades, criando as primeiras “comunidades virtuais”.

Hoje, em todo mundo, existem milhares de pessoas conectadas a milhares de micro-redes abrangendo todos os aspectos da comunicação humana. Até meados da década de 90, a maioria das redes e BBSs estava conectada a Internet, mas, segundo Castells (1999), mantinha-se mesmo assim no ideário libertário inicial

---

<sup>9</sup> Arpanet acrônimo em inglês de **Advanced Research Projects Agency Network** (ARPANET) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América, foi a primeira rede operacional de computadores à base de comutação de pacotes, e o precursor da Internet. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arpanet> acessado em 23/02/2007 as 16h03min.

pela qual a rede foi criada. Rejeitava-se a entrada de interesses comerciais. Os intrusos eram ‘atacados’ com mensagens hostis e uma avalanche de arquivos entulhava seus sistemas de operação, paralisando-os.

Essa cultura eletrônica dos primeiros usuários marcou para sempre a evolução e o uso da rede. Embora os tons mais heróicos e a ideologia contracultural tenham desaparecido com a generalização do meio em escala global, as características tecnológicas e os códigos sociais desenvolvidos a partir do uso gratuito original da rede deram forma a sua utilização.(CASTELLS, 1999, p.378)

Mesmo com o uso comercial que iniciou no final dos anos 90, a capacidade da rede é tal que “a maior parte do processo de comunicação era, e ainda é, grandemente espontâneo, não-organizado e diversificado na finalidade e adesão”. (CASTELLS, 1999, p.379).

A rede é, segundo Castells (1999), por natureza, um sistema aberto de comunicação. Mesmo com todos os esforços para privatizar, regularizar e comercializar ela mantém três características principais que impossibilitam essas tentativas: penetrabilidade, descentralização multifacetada e flexibilidade. Resta saber até que ponto essas potencialidades se transformarão em novos padrões de comunicação e quais são os novos atributos culturais emergentes com este novo meio.

#### **1.4 A contribuição de Pierre Lévy: ciberespaço, cibercultura, coletivos inteligentes e comunidades virtuais**

O filosofo francês Pierre Lévy é um dos autores clássicos na abordagem das tecnologias digitais, seus usos e suas questões, problematizando a virtualização da informação e a mutação civilizacional resultante.

Uma das contribuições de Pierre Lévy foi acessar aos não-especialistas, sem perda da qualidade, conhecimentos fundamentais sobre a problemática da ciber-realidade e suas linhas de força comunicacionais, sociais e culturais, instrumentando-os para acompanhar o debate ou dele fazer parte.

Não se pretende aqui, todavia, fazer a discussão abrangente e aprofundada da contribuição que Pierre Lévy dá ao tema e do modo como se propõe a tratar o problema. Para os modestos propósitos deste trabalho, em atenção ao necessário esforço de maior clareza de enfoque e abordagem do objeto, pretende-se buscar as definições e conceitos básicos que dão apporte ao entendimento de que as novas tecnologias da informação e comunicação possibilitam o desenvolvimento de uma cibercultura com repercussão em todas as esferas da vida social, entre as quais a esfera política.

Segundo Lévy, a disponibilidade das tecnologias eletrônicas da comunicação permitiu aos jovens a experiência coletiva de novas formas de comunicação. Essas novas formas repercutem nos processos comunicacionais, abrindo e ampliando o espaço de comunicação. Entre as mudanças qualitativas suscitadas pela/com/em rede está sua extensão à vida social e cultural pelo desenvolvimento de novas formas de comunicação, de interação, de cooperação.

A rede, ao propiciar fluxos de comunicação planetária, cria possibilidades interativas. Na esteira dessas novas possibilidades é que se desenvolveram dinâmicas libertárias e comunitárias. A telecomunicação e a Internet possibilitam a expansão e ampliação da interação, permitindo a conectividade de pessoas em tempo real.

As tecnologias digitais constituíram um novo domínio de comunicação: o ciberespaço. Para Lévy, ciberespaço é um “novo espaço de comunicação, sociabilidade, de organização, de transição, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, 1999, p. 32).

O ciberespaço, de natureza virtual<sup>10</sup>, comporta percursos, infovias infindáveis em que informações transitam digitalmente, com velocidade e potência inimagináveis. Sua estrutura compreende cabos, fibras óticas, ondas eletromagnéticas etc.

---

<sup>10</sup> O termo virtual tem um sentido técnico ligado à informática e um sentido filosófico que remete à possibilidade da existência em potência e não em ato. O virtual é, assim, uma dimensão do real, anterior à concretização efetiva. No sentido corrente, virtual remete à irrealdade. “É toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa em um lugar ou tempo particular” (LÉVY, 1999, p. 47).

Lévy utiliza o termo ciberespaço para se referir à rede. Entende que ciberespaço

é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

O vocábulo ciberespaço deriva do campo semântico do termo cibernética, cunhado por Wiener para designar a ciência que associa a teoria da comunicação à teoria do controle e que tem como objeto as comunicações e os sistemas de controle nos organismos vivos e nas máquinas.

De acordo com Lévy, a palavra ciberespaço foi inventada por William Gibson para designar o universo das redes digitais, remetendo também ao território móvel da comunicação digital.

O significado forte do termo ciberespaço, tal como Lévy utiliza, é o de “dispositivo de comunicação interativo e comunitário que se apresenta como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva”. (1999, p. 29)

Conceitualmente, o termo circunscreve um campo semântico que envolve o sentido de:

- ambiente simulado;
- de nova fronteira aberta à exploração, assim como a colonização, (...) realidade multidimensional, artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador (SANTAELLA, 2003, p. 99);
- realidade virtual;
- mundo virtual compartilhado;
- “espaço incorpóreo de *bytes* e luzes, paradoxalmente também tecido com os mesmos sentimentos vibrantes que movem nossas vidas, tecido tramado pela esperança e expectativa das buscas, pela frustração dos desencontros e pela satisfação das descobertas” (SANTAELLA, 2003, p. 103) e

- “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e da memória dos computadores”. (LÉVY, 1999, p. 92)

O ciberespaço é constituído pela Internet, pelas redes independentes de organizações diversas (empresas, universidades, ONGs), pelas mídias que as precederam (jornais, revistas, televisão) pelos BBSs (*Bulletin Board Systems*) em suas diferentes expressões de protocolos e programas.

A questão fundamental que o ciberespaço levanta, por sobre o conjunto dos sentidos que lhe são atribuídos, relaciona-se ao sentido que podemos nele, a partir dele e com ele construir. A tese de Lévy é que a

emergência do ciberespaço é fruto de um verdadeiro movimento social, com seu grupo líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligências coletivas) e suas aspirações crescentes. (LÉVY, 1999, p. 123)

A expansão do ciberespaço é uma produção social cooperativa, internacional, resultante

da prática de comunicação interativa recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte do mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode partilhar e contribuir. (LÉVY, 1999, p. 126)

O ciberespaço é domínio da cibercultura. A cibercultura, para Lévy, compreende “o conjunto das técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. (1999, p. 17)

Os princípios que inicialmente orientaram o crescimento do ciberespaço, de acordo com Pierre Lévy, foram: interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva. Esses três princípios constituem os programas basilares da cibercultura.

A comunicação universal é a pauta cultural fundamental, a pedra de toque da cibercultura. Essa pauta inscreve a conexão como um valor e a conectividade como um bem disponível a todos e a tudo.

A interconexão, como programa, dá suporte ao desenvolvimento das comunidades virtuais. Uma comunidade virtual se constrói

sobre afinidade de interesse, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (LÉVY, 1999, p. 127).

A relações *on-line* em que os sujeitos participantes dessas comunidades se envolvem são regidas por um repertório de regras não escritas que compõem o que Lévy denomina “netiqueta”, pautada na moral da reciprocidade, do respeito ao outro.

As relações nas comunidades virtuais também comportam tensões, conflitos que podem levar participantes à fogueira. Porém, a vida nessas comunidades leva ao partilhamento de afinidades, à construção de alianças, de lealdades, de amizades.

Como na vida comum, podem ocorrer manipulações, enganações. Mas para além dessas práticas incorretas, indesejáveis e inevitáveis, as comunidades virtuais contabilizam entre as suas produções culturais a exploração de novas formas de opinião pública, de participação política.

A interatividade que as comunidades virtuais envolve dá suporte ao desenvolvimento da inteligência coletiva, que constitui um importante programa da cibercultura.

A automanutenção da revolução das redes digitais implica um processo retroativo desenvolvido pela inteligência coletiva, decorrente da atuação de coletivos inteligentes, isto é, de grupos que se aproxime do ideal de:

- “colocar em sinergia os saberes, as imaginações, as energias espirituais daqueles que estão conectados a eles” (LÉVY, 1999, p. 131) e
- atuar com mais imaginação, maior rapidez, melhor capacidade de aprender e de inventar.

As comunidades virtuais são o *locus* da inteligência coletiva. “Inteligência coletiva caracteriza-se pelo seu aspecto participativo, socializante, descompartimentalizante, emancipador”. (LÉVY, 1999, p. 30)

Tendo presente a interconexão, a criação das comunidades virtuais e a inteligência coletiva como programa da cibercultura, procurarei – a seguir – explorar um pouco mais detidamente como ela se configura.

## **2. Como se configura a cibercultura**

Para tentar entender os novos atributos culturais emergentes no ciberespaço e compreender fenômenos como o ciberativismo, devemos antes entender como se configura a cultura eletrônica atual ou a Cibercultura.

Segundo Lemos (2003) a própria definição do termo Cibercultura poderia ser um problema, devido ao fato de estar recheado de sentidos. Porém, o autor acredita que podemos compreender cibercultura como:

A forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70 (LEMOS, 2003, p. 12).

Segundo a Wikipédia, enciclopédia livre da Internet, cibercultura

é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. (...) Este termo se relaciona diretamente à dinâmica Política, Antropo-social, Econômica e Filosófica dos indivíduos conectados em rede, bem

como a tentativa de englobar os desdobramentos que este comportamento requisita (Wikipédia<sup>11</sup>).

Lemos (2003) acredita que a cibercultura não é uma cultura pilotada pela tecnologia, mas uma relação que se estabelece pela emergência das novas formas sociais originárias a partir década de 60 e das novas tecnologias digitais. Para o autor, a Cibercultura é a “cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais” (LEMOS, 2003, p.12). Ele ainda acrescenta que vivemos já a Cibercultura, ela não é um futuro que irá chegar, inscreve-se em nosso presente.

O entendimento das origens da Cibercultura depende do conhecimento de diversos desdobramentos sociais, históricos, econômicos, culturais, cognitivos e ecológicos da relação do homem com a técnica. Segundo o autor a Cibercultura nasce no desdobraamento da relação tecnologia-modernidade que se caracterizou pelo pensamento de dominação da natureza e do outro, por meio do projeto racionalista-iluminista.

Para Lemos, o desenvolvimento tecnológico não dita totalmente os caminhos da vida social. Foi a partir da década de 60, com a emergência das novas formas de sociabilidade, que novos rumos se imprimiam ao desenvolvimento tecnológico, “transformando, desviando e criando relações inusitadas do homem com as tecnologias de comunicação e informação”. (LEMOS, 2003, p.13)

Quando as tecnologias atingem o universo da comunicação, agem liberando o homem de algumas sujeições espaço-temporais. Surge nessa convergência o que Castells chama de sociedade da informação ou informacional.

Esta sociedade em rede é a sociedade que eu analiso como uma sociedade cuja estrutura social foi construída em torno de redes de informação a partir da tecnologia da informação microeletrônica estruturada pela Internet.

Neste sentido a Internet não é simplesmente tecnologia; é meio de comunicação que constitui a forma organizativa de nossas sociedades. (...) é o coração de um novo paradigma sóciotecnico, que constitui na realidade a base material de nossas vidas e de nossas formas de relação, de trabalho e de comunicação. O que a Internet faz é processar a virtualidade e transformá-la em nossa

---

<sup>11</sup> Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura> acessada em 15/07/06 as 17h02min.

realidade, constituindo a sociedade em rede, que é a sociedade em que vivemos (CASTELLS, 2003, p.287).

O fim dos meta-relatos, da idéia de fim de futuro e o surgimento das novas possibilidades planetárias da comunicação digital estão na origem da Cibercultura.

Uma vez originada, a Cibercultura passa a re-configurar a nossa relação espaço-tempo. Toda mídia altera nossa relação espaço-temporal. Em nível da escrita, descolam-se enunciador e enunciado (espaço), agindo como instrumento de memória (tempo), por todos os outros meios de comunicação que se seguiram, como telégrafo, telefone, rádio, televisão, chegando à Internet.

A relação espaço-temporal foi tão alterada pelas mídias, que se vivencia hoje uma sensação de tempo real, */live*, ao vivo, abolindo o espaço físico-geográfico.

“A sociedade da informação é marcada pela ubiqüidade e pela instantaneidade, saídas da conectividade generalizada” (LEMOS, 2003, p.14).

Vive-se uma sociedade do WYSIWYG<sup>12</sup> (o que você vê é o que você tem), na qual os ‘cliques’ passam a ser vitais para a Cibercultura. Se por um lado o tempo real inibe a reflexão e a argumentação, por outro o clique generalizado permite uma ação imediata, o conhecimento simultâneo e complexo e a participação ativa nos diversos fóruns ao redor do mundo.

A Cibercultura passou a alterar a noção espaço-tempo, o que antes era um espaço físico de lugar e uma linha cronológica do tempo, na concepção cartesiana, passa a ser horizontalizada e virtualizada, unificando tempo-espacô, criando novos espaços de fluxos e redes planetárias em tempo real.

Para Lemos (2003) o tempo real das tecnologias digitais parece aniquilar o espaço de lugar, podendo na Cibercultura, estar aqui e agir à distância. “A forma

---

<sup>12</sup> WYSIWYG é um acrônimo em inglês para *What You See Is What You Get* ou em português ‘o que você vê é o que você tem’. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/WYSIWIG> acessado em 17/07/06 às 17h55min.

técnica da Cibercultura permite a ampliação das formas de ação e comunicação sobre o mundo". (LEMOS, 2003, p. 14)

Além disso, a Cibercultura com sua nova dinâmica técnico-social instaura uma nova estrutura midiática que é impar na história humana: qualquer indivíduo pode emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações (escrita, imagética e sonora) para qualquer lugar do planeta. Esse fenômeno está sendo potencializado com a criação das redes *Wi-Fi*<sup>13</sup> e dos computadores portáteis que transformam o computador pessoal em computador móvel. Isso vem acrescentando novas dimensões à própria Cibercultura, atuando nas novas formas de relações sociais, bem como no comércio, entretenimento, trabalho, educação etc. Para Lemos, essa alteração nos computadores, considerada figura emblemática da Cibercultura, nos coloca na era do tudo em rede, antes fixa e agora móvel.

O estudo em rede implica na rede em todos os lugares e todos os equipamentos conectados a ela. Essa nova estrutura técnica contemporânea leva em direção a uma interface<sup>14</sup> zero, na qual a ubiqüidade generaliza e proporciona nomadismos radicais. As novas redes digitais aumentam a mobilidade das pessoas no mundo.  
*A rede é tudo e tudo está em rede.*

Essa conexão generalizada traz uma nova configuração na comunicação, na qual o reflexo imediato é a liberação do pólo emissor, depois de anos de controle pelas mídias de massa (*mass media*).

Embora o acesso às redes e o número de pessoas conectadas a ela tenha sofrido um aumento considerável, o fenômeno ainda é minoritário. A exclusão digital é um fato. Porém, têm-se ao dispor cada vez mais informações e a Internet tem

---

<sup>13</sup> *Wireless* (sem fio) ou *Wi-fi* (*Wireless Fidelity*) é o termo usado para receptores de rádios. No uso moderno, *wireless* se refere à comunicação sem cabos ou fios e usa principalmente freqüência de rádio e ondas infravermelhas, utilizadas principalmente nas Internet sem fio ou Wlan. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wi-fi> acessado em 18/07/06 às 15h40min.

<sup>14</sup> “1) Módulo material e/ou *software*, que permite o intercâmbio de informações entre os componentes de um sistema ou entre um sistema e o seu ambiente. 2) Todo sistema técnico ou dispositivo sociotécnico que mediatiza as relações entre o homem e a sua comunidade”. (Harvey, 1995, p.241)

papel fundamental nisto. Deve-se lutar para que se garanta mais acesso a todos, para que haja condições verdadeiras de apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação.

A Cibercultura no cotidiano passa a modificar e a criar novas práticas comunicacionais. No dia-a-dia pode-se citar como exemplo o e-mail que revolucionou a correspondência pessoal e profissional. Os *chats* e suas diversas salas de bate-papos, em que a conversação se dá sem oralidade ou presença física. Os *muds*<sup>15</sup>, jogos *on-line*, *lans houses*, provedores virtuais de jogos, nos quais jogadores, de diversos pontos da Terra, divertem-se juntos, em um mesmo jogo, ao mesmo tempo. Dispõe-se de *Istas* de discussões livres e temáticas, fóruns, confrarias virtuais e redes de amigos como, por exemplo, *orkut*<sup>16</sup>, *gazzag*<sup>17</sup> etc.

Os meios tradicionais de comunicação passam a ser ampliados, reconfigurados e potencializados, aparecendo as rádios *on-line*, TVs *on-line*. O jornalismo passa a ser feito minuto-a-minuto. Em julho de 2006, com as novas práticas comunicacionais, chega-se ao ápice, na transmissão dos jogos da Copa do Mundo de Futebol, ao vivo, pela Internet.

Segundo Lemos (2003), não se pode chamar a Internet de mídia, no sentido que lhe é dado referir-se aos meios de comunicação de massa. Nela não há fluxo um-todos e as práticas de quem a utiliza não são vinculadas a uma ação específica. Se nos meios convencionais sabe-se o que o receptor está fazendo, na Internet ele pode fazer coisas diferentes e diversas coisas ao mesmo tempo. Não há vínculo entre instrumento e prática.

---

<sup>15</sup> Nos jogos de computador, um MUD (sigla de *Multi-user dungeon, dimension*, ou por vezes *domain*) é um jogo RPG multi-jogadores, que normalmente é executado em uma BBS ou em um servidor na Internet. Os jogadores assumem o papel de um personagem e recebem informações textuais que descrevem salas, objetos, outros personagens e criaturas controladas pelo computador. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Multi-user\\_dungeon](http://pt.wikipedia.org/wiki/Multi-user_dungeon) Acessado em 18/07/06 às 17h33min.

<sup>16</sup> Rede social virtual ligada ao *Google*, para entrar precisa de convite de um membro pertencente à rede. [www.orkut.com](http://www.orkut.com)

<sup>17</sup> Rede social virtual, para entrar precisa de convite de um membro pertencente à rede. [www.gazzag.com](http://www.gazzag.com)

“A Internet é um ambiente, uma incubadora de instrumentos de comunicação bidirecional e não uma mídia de massa, no sentido corrente do termo”. (LEMOS, 2003, p.17)

Trata-se de uma migração de formatos, não há aniquilação ou transposição, mas sim, reconfiguração. Mais uma vez libera-se o pólo da emissão e surge uma comunicação bidirecional, sem controle de conteúdo.

Estas novas ferramentas de comunicação geram novas formas de relações sociais e a Cibercultura é recheada delas. Essas novas formas de relações não substituem as tradicionais, já estabelecidas, mas acrescentam-se a elas, fazendo surgir as relações mediadas.

Tema importante na Cibercultura diz respeito a dimensão política. Na era da informação, a cibercultura afeta tanto incluídos quanto excluídos digitais. Diversas formas de controle estão agindo, de forma quase imperceptível, no cotidiano urbano. Câmeras de vigilância, *spams*, monitoração de acesso a *sítios*, invasão de privacidade, bancos de dados com informações pessoais e personificadas, celulares que localizam seus proprietários, direitos autorais e propriedade intelectual furtados, fazem parte do nosso cotidiano. Isso não é o Grande Irmão de George Orwell, mas sim o dia-a-dia da Cibercultura.

Para sistematizar as questões apresentadas na Cibercultura, Lemos (2003) distingue três leis úteis a análise de diversos aspectos da sociedade contemporânea.

A primeira lei seria a da Reconfiguração. Deve-se, segundo o autor, evitar a lógica da aniquilação ou substituição. Em suas expressões a Cibercultura costuma reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição dos seus antecedentes.

A segunda lei seria a da Liberação do pólo de emissão. Para Lemos (2003) as diversas manifestações sócio-culturais contemporâneas mostram que há uma emergência de vozes e discursos antes reprimidos pela edição da informação,

pelos *mass media*. Na Cibercultura a liberação do pólo de emissão está presente nas novas relações sociais e na movimentação sócio-política na rede.

A terceira e última é a lei da Conectividade generalizada. A transformação começa com os computadores móveis e compactos, como os laptops<sup>18</sup>, iPods<sup>19</sup>, PSPs<sup>20</sup> etc. As diversas redes mundiais mostram a possibilidade de se estar só, sem estar isolado e o contrário, estar isolado sem estar só. Além disso, acrescenta-se mobilidade à conexão. Hoje é possível qualquer conexão entre homem e homem, homem e máquina e máquina e máquina que, segundo Lemos (2003), passam a trocar informações de forma autônoma e independente. Nessa nova era da conexão o tempo reduz-se ao tempo real e o espaço transforma-se em não-espacó. O tempo cronológico e o espaço real passam a ter suas importâncias renovadas e resignificadas.

Dentre todos os aspectos das novas relações sociais eletrônicas e das novas práticas comunicacionais criadas pela Cibercultura, o uso da rede com fins políticos e de protesto é o que interessa a este trabalho. Claro que ele não está desvinculado dos outros aspectos, porém é no espaço de fluxo dos protestos eletrônicos e das desobediências civis eletrônicas que atua o EDT.

Com o propósito de constituir um fundo contrastivo por sobre o qual se possa melhor visualizar e analisar as práticas do EDM, faz-se necessário um enfoque do que são movimentos sociais em rede e do que é ciberativismo.

---

<sup>18</sup> Laptop (ou notebook, como é mais conhecido no Brasil) é um computador portátil, leve, que pode ser levado a qualquer lugar. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Laptop> acessado em 19/07/06 às 18h08min.

<sup>19</sup> O nome iPod refere-se a uma série de tocadores de áudio digital portátil projetados e vendidos pela Apple Computer. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ipod> acessado em 19/07/06 às 18h11min.

<sup>20</sup> O PlayStation Portable, também conhecido pela sigla PSP, é a versão portátil dos videojogos da Sony da série PlayStation. Segundo a tendência da família Playstation, a PSP possui outras funções além dos jogos, como leitor de áudio, vídeo e acesso à Internet. [http://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_Portable](http://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Portable) acessado em 19/07/06 às 18h14min.

## CAPÍTULO II

### Movimentos Sociais em/na Rede e Ciberativismo

A força das redes das organizações não-governamentais aumentou consideravelmente na década de 90. A Internet, estendendo a possibilidade de contato, de trocas de conhecimento, de descoberta das diferenças, abre espaço para ações que envolvessem dinâmicas libertárias. Essas ações comunicativas podem assumir caráter orgânico, como os movimentos sociais em rede, ou podem ser micro-ações de simpatizantes que buscam a conectividade com os esses movimentos, através de ações comunicativas politicamente engajadas nos propósitos desses movimentos, pela interconexão das mensagens de luta pela liberdade e pela autonomia. A universalidade do anseio de liberdade rompe os limites dos discursos específicos dos movimentos sociais. Essa universalidade foi adquirida nas práticas políticas desses movimentos e sendo construída na fixação da liberdade como valor, na interdependência das significações das diversas ações. As vozes dos sujeitos desses movimentos repercutem na rede se fazendo ouvir e vão gerando respostas que ampliam e rejuvenescem o diálogo, estendendo a comunicação e renovando a energia política que a impregna.

#### **1. Preliminares teóricas**

Antes de abordar a questão dos movimentos sociais em rede e ciberativismo, considero conveniente pavimentar o caminho da discussão pela explicitação de alguns conceitos que estão na base do processo de apreensão destes fenômenos como fenômenos de comunicação e política: o conceito de ação social, de socialização, de sociedade civil, de participação e de cidadania.

O conceito de ação social foi formulado por Weber (2000), como conceito central da teoria social que desenvolveu. Partindo do entendimento de “ação” como atividade social dos indivíduos ou dos grupos, ação social é a ação do indivíduo ou do grupo orientada em relação a outros indivíduos ou a outros grupos. É um processo que implica uma relação significativa entre os agentes nela envolvidos,

conseqüentemente a ação social é sempre carregada de sentido. O sentido da ação é um sentido subjetivo ou intersubjetivo a ela atribuído por seu(s) ator(es).

A ação dos indivíduos é o ponto de partida da análise da ação social. A interpretação da atividade social permite a compreensão dos seus sentidos, dos seus significados. Para compreender uma ação individual é necessário conhecer o processo de socialização que a sustém. Embora a ação não seja consequência mecânica da socialização, as pautas e os valores que as orientam interferem no processo. O conceito de socialização imbrica-se ao conceito de ação social.

O conceito de socialização foi originalmente formulado por Durkheim (1955) e posteriormente refinado no desenvolvimento das Ciências Sociais.

Em linhas gerais, socialização é o processo de transmissão e assimilação de comportamentos, normas, valores, crenças, próprios de um grupo social ou de uma sociedade. Com a socialização faz-se o desenvolvimento de atitudes e sentimentos coletivos, pela comunicação simbólica. É um processo de educação do indivíduo como membro da sociedade a que pertence, um processo de comunicação social através do qual um indivíduo se integra na sociedade. A comunicação se faz através de símbolos. Vale lembrar que o símbolo não se restringe à palavra, é qualquer outra coisa cujo valor e sentido são atribuídos e compartilhados por aquelas pessoas que o usam.

Um símbolo pode ser uma cor, um cheiro, um som, um gesto, um gosto. Mas, sem dúvida a palavra, (símbolo verbal), é uma expressão simbólica extraordinariamente eficaz, pela inquestionável riqueza de possibilidades comunicacionais que comporta. A palavra constituiu-se, por isso mesmo, em importante instrumento de socialização.

A socialização é um processo permanente, não sendo circunscrita à infância e à adolescência. Cada vez que uma pessoa assume uma nova ocupação ou se integra a um novo grupo, ela vivencia uma nova experiência de socialização, adquirindo conhecimentos, técnicas e incorporando novas idéias e valores.

Sociabilidade refere-se à tendência para a vida em sociedade, à qualidade de ser sociável, à disposição de socialidade. A sociabilidade é socialmente constituída, mas a sensibilidade coletiva desenvolvida na relação entre membros de pequenos grupos, pode ser socialmente constituinte, suscitando condições de possibilidades.

Os conceitos de socialização e de ação social, por sua vez, articulam-se ao conceito de relação social, uma vez que envolvem uma dimensão relacional significativa entre atores sociais.

Um indivíduo estabelece comunicação com outros, a partir de suas ações recíprocas. Quando essas ações são regularmente orientadas pelo mesmo conteúdo significativo, os seus agentes compartilham reciprocamente o seu sentido. O estabelecimento de uma relação significativa entre indivíduos configura uma relação social entre esses agentes. É importante ter presente que a ação social é sempre de agentes individuais, mas o sentido dessas ações só é apreensível nas regularidades das suas práticas. A regularidade com que as ações são praticadas pelos indivíduos reitera e consolida os significados compartilhados e eles são assim atualizados no grupo e pelo grupo.

Sociedade civil, segundo Bobbio (1982), originalmente contrapõe-se à sociedade natural (família), sendo sinônimo de sociedade política, por derivação do sentido de *civitas* e *polis*. Esse significado sofre mudanças ao longo da história.

Uma segunda acepção de sociedade civil se desenvolveu utilizando-se de contraposição. De um lado estariam povos *selvagens*, *primitivos*, sem governo, sem civilização, do outro povos *evoluídos*, com governo, civilizados. O conceito de sociedade civil adquire, então, o sentido de sociedade civilizada.

A terceira acepção se conforma com Hegel, ao fazer a distinção entre Estado e sociedade civil.

A quarta acepção surge com Marx, ao fazer a passagem do significado de sociedade civil para o de sociedade burguesa, pertencente à estrutura.

Gramsci desenvolve a quinta acepção de sociedade civil como conjunto de organismos privados pertencentes à superestrutura. Gramsci distingue sociedade civil de sociedade política ou Estado. A sociedade civil, segundo ele, compreende as relações ideológico-culturais.

Na acepção com que hoje se utiliza,

Entende-se por sociedade civil a esfera das relações entre indivíduos, entre grupos, entre classes sociais, que se desenvolvem à margem das relações de poder que caracterizam as instituições estatais. Em outras palavras, sociedade civil é representada como o terreno dos conflitos econômicos, ideológicos, sociais e religiosos que o Estado tem a seu cargo resolver, intervindo como mediador ou suprimindo-os; como a base da qual partem as solicitações às quais o sistema político está chamado a responder, como o campo das várias formas de mobilização, de associação e de organização das forças sociais que impelem à conquista do poder político (BOBBIO, 1992 sv., p. 1210).

É nesse sentido que se pode apreender movimentos sociais como instâncias da sociedade civil onde se formam como novas fontes de legitimidade. Os movimentos sociais têm na participação a sua pedra angular de fermentação e consolidação e na construção da cidadania o alvo de suas ações.

Cidadania, de acordo com a noção grega de polis e com o entendimento de Rousseau, seria um direito coletivo fundamentado numa legislação cujos princípios basilares de igualdade e de liberdade a fundamentam de modo a envolver não só os direitos do indivíduo, mas também seus deveres na sociedade.

A cidadania é conformada por três tipos de direitos, que podem configurar-se, ou não, de maneira mais abrangente ou mais restrita, na práxis de um povo: os civis, os políticos e os sociais. Os civis são os que dizem respeito à liberdade individual, sendo responsável por eles o sistema judiciário. Os políticos são os que se ligam ao exercício do poder, cabendo sua salvaguarda às organizações parlamentares. Os sociais são os que se relacionam com nível de vida e o patrimônio social, cuja promoção compete aos serviços para isso existentes e à estrutura educacional.

Ser cidadão é ter direito de ver-se protegido legalmente, de locomover-se, de interferir na dinâmica política, de votar e ser

votado, de expressar-se. É também ter o direito de morar numa casa digna, de comer bem, de poder estudar e trabalhar. É, por fim, ter o direito de participar, com igualdade, na produção, na gestão e na fruição dos bens econômicos e culturais.

Num contexto de desigualdades como o brasileiro, é absolutamente necessário que se tenha a oportunidade de exercer efetivamente os direitos civis e políticos, já assegurados, e de conquistar definitivamente os direitos sociais. Isso não cairá do céu, pronto e acabado, mas terá que ser construído pelos homens e pelas mulheres, de forma ativa e responsável. Nessa processo, a participação se torna não só um ato político, mas dando passos cada vez maiores. A ampliação da cidadania levará o homem e a mulher a serem, cada vez mais, sujeitos e não objetos da história (PERUZZO, 1998, p.286-287).

Um dos sentidos fundamentais do exercício da cidadania é a participação política.

Participação é o ato de tomar parte em algo, de participar. A participação social abrange uma diversidade de processos e formas e assume intensidades variadas. No que respeita aos movimentos sociais, porém, a participação ganha uma dimensão política.

A expressão participação política cobre uma variada gama de atividades políticas que vão desde o ato de votar, à militância partidária, à participação em manifestações em contestações, em reivindicações, a pressões exercidas sobre políticos, sobre governantes.

Sani (1992, p.88) entende que o “uso da expressão reflete práxis, orientações e processos típicos das democracias ocidentais”.

Pode-se participar na condição de adesão pontual, marginal a alguma forma de atividade política ou na condição de protagonista. Os níveis de participação são, portanto, variáveis: *presença* (forma marginal, menos intensa); *ativação* (forma mais intensa, envolvendo contribuição pessoal no desenvolvimento das atividades, dentro ou fora do movimento ou da organização, por delegação ou por iniciativa própria em acordo com a orientação acordada); *participação*, em sentido estrito (em que se contribui, direta ou indiretamente, para tomada de decisões políticas). A cultura dominante interfere nos níveis de participação quando dá

menor ou maior relevo à participação, quando valoriza mais ou menos o protagonismo em organizações políticas formais ou informais.

A participação não é intrínseca à experiência pessoal de vida social, pois ela não é algo dado, espontâneo. Ela é construída, refeita e refundada no espaço social, pois ela tende a ser observada nos processos sociais, especialmente nas sociedades de classe com costumes autoritários.

Numa perspectiva mais ampla de ação coletiva a participação pode ser passiva, controlada, autônoma (ou de empoderamento).

A participação passiva é caracterizada pelo conformismo, quando o ator social assume postura de espectador, delegando a outros o poder de decisão. Essa modalidade de participação favorece a tomada de decisões verticalizadas, de cima para baixo, favorece o exercício do poder autoritário.

Participação controlada é caracterizada por alguma limitação ou imposta de baixo para cima ou de cima pra baixo. É uma participação restritiva caracterizando-se pela possibilidade de manipulação, na medida em que é extensível até onde as instâncias de poder permitam. Essa modalidade de participação é facilmente contaminada pelo clientelismo, ou pelo paternalismo, favorecendo relações de dependência.

Participação autônoma, também chamada de participação-poder é aquela modalidade

constituída com base em processos que favorecem a participação democrática, ativa e autônoma, propiciando, de modo mais completo, o crescimento das pessoas ou das organizações coletivas enquanto sujeito. Ela não é passiva nem manipulada, apesar de por vezes ser limitada, no sentido de não atingir todas as instâncias da estrutura política ou não abranger todas as decisões. O exercício do poder é partilhado. São expressões do poder-participação a co-gestão e a autogestão.(PERUZZO, 1998, p. 81)

Essa modalidade de participação favorece o exercício da decisão compartilhada, orientando-se em direção ao socialismo, promovendo o aperfeiçoamento

democrático por meio da criação de práticas socializantes de desenvolvimento do sistema político e cultural no sentido de uma inclusão democrática radical.

A participação em movimentos sociais é uma forma de protagonismo de lutas sociais, de demanda por cidadania.

## **2. Movimentos sociais**

À medida que vai se configurando no meio social a compreensão popular da precariedade de seu modo de vida, de sua existência, de suas privações, vai se fermentando a necessidade de ação coletiva para interveniência nos processos de decisão do poder público e das empresas privadas, na perspectiva de uma abertura ao respeito à pessoa humana e aos seus direitos fundamentais.

Os movimentos sociais emergem então em ações coletivas desenvolvidas em torno de interesses comuns, no seio da sociedade.

Para alguns estudiosos, como anteriormente ressaltei, a sociedade civil definir-se-ia como esfera de constituição da política e do Estado, pela capacidade de associativismo autodeterminante, independente da auto-regulamentação do Estado e da determinação da esfera econômica, como potencialidade do mundo cultural e das ideologias, na construção de uma hegemonia política.

Para Tocqueville (1998) a idéia da relevância do associativismo na vida cotidiana nos regimes democráticos, porquanto as associações que se formam na vida civil, sejam elas de interesse comercial, industrial, religioso, moral ou recreativa, garante a civilidade, porque dão aos indivíduos uma sustentação para não voltarem a barbárie.

Bobbio (1982) entende que sociedade civil é o campo das várias formas de mobilização, associação e organização das forças sociais, à margem das relações de poder.

As associações da sociedade civil podem ser de diferentes modalidades e assumir diferentes formatos, tais como comunidades, movimentos, organizações articuladas e vinculadas a igrejas, partidos, grupos de ajuda mútua, grupos formados em torno de algum interesse mútuo, de uma origem, crença comum etc.

Essas associações, enquanto instituições formais e informais, fazem a mediação entre os seus membros e o Estado.

Entretanto, por serem independentes da burocracia estatal e dos interesses do mercado são também chamadas organizações não-governamentais (ONGs), suas atividades estão relacionadas às demandas por cidadania, por democratização, por direitos humanos.

As organizações da sociedade civil, em tese, são atores sociais e políticos que valorizam a justiça social, a ética.

Segundo Habermas (2003, p.92) “é na esfera da sociedade civil que se encontraria a possibilidade da construção de uma racionalidade ética, comunicativa, que se orienta para o bem comum, pela *res publica* (pelo interesse comum, comunitário, de justiça social)”.

Podem ser de caráter filantrópico, assistencialista, solidário, de apoio ao desenvolvimento sustentável, de lutas de libertação, de lutas por democracia, por cidadania.

As lutas por democracia, por cidadania, têm como corolário a defesa de políticas sociais, a participação no poder público, a firmeza da justiça social e dos direitos humanos.

Algumas agem como pontes para interlocução entre atores sociais, atuando no sentido de ampliação de rede, perspectivando descentralização do poder e crescente participação da sociedade civil, trabalhando para erradicar desigualdades e discriminações de toda ordem:

- Estimulam a formação de identidades restritas (de grupos étnicos na sociedade envolvente) e a defesa de seus interesses;
- Conteúdo ético (busca do bem comum) através da resolução de problemas de exclusão social;
- Realização da cidadania plena para todos.

Levando em conta as correntes teóricas dominantes na abordagem dos movimentos sociais latino-americanos, Scherer-Warren (1993), ao fazer-lhes o balanço crítico, distingue quatro enfoques na constituição do pensamento: lutas de classe, lutas nacional-populares, movimentos de base, redes de movimento.

Até 1970, o pensamento das lutas de classe orientava-se por duas correntes teóricas polares: a corrente marxista que as problematizava na questão do desenvolvimento e da dependência e a corrente funcionalista que as problematizava na questão da modernização. A análise da ação coletiva e do conflito, ao privilegiar processos sociais de mudança, pouca atenção dispensou às ações coletivas de grupos específicos. O olhar dos estudiosos estava especificamente atraído pela potencialidade dos partidos e das vanguardas.

As ações de grupos específicos, sem prejuízo do interesse pela mudança macroestrutural, passaram a merecer maior atenção com deslocamento da ênfase da análise da sociedade política para sociedade civil, das lutas de classe para os movimentos sociais: ganharam evidência, nos estudos das ações coletivas, as lutas nacional-populares.

As contribuições teóricas de Alain Touraine e Manuel Castells foram fundamentais ao lastreamento deste deslocamento orientado.

Touraine (1989,1994), procurando estabelecer uma relação teórica entre categorias de classe e movimentos sociais, enfoca as ações de classe sob a ótica da exploração e da dominação, na perspectiva da capacidade de autoprodução da sociedade. Para Touraine os movimentos sociais são vistos como ação da sociedade civil.

Castells (1974, 1999) ao privilegiar a questão das lutas urbanas na Europa em torno de bens e equipamentos de uso coletivo, constrói referencias para abordagem dos movimentos sociais urbanos que eclodiram na América Latina nas décadas de 70 e 80.

Em meados de 80 a categoria movimento social ganha evidência, como material teórico de análise da ação social de grupos específicos organizados, de suas lutas e reivindicações e da formação de identidades restritas. Os chamados movimentos de base passaram a merecer atenção de estudiosos empenhados em buscar outros enfoques da cultura popular, sob a ótica dos seus aspectos políticos potencialmente transformadores, como a espontaneidade, autenticidade, comunitarismo, solidariedade, reciprocidade.

Com o interacionismo simbólico, tendo em Goffman (2003) um dos seus principais formuladores, a categoria sujeito/ator social ganha destaque como referência analítica, ocupando lugar central nos estudos e pesquisas, em substituição à categoria classe social, possibilitando iluminar o potencial de transformações culturais e políticas que o investimento da condição de sujeito, de ator social traz em si.

As ações coletivas foram, por um bom tempo, um recorte temático próprio dos sociólogos, que detinham o primado teórico investigativo dos seus estudos e pesquisas. Com a ampliação de abertura do foco, de modo a abarcar as organizações de grupos específicos, por meio de estudos mais intensivos de suas formas de organização, de seu modo de encaminhar suas demandas específicas e de sua luta tácita contra injustiças, fossem elas decorrentes de práticas oligárquicas tradicionais ou do capitalismo moderno, os movimentos de base passaram a ser objeto de estudo e pesquisa não só de sociólogos, mas também de antropólogos, cientistas políticos, assistentes sociais, psicólogos e outros estudiosos das ciências humanas.

Com os arsenais teórico-metodológicos próprios das suas disciplinas, esses estudiosos passaram a se ocupar dos movimentos urbanos, dos movimentos rurais, dos movimentos étnicos, dos movimentos ambientalistas, dos movimentos

das comunidades eclesiás de base, das mulheres, dos grupos de jovens, dos sindicatos, dos sem-terra, dos sem-teto, enfim das diferentes formas de ação coletiva de grupos específicos.

Estes múltiplos olhares, contudo, embora enriquecendo sobremaneira a produção de conhecimento sobre movimentos sociais, não geraram uma concertação teórica, uma vez que os cientistas sociais não construíram um acordo, um entendimento comum sobre o seu conceito.

Não há, todavia, um acordo sobre o conceito de movimento social. Para alguns, toda ação coletiva com caráter reivindicativo ou de protesto é movimento social, independente do alcance ou do significado político ou cultural da luta. (...) No outro extremo, encontra-se o enfoque que considera movimento social apenas um número muito limitado de ações coletivas de conflito: aquelas que atuam na produção da sociedade ou seguem orientações globais tendo em vista a passagem de um tipo de sociedade a outro (SCHERER-WARREN, 1993, p.18).

Nos anos 90 emergiram novos temas, novos problemas, novos enfoques dos movimentos sociais, configurando diferentes visões da organização da sociedade civil.

Scherer-Warren destaca alguns elementos teóricos relevantes no esforço de renovação do pensamento dos movimentos sociais:

- 1) o deslocamento de foco da concepção de totalidade como realidade estruturada, para a de totalidade como realidade multifacetada, heteróclita, de modo a compreender os movimentos sociais enquanto práticas sociais em construção, ou seja, enquanto movimento propriamente dito. Os estudos dos movimentos sociais procuram entender as interconexões entre o local e o global, entre o particular e o universal construído na intercomunicação das diversidades. Presentemente a busca dos significados e do alcance político e cultural das ações coletivas transitam necessariamente pelo surgimento de práticas políticas articulatórias das ações localizadas, pelas redes de movimento;

- 2) a divisão heurística entre movimentos sociais tradicionais e novos movimentos sociais, conformando a tendência de analisar os novos elementos culturais emergentes interconectados à sua natureza cívica, ao comprometimento com autonomia, a tolerância, o respeito à diversidade, o direito à diferença, a justiça social, o respeito à natureza, a democracia participativa e direta;
- 3) a investigação em profundidade, sobre modificações que organizações da sociedade civil sofrem na sua relação com o Estado e sobre os efeitos político-institucionais que comportam.

No conjunto dos estudos das ações coletivas, sob o influxo do pensamento pós-crítico fermentado no meio acadêmico e político pela chamada nova esquerda, desenhou-se a tendência de distinção entre movimentos sociais tradicionais e novos movimentos sociais.

Os chamados movimentos tradicionais seriam aqueles cujo foco de luta estaria centrado na melhoria de condições de vida. Por terem como base o aumento do consumo coletivo de bens e serviços, sua ação coletiva não tem demonstrado capacidade de corrosão das formas de opressão e exclusão das elites.

Os novos movimentos sociais seriam aqueles cujo foco de luta estaria centrado na transformação, com poder de mobilização política, com capacidade de corrosão do autoritarismo tanto na esfera das relações Estado-sociedade, quanto na esfera das ações concretas da sociedade civil sobre si mesma.

Esses movimentos apontam para um projeto mais global de democratização da sociedade e de construção de uma hegemonia político-cultural libertária, a partir da participação ampliada das bases, da prática da democracia direta no encaminhamento de suas lutas. Buscam se orientar pela consciência do direito a um direito, do dever de lutar por esse direito e de participar na forja do próprio destino.

Essa orientação de consciência em si, do seu direito fundamental de ter direitos e do dever do protagonismo na formação de identidade social e política, por meio de uma sociabilidade política geradora de consciência de interesses comuns, , direitos e reivindicações, de experiência, de aprendizado prático de modos de cooperação, união, organização, participação, negociação e luta.

O modelo de desenvolvimento articulado à política econômica neoliberal de estímulo aos projetos de grande escala, envolve custos sociais que vitimam direta e indiretamente os expropriados dos seus meios de produção, os espoliados urbanos e os trabalhadores temporários não qualificados. Através dos movimentos, esse grupos constroem sua identidade social e política e caminham em direção ao reconhecimento de confluência de seus interesses, à aproximação um dos outros, à possibilidade de criação de uma solidariedade coletiva.

A sociedade atomizada, ancorada na exacerbção do processo de individualização alienada, tende a tragar os movimentos sociais fragilizados pela fragmentação, expandindo sua energia política ao nortear as condutas coletivas à desmobilização e ao imobilismo social.

Os movimentos sociais ao constituírem suas identidades coletivas em torno de significados particulares, específicos, frente à tensão desmobilizante da sociedade atomizada, se viram na contingência de desenvolvimento de condutas defensivas para superar a dificuldade de formação de alianças. A criação de redes torna-se um imperativo de desenvolvimento de uma ação coletiva articulada. Os movimentos sociais e culturais investem na articulação de seus atores, nas parcerias, na transnacionalidade, no pluralismo organizacional e ideológico, na atuação nos campos cultural e político. A comunicação no interior dos movimentos populares e entre os movimentos sociais e culturais, torna-se elemento estratégico fundamentalmente significativo na ampliação do conceito de cidadania e na relevância das organizações da sociedade civil como sujeitos na práxis democrática.

Os aspectos organizativos de formação de identidade, reciprocidade e solidariedade são associados ao processo político visto como centrais na análise.

Considera-se a dimensão simbólica da ação coletiva não institucionalizada sob a ótica da integração e do conflito. Busca-se apreender o sentido das relações sociais. O enfoque das relações entendidas enquanto redes sociais, das conexões de espacialidade enquanto redes técnicas, e das articulações históricas entre novos ideários e tradição cultural com seus significados enquanto processos civilizadores. A sociabilidade gera troca, ajuda mútua, a partir de interesses compartilhados e situações vivenciadas.

As articulações políticas entre atores e organizações permitem transcender os espaços emergidos da ação valorizando os espaços definidos pela conflitualidade, nível em que os elos são formados em torno de identidades de caráter ideológico ou de identificações políticas e culturais. As práticas políticas se configuram de modo pouco formal, não institucionalizadas entre organizações da sociedade civil. Os grupos identitários, cidadãos engajados em torno de conflitos ou de solidariedade, se mobilizam em torno de projetos políticos ou projetos culturais comuns.

Forma-se rede estratégica por sobre a rede de solidariedade. A idéia de rede representa

a idealização de um formato organizacional democrático e participativo no interior dos movimentos sociais, e com um potencial de fortalecimento da sociedade civil, por meio da articulação de uma multiplicidade de atores diversificados existentes na contemporaneidade. Rede torna-se, assim, um conceito propositivo dos movimentos

no sentido de que

as relações deverão se caracterizar pela não-centralidade organizacional e pela não-hierarquização do poder, e onde as relações entre os atores participantes deverão ser mais horizontalizadas, complementares, abertas ao pluralismo de idéias e a diversidade cultural. (SCHERER-WARREN, 1997, p.5)

A conexidade é propriedade essencial das redes, visualizadas pelos nós, pela sua capacidade dos movimentos se relacionarem entre si dentro de um sistema. Milton Santos (1996) destaca as seguintes características das redes sociais: são reais e virtuais, técnicas e sociais, locais e globais, integradoras e desintegradoras.

Segundo Castells, a maior parte dos movimentos sociais e políticos do mundo usa a Internet como forma privilegiada de ação. A Internet é um instrumento. Mas como saber o que é específico? O que confere uma característica própria à mobilização social a partir do fato que se realize através da Internet? O autor distingue três características fundamentais ao entendimento da interação entre Internet e os movimentos sociais.

Primeiramente, aponta que há na sociedade, fora da Internet, uma crise nas organizações tradicionais estruturadas, como partidos, associações. Juntamente a isso, verifica-se a emergência dos atores sociais a partir de coalizões específicas sobre objetivos concretos: salvem as baleias, direitos humanos, direitos da mulher etc. “Há na sociedade em geral um salto dos movimentos sociais organizados para os movimentos sociais em rede com base nas coalizões que se constituem em torno de valores e projetos”. (CASTELLS, 2003, p.277), Há na Internet uma capacidade de organização e comunicação e permite a flexibilidade e a temporalidade da mobilização, mantendo a coordenação e o enfoque desta mobilização.

A segunda característica apontada por Castells, é o fato de os movimentos sociais atuais desenvolverem-se em torno de códigos culturais e de valores. Não que os movimentos tradicionais tenham desaparecidos, mas os novos movimentos são movimentos de valores. Por isso, dependem sobretudo da capacidade de comunicação e da capacidade de recrutamento de apoios e de estímulos por meio de convocação a determinados valores, princípios e idéias. A Internet torna-se fundamental por lançar idéias, mensagens instantâneas e correntes. “A transmissão instantânea de idéias em um âmbito muito amplo permite a coalizão e a agregação em torno de valores”. (CASTELLS, 2003, p.278)

A terceira característica específica seria que, cada vez mais, o poder funciona em redes globais, as pessoas constroem seus valores e tem suas vivências, suas trincheiras de resistências e de alternativa em sociedade. A Internet permite uma articulação entre o global e o local, projetos alternativos locais articulam-se através de protestos globais e acabam aterrissando em algum lugar. Eles se

desenvolvem, se organizam, se constituem a partir da conexão da Internet, ou seja, conexão global de movimentos locais e de vivencia local. “A Internet é a conexão global-local, que é a nova forma de controle e de mobilização social em nossa sociedade.” (CASTELLS, 2003, p.278)

O ciberativismo vem por tudo isso, atraindo interesse e ganhando visibilidade crescente tanto no meio social mais amplo, como no meio acadêmico enquanto fenômeno social e cultural e enquanto objeto de conhecimento.

### **3. Participação política e Ciberativismo**

Scherer-Warren chama a atenção sobre

Finalmente, creio que as perspectivas de análise dos movimentos sociais para os anos 90 devem considerar o papel das tecnologias da informação e dos meios de comunicação de massa nas formas de organização da sociedade civil, mesmo porque este campo teve um desenvolvimento notável nos últimos anos. Resta verificar em maiores detalhes, tanto nos meios de comunicação de massa como na imprensa alternativa, os espaços de massificação, de uniformização, de consolidação de ideologias dominantes *versus* espaços de contestação das formas de dominação ou discriminação, de difusão de propostas alternativas de vida social, de novos valores universalizáveis de acordo com os interesses dos novos atores coletivos mencionados, bem como o espaço para formação e comunicação das redes de movimentos (SCHERER-WARREN, 1993, p.25).

Ao fazer essa profissão de fé, Scherer-Warren certamente não tivera acesso ao debate em curso desde a década de 80, sobre democracia na era digital. Mas é todavia, na década de 90 que esse debate se consolida, expandindo-se e ganhando maior força nos anos 2000.

Wilson Gomes, em interessante artigo sobre Internet e participação política, aproxima o leitor do tema na literatura recente, examinando

(...) a tese segundo a qual a internet constitui um ambiente de comunicação que tenderia a transformar o padrão atual de baixa participação política por parte da esfera civil nas democracias contemporâneas (GOMES, 2005, p.58).

Como requisito explanatório, Gomes procura inicialmente mostrar que essa tese tem sua gênese no diagnóstico de que nas sociedades democráticas contemporâneas haveria atualmente um *déficit democrático* decorrente da baixa participação democrática por falta de condições efetivas de exercício da cidadania. A baixa efetividade política do cidadão implica em baixo nível de influência civil na vida pública, na esfera da decisão política.

Entre os mecanismos de fomento do *déficit democrático* encontram-se o controle do Estado e a subsunção do jornalismo aos interesses dominantes, por restringirem significativamente “as oportunidades que o domínio civil teria de fazer-se valer na esfera de decisão política” (GOMES, 2005, p.60).

As razões do *déficit democrático* dos meios de comunicação de massa, por sua vez, seriam de ordem circunstancial e de ordem estrutural. As razões circunstanciais dizem respeito ao estado atual das indústrias da informação e da cultura de massa consideradas na sua relação com o mercado. As razões estruturais dizem respeito à natureza dos meios de comunicação ao produzirem fluxos unidirecionalmente vetorizados, a chamada mão única da comunicação de massa.

Neste contexto, a Internet emerge como esperança de renovação da esfera pública, com potencial de ativação da participação política, uma vez que

Praticamente sem exceção, quase todas as formas de ação política por parte da esfera civil podiam agora ser realizadas mediante a Internet, do contato e pressão sobre representantes eleitos até a formação da opinião pública, do engajamento e participação em discussões sobre os negócios públicos até a afiliação a partidos ou movimentos da sociedade civil, da manifestação à mobilização, da interação com candidatos até a doação para fundos partidários ou organizações civis, da intervenção em fóruns eletrônicos sobre matéria da deliberação da sociedade política até a intervenção em plebiscitos *on-line* (GOMES, 2005, p.64).

No bojo das discussões sobre o significado da Internet para a democracia, segundo Gomes (2005) dois temas se destacaram:

- o revigoramento da esfera da discussão pública e

- capacidade de superar o *déficit democrático* dos meios de comunicação e massa.

Considerando que atualmente a Internet ainda é um ambiente neutro de comunicação, disponibiliza amplo acesso a informação politicamente relevante, que afeta o interesse público e o bem comum; disponibiliza ferramentas para a discussão pública *on-line*; favorece a conexão de indivíduos em redes cidadãs; cria comunidades de notícias e garante ambiente propício ao ciberativismo.

Fazendo um balanço crítico da literatura sobre Internet e participação política, Gomes (2005, p. 66-69) identifica os seguintes blocos temáticos em torno dos quais se desenvolvem as discussões sobre as vantagens democráticas da Internet: superação dos limites de tempo e espaço para a participação política; extensão e qualidade do estoque de informações *on-line*; comodidade, conforto, conveniência e custo; facilidade e extensão de acesso; livre fluxo de informação sem filtro nem controles; interatividade e interação e oportunidade para vozes minoritárias ou excluídas.

Para garantir o contraditório, Gomes (2005, p. 69-75) resenha também as perspectivas críticas do que a Internet pode fazer pela participação política, identificando as restrições e déficits que a Internet consigna, atraindo desconfianças para qualidades democráticas da Internet: dúvida quanto à informação política qualificada; desigualdade de acesso; cultura política; predominância dos meios de massa; evidências relativas ao funcionamento fechado do sistema político; liberdade e controle; o parótico e a ciberameaça.

No que concerne ao interesse deste trabalho, entretanto, importa menos a discussão das vantagens ou desvantagens atribuídas à Internet como suporte de mudança da vida política, importa mais a discussão de como pessoas que têm acesso empregam as possibilidades que a rede oferece para se envolverem na política explorando o potencial democrático da rede, tendo como foco o ciberativismo, modalidade de atividade política deliberadamente exercida na rede.

### **3.1 Hackers**

Antes de focar a prática ciberativista, é importante lembrar que elas se articulam à gênese libertária em que a rede se inscreve. A história da micro-informática está ligada à necessidade de descentralizar o poder da informação, idéia ligada à contra-cultura, como Castells (1999) e Lemos (2002) ressaltam.

O primeiro micro computador, chamado Altair, deveria fazer isso: liberar a tecnologia. Em 1977, Steve Jobs e Steve Wonsniak criaram a Apple, em 1981 a IBM criou o seu PC que mais tarde virou a plataforma do sistema operacional DOS, criado por Bill Gates e que fez a fortuna da Microsoft.

Desde as primeiras publicidades, os textos promocionais da Apple incentivavam a atitude de liberação da tecnologia, “nós construímos um equipamento que dá às pessoas o mesmo poder sobre a informação que as grandes corporações e governos têm sobre elas” (LEMOS, 2002, p. 220)

É nessa atitude libertária que se enraízam os primeiros *hackers*, responsáveis pelo ideal de “informática para todos”. A maioria deles era estudantes das principais universidades dos EUA, principalmente no MIT<sup>21</sup>. Rapidamente a micro-informática passa a disseminar-se em colégios, bancas, lojas, livrarias e são os jovens *hackers* que vão levá-la ao limite. Eles formavam naquele momento a elite da informática.

Para Lemos (2002) a pretensão desses *hackers* era liberar as informações militares e os computadores do poder militar e industrial. Para eles toda informação deve ser livre e democrática. Assim, num primeiro momento, a pretensão era apontar falhas na rede. Eles denunciaram a própria racionalidade tecnológica e o poder constituído por grandes empresas e instituições governamentais.

Os *hackers* agregam-se em torno de uma postura anarquista, de rebeldia contra o poder industrial e contra as companhias que controlam e detêm o monopólio das telecomunicações. O *hacking*

---

<sup>21</sup> Massachusetts Institute of Technology

é um misto de romantismo e vandalismo, altruísmo e individualismo, compartilhado por um sentimento de grupo. (...) As motivações são das mais variadas, desde o desafio de testar grandes sistemas digitais, passando pelo desejo de uma comunicação livre e planetária, chegando ao prazer de resolver problemas técnicos (LEMOS, 2002, p. 222-223).

Os anos 80 iriam popularizar o conceito por meio das mídias de massa e o hacker deixa de ser visto como “exploradores do ciberespaço”, passando a ser vistos como “piratas da rede”.

A primeira ação hacker, segundo Lemos (2002), que se tornou objeto de processo penal, envolveu um grupo de adolescentes americanos, de 15 a 17 anos, que penetraram o banco de dados da Ciments Lafarge no Canadá em 1983. A partir daí configura-se uma sucessão de vários casos. Muitas vezes o intuito das ações não é propriamente violar, destruir ou espionar dados alheios, mas sim, desmistificar uma suposta segurança dos sistemas.

Em janeiro de 1990 foi iniciada a operação *Sun Devil*, uma *blitz* aos *hackers* americanos. Ela foi motivada pelo ataque ao sistema de chamadas de longa distância do operador de telefonia americana AT&T. Sessenta mil pessoas ficaram sem telefone e umas setenta milhões de chamadas permaneceram sem resposta. O *crash* foi causado no Martin Luther King Day e tinha como objetivo por em xeque o potencial anárquico que a micro-informática criou a mais de trinta anos. Segundo Lemos (2002) pode-se dizer que a operação *Sun Devil* foi o início do ativismo político no ciberespaço.

A Operação, comandada pelo serviço secreto, fez 28 batidas em 14 cidades com a apreensão de 42 computadores e 23 mil disquetes. Surge aí uma reação: a criação da Fundação da Fronteira Eletrônica. Criada por Mitch Kapor, John Barlow e outros, tem o intuito de defender os direitos dos cidadãos no ciberespaço.

Segundo Lemos (2002) a *Sun Devil* é a primeira guerra no ciberespaço, mas não a última. Ataques a grandes sites sempre trazem uma nova caçada aos *hackers*. Em fevereiro de 2000, quase 10 anos depois da operação, os principais sites de

comércio eletrônico mundial foram paralisados pelos sistemas DDS (Distributed Denial Service). Este sistema, criado por um *hacker* de 15 anos conhecido como *mafiaboy*, consiste em utilizar computadores escravos ou zumbis (filiados voluntariamente pelos seus donos, visto que o programa é distribuído livremente na rede) que acessam um mesmo site simultaneamente congestionando os fluxos de informações e paralisando o site. *Hackers* e diversos ativistas pregando a liberdade de informação e provando que aquilo que é vendido como seguro não o é, atacaram sistemas mais sofisticados e importantes como sites governamentais, militares, educacionais e empresariais. Sites como o da CNN, ebay, e-trade, buy.com, Amazon, Yahoo, dentre outros, já foram paralisados utilizando este sistema. Essa mesma ferramenta (DDS) é utilizada pelo EDT para fazer ataques aos sites do governo mexicano.

O medo da ciberguerra não é novo, mas com o crescente volume financeiro acumulado pelo comércio eletrônico, e-business, ela passa então, a receber o destaque nos jornais e TVs mundiais. O governo americano, país que domina esse mercado emergente e milionário, tem tentado evitar este tipo de ação a todo custo, mobilizando esforços financeiros, policiais e legais.

O presidente Clinton reuniu-se com 25 executivos de poderosas empresas de informática americanas para traçar um plano de segurança na rede. Segundo Lemos (2002), o então presidente dos Estados Unidos afirmou que não foi um “Pearl Harbor digital”. Ironicamente, logo após pronunciar esta frase em um Chat na rede CNN de notícias, o presidente foi *hackeado*. No lugar do que disse, lia-se: “*Pessoalmente, eu gostaria de ver mais sites pornôs na Internet*”, configurando o primeiro caso de *hacking* ao vivo.

Recentemente, o FBI, num contra-ataque, tem disponibilizado um programa que ajuda a detectar se a máquina tem sido usada como escrava nos ataques DDS. E passará a checar os 7600 sistemas militares para saber se foram usados como escravos.

Os *hackers* éticos defendem-se afirmando que, diferentemente dos *crackers*, que roubam e destroem, “conhecer um programa é uma forma de se defender dele.”

Comparam-se a pesquisadores que isolam um vírus e o mostram à comunidade científica. Não se dispõem a incentivar o uso, mas a cura.

Para Lemos (2002, p. 244) os *hackers* éticos vão além disso, “(...) é comum uma postura micro-política, anarquista, visando derrubar ou modificar sistemas. O Objetivo é revelar a insegurança e, assim, desmoralizá-los enquanto instituições.”

Ativistas ou ciberativistas, segundo Lemos (2003), atuam como porta-vozes dos problemas políticos na rede. Alguns estão lutando contra a infantilização dos movimentos pela mídia de massa, outros estão buscando ampliar o raio de comunicação de movimentos sociais, especialmente de movimentos libertários e de movimentos por inclusão democrática.

Os ciberativistas seriam mediadores, *gatekeepers*, entre o controle feito por grandes conglomerados de comunicação e entretenimento e o cidadão comum.

Várias ações de protesto são deflagradas ao redor do mundo com o intuito de alertar a população sobre problemas que afetam o direito da pessoa, principalmente relacionados com a invasão de privacidade e a liberdade de expressão.

Diariamente vemos ações de grupos que agem contra a apropriação da rede, a favor de softwares livres e da livre circulação de bens simbólicos. As suas ações contestatórias podem assumir a feição de ações de desobediência civil eletrônica, feitas através de protestos, manifestos, invasões, congestionamentos de tráfego nas infovias.

De qualquer forma, essas modalidades podem potencializar o resultado de outras ações ativistas, seja de maneira organizada, através de projeto ou, até mesmo, de forma fragmentada e desconexa.

O ciberativismo, via de regra, constitui-se como um esforço de sociabilidade cidadã, fazendo um contraponto à sociabilidade controladora, a serviço dos interesses hegemônicos.

Assis (2006), baseando-se em observações sobre táticas de diferentes grupos ativistas ao redor do mundo, percebe uma tendência comum que privilegia estratégias de comunicação integrada por meio de um radicalismo lúdico-artístico (geralmente irônico), criativo (reinventa-se constantemente), espetacularizado e midiatizado.

A mentalidade do piquete, do discurso inflamado e da revolta armada, ou mesmo de instrumentos passivos como a greve, parece estar desaparecendo do ativismo contemporâneo – talvez em função da repetição constante e consequente perda de força – para dar lugar a novas táticas de manifestação. O novo ativismo – grupos de combate ao consumismo, de crítica aos caminhos desumanos da globalização, de proteção ao meio ambiente, de luta contra a concentração de poder na mídia etc. – busca alternativas de comunicação/manifestação que lhe dêem visibilidade e poder para alcançar seus objetivos. Os manifestantes põem em prática uma nova compreensão de como ser visto, ouvido e entendido na sociedade contemporânea para assim atingir suas metas de transformação social (ASSIS, 2006, p.86-87).

A última característica importante que define os novos protestos é a “sabotagem” da mídia. Segundo Assis, percebe-se uma tendência a adequação do discurso diante das câmeras e do olhar e questionamento dos jornalistas e consumidores. Isso faz com que o movimento, suas reivindicações e idéias, sejam conhecidos. Alguns grupos têm especialistas em comunicação só para cuidar da forma de organizar-se midiaticamente. Não só os grupos são receptivos à mídia, como também se oferecem para produzir o material necessário para potencializar a divulgação de suas idéias.

Com a entrada no mercado de instrumentos de produção gráfica e eletrônica (filmadoras, câmeras digitais, computadores potentes) a preços acessíveis e o advento da Internet como meio de informação, os grupos ativistas puderam se valer de novas ferramentas e canais de comunicação. Hoje, um grupo ativista pode produzir seu website, ter uma página de discussão na Internet e ter uma lista de e-mail com colaboradores em todo mundo.

Como exemplo dessas novas opções, Assis (2006) cita o ativista nova-iorquino Jorge Rodriguez de Gerada, que faz intervenções em *outdoors* colando palavras ou imagens que distorcem o significado. Em vez da antiga lata de spray, hoje, o

ativista tem à sua disposição boas máquinas de impressão (*plotters*) com várias possibilidades de formatação e tamanho, melhorando a performance de suas ações. Outro exemplo bem sucedido é o próprio Exército Zapatista de Libertação Nacional que em 1994 utilizou a Internet para denunciar uma truculenta ofensiva em Chiapas<sup>22</sup> e conseguiu apoio universal em sua causa. O governo mexicano, devido à grande pressão internacional, voltou atrás nas decisões de lançar ofensiva.

As novas tecnologias, além de demonstrar capacidade de inter-relacionamento e direcionamento das mensagens com o uso das novas tecnologias, tem, segundo Assis (2006) , outra característica ligada ao novo protesto: a organização em rede.

Por “organização em rede”, não se deve subentender apenas a utilização da internet, embora esta seja efetivamente um meio de coordenação utilizado pelos grupos. A organização em rede privilegia relações descentralizadas dentro de um grupo, no qual os participantes muitas vezes não passam de agentes livres dispostos de autonomia para participar das manifestações a seu modo, mesmo que geralmente aquiesçam a certas regras (ASSIS, 2006, p.88-89).

A exemplo disso, a ativista Starhawk do grupo Direct Action Network, que efetuou protestos durante a reunião da Organização Mundial do Comércio em Seattle (1999) cita como métodos organizatórios “acordos estabelecidos em comum” e a estruturação dos manifestantes em “grupos de atividades e *clusters*”. (ASSIS, 2006, p.89)

---

<sup>22</sup> **Chiapas** é um Estado de México. A capital é Tuxtla Gutiérrez Limita ao norte com Tabasco, com Oaxaca e com Veracruz, e ao oeste com o Oceano Pacífico. Um terço de sua população é descendentes dos maias, sendo que muitos deles não falam espanhol.

## CAPÍTULO III

### ***Electronic Disturbance Theater (EDT)***

*“Somos um exército de sonhadores,  
por isso somos invencíveis;  
como não ganhar com esta imaginação?!  
(...) não podemos ou, melhor dizendo,  
não merecemos perder.”*

*Carta do Sub-comandante Marcos a Eduardo Galeano*

Em 1º de janeiro de 1994, entrou em vigência o acordo Norte-Americano de Livre Comércio (NAFTA) de que o México é um dos signatários. Aproveitando o acontecimento o Exército Zapatista de Libertação Nacional, braço armado do Movimento Civil Zapatista, assumiu o controle das principais cidades do estado de Chiapas. Chiapas é um estado do sul do México com população de maioria indígena, de ascendência maia. Muitos desses índios eram monoglotas, falantes exclusivamente da linguagem étnica.

As lutas sociais de camponeses na região de Chiapas vinham, desde a década de 70, contando com o apoio da Igreja Católica identificada com a teologia da libertação. O forte sentimento religioso foi o cimento que uniu os camponeses em torno da libertação.

O sub-comandante Marcos é um intelectual de vasta cultura, com ideais revolucionários maoístas que chegou a região na década de 80 e conquistou a confiança popular e da Igreja pela honestidade e trabalho dedicado as causas populares.

Com o aprofundamento da pobreza das comunidades indígenas na esteira do processo de modernização do México, os militantes zapatistas decidiram montar sua própria estrutura, dando início à guerra das guerrilhas.

O Exército Zapatista luta contra a opressão e o colonialismo ainda resistente nas relações de produção contra a globalização, ordem que reencarna a opressão

colonialista. As reformas do Governo fundadas na ordem do livre-comércio fracassaram na tentativa de inclusão dos camponeses. A oposição dos zapatistas tem duas faces: uma voltada contra a exclusão aprofundada pela modernização global econômica e outra de oposição à idéia de inevitabilidade do capitalismo.

Os zapatistas afirmaram sua identidade étnica e lutam pelo reconhecimento dos direitos dos índios. A identidade étnica porque lutam, entretanto, diverge das identidades originais, fragmentadas ao longo da história. A nova identidade foi construída em torno da luta pela terra, dos interesses comuns de cidadania etnicamente diferenciada.

A estratégia de comunicação adotada pelo movimento é parte indissociável do sucesso do Movimento Zapatista. Transformando a guerra em um evento de mídia, difundiram sua mensagem e ganharam apoio da sociedade civil. O uso estratégico das tecnologias de informação permitiu-lhes expandir a opinião pública favorável, transformando-se no “primeiro movimento de guerrilha informacional” (CASTELLS, 1999, p. 103).

O Exército Zapatista é formado por diversos grupos étnicos, mestiços, camponeses, religiosos, intelectuais de origem urbana, militantes de organizações e partidos de esquerda. Esse coletivo de insurretos, auto denominado de zapatistas, foi capaz de gerar um poderoso fluxo de informações que chegaram à sociedade através da mídia e dos meios tecnológicos. As opiniões das mais variadas personalidades, de pessoas comuns, de organizações, de jornalistas autônomos, da Igreja, de intelectuais se sucediam na mídia livre, na mídia fechada, configurando no embate, uma guerra informacional social e transacional.

O Movimento Civil Zapatista ao transformar-se em ícone de luta contra a dominação estrangeira, de luta pela democracia, de luta contra a corrupção, contra a opressão, vem inspirando o surgimento de comunidades virtuais alinhadas aos seus propósitos libertários contrahegemônicos. O Electronic Disturbance Theater (EDT) é uma dessas comunidades.

## 1. O EDT por eles mesmos

Os integrantes do EDT autodenominam-se ciberativistas. E assim se apresentam:

O Electronic Disturbance Theater (EDT) é um pequeno grupo de ciberativistas e artistas engajados no desenvolvimento da teoria e prática da Desobediência Civil Eletrônica (DCE). Até agora, o grupo focou suas ações eletrônicas contra o governo do México e Estados Unidos, com intuito de chamar atenção para a guerra iniciada contra o Movimento Zapatista e outros no México. Mas a tática da DCE tem potencial de aplicação em vários movimentos políticos e artísticos. O Electronic Disturbance Theater, trabalhando na intersecção entre política radical, arte performática e recombinada e *design* de software para computadores, produziu uma ferramenta de DCE chamada *Flood Net*<sup>23</sup>, um software de base URL<sup>24</sup> usado para congestionar (*flood*) e bloquear o site do oponente. Quando no presente as táticas de DCE forem um catalisador que impulsionam protestos, o EDT espera, eventualmente, misturar-se ao pano de fundo para, então, transformar-se num de muitos grupos autônomos pequenos que realçam as maneiras e os meios da resistência computadorizada. (tradução livre)<sup>25</sup>

O grupo é composto de quatro jovens (três moços e uma moça) americanos de ascendência mexicana, residentes em diferentes localidades dos Estados Unidos.

Numa entrevista a concedida por Ricardo Dominguez, líder do grupo, a Juliano Spyer<sup>26</sup>, jornalista da AVER<sup>27</sup>, esclarece que dois integrantes residem em Nova

---

<sup>23</sup> Um *flood* é um termo usado na Rede que se refere a um número massivo de mensagens postadas em um fórum em um curto período de tempo. Um grande número de texto ou *post* binário é ruim e tem a intenção de dificultar a leitura no grupo. (tradução livre) Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet\\_flood](http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet_flood) acessado em 24/02/2007 as 15h07min. No caso do Flood Net, programa utilizado pelo grupo, refere-se a um grande numero de mensagem de “atualizar” enviadas pelo programa ao provedor com o intuito de travá-lo.

<sup>24</sup> Uma **URL** (de *Universal Resource Locator*) em português significa (*Localizador Universal de Recursos*) é o endereço de um recurso (um arquivo, uma impressora etc.), disponível em uma rede; seja a Internet, ou uma rede corporativa, uma intranet. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Url> acessado em 24/02/2007 as 15h08min.

<sup>25</sup> Texto original disponível em <http://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html> acessado em 20/02/2007 as 18h37min.

<sup>26</sup> Spyer, Juliano. **Zapatistas, Guerreiros da Informação:** entrevista com Ricardo Dominguez, um dos fundadores do Movimento Zapatista no ciberespaço. Disponível em <http://www.aver.org.br/> acessado em 20/09/2004 as 15h23min

<sup>27</sup> A Associação Cultural AVER foi fundada em julho de 2002 e durante esses mais de seis meses de existência desenvolveram os primeiros projetos e parcerias, amadurecendo os ideais e construindo sua identidade. Iniciada em 2003 com o lançamento do sítio na Internet. Disponível em <http://www.aver.org.br/>

York, um na Califórnia e uma em Boston. Quando o EDT foi criado, não se conheciam e até hoje não conhecem pessoalmente um dos membros do grupo.

Ricardo Dominguez é ator de teatro. Em 1987, ele, juntamente com outros quatro artistas e profissionais, criaram o Critical Art Ensemble (CAE) com a proposta de aplicação da desobediência civil, para o bloqueio de infovias no ciberespaço, favorecendo interferir no quadro real de interesses dominantes. A proposta era criar um fórum público de debates, confrontando os meios de comunicação que filtravam as idéias de acordo com esses interesses dominantes.

O CAE havia promovido discussões sobre desobediência civil eletrônica, mas o grupo ainda não tinha colocado em prática o conhecimento construído. Com a emergência do Movimento Zapatista e a sua imersão no ciberespaço, com seus militantes se transformando em guerreiros da informação, Dominguez encontrou a referência prática de desobediência civil eletrônica que faltava. A criação do EDT se deu na rede de apoio aos zapatistas após o ataque massivo aos rebelados de Chiapas ordenado pelo presidente Zedillo em atenção a um memorando interno do Chase Manhattan recomendando a erradicação imediata do Movimento Zapatista. O memorando vazou e os zapatistas virtuais formaram uma rede de apoio, desencadeando várias ações: envio de cópia do memorando para toda a imprensa, atos públicos, distribuição de cópia do documento com um borrão de tinta vermelha, numa alusão ao massacre de Chiapas.

O EDT foi criado sob o signo do teatro, procurando dar “materialidade” virtual à encenação da causa zapatista, enquanto drama social. O EDT oferecia um palco eletrônico dos atores sociais do zapatismo para o debate público. O grupo se forma na ação, quando num ataque paramilitar quarenta e cinco mulheres e crianças de uma aldeia maia de Chiapas foram assassinadas.

Dominguez, Carmim Karasic, Brett Stalbaum e Stefan Wray se organizaram para, colaborativamente, realizarem um protesto eletrônico que consistiu na construção de um monumento virtual às vítimas do massacre de Acteal<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> Vila de Chiapas onde se deu o massacre de mulheres e crianças.

Nesse monumento construído por Carmim, ela contava quem eram as pessoas que haviam morrido e porque foram massacradas.

No servidor que hospedava o site-monumento foi colocado um aplicativo criado por Brett para contar o número de pessoas que visitavam o site. A cada visitante que acessava o site o aplicativo enviava um sinal eletrônico à presidência mexicana. Esse sinal batia à porta do endereço virtual do presidente Zedillo e pedia o mesmo documento. Depois de milhares de visitantes fazendo isto, durante quatro horas, o sistema do site presidencial entrou em colapso e travou. Esse foi o primeiro ato de desobediência civil eletrônica promovido pelo EDT que com ele se formava.

O EDT, em seu site, assim define desobediência civil eletrônica:

Atuando tradicionalmente em ações de direção não-violenta e desobediência civil, os proponentes da Desobediência Civil Eletrônica estão pedindo as táticas de transgressão e bloqueio dos movimentos sociais de vanguarda e aplicando-as na Internet. Uma desobediência civil típica é feita por um grupo de pessoas que faz bloqueios físicos com seus próprios corpos, nas entradas de um escritório ou edifício do oponente, ou ocupam fisicamente o escritório do oponente – com intuito de sitiá-lo. A Desobediência Civil Eletrônica, como uma forma de ação direta massiva descentralizada, utiliza bloqueios e sítios virtuais. Ao contrário do participante de uma ação tradicional de desobediência civil, um ator DCE pode participar de bloqueios e sítios de casa, do trabalho, da universidade e outros pontos de acesso a Rede. De mais a mais, o ator DCE pode agir contra um oponente que esteja a centenas, se não, milhares de quilômetros afastado dele. O Electronic Disturbance Theater, primeiramente, através do seu dispositivo Flood Net, está proporcionando maneiras de promover globalmente, massivamente e simultaneamente a Desobediência Civil Eletrônica e a ação direta<sup>29</sup>.(tradução livre)

Apresenta, em entrevista veiculada no site, seu líder, nos seguintes termos:

Domingues tem liderado demonstrações na Internet durante vários anos. Seu grupo virou notícia em 1998 por liderar, em apoio aos rebeldes mexicanos zapatistas, ataques virtuais aos sites do Pentágono, da Comissão Federal de Comunicações, da Bolsa de Frankfurt, do Presidente Mexicano Ernesto Zedillo e da

---

<sup>29</sup> Texto original disponível em <http://www.thing.net/~rdom/> acessado em 22/02/2007 as 19h31min.

Escola das Américas, um centro de treinamento das Forças Armadas americanas<sup>30</sup>. (tradução livre)

## 2. O Sítio do EDT<sup>31</sup>

O sítio do ETD funciona como um dos pontos de divulgação das ações de Desobediência Civil Eletrônica, de cadastro de novos aliados e de divulgação de sítios e eventos ligados ao movimento de desobediência civil eletrônica na rede e fora dela.

As performances são simples: lança-se um programa *hacker* no sítio do governo mexicano, ou em qualquer outro sítio em questão, que congestionaria completamente a rede. Os amigos e aliados, da lista de soldados virtuais alistados voluntariamente ao grupo, acessam a página alvo do protesto e, a cada acesso, o programa dispara, congestionando cada vez mais o sítio. O grupo já conseguiu reunir, em uma hora, vinte cinco mil internautas acessando um mesmo endereço.

Vivemos hoje num mundo em transformação. Um mundo que, segundo Castells (1999), passa por uma revolução tecnológica que concentra as tecnologias de informação e está remodelando as bases materiais da nossa sociedade, acelerando os processos culturais, sociais e econômicos.

Há uma supervalorização dos aspectos estéticos (aparências) em detrimento dos conteúdos. Cesnik (2005, p.57) chama essa supervalorização de estetização da cultura, o que seria “de maneira bastante genérica, a maximização dos valores estéticos em relação aos valores ideológicos”. Essa maximização dos valores estéticos, para o autor, é perceptível em fenômenos como a moda da moda, a explosão do *design*, fotografia, arquitetura, publicidade, o *boom* das artes plásticas e sua mercantilização, mediatisação e mundialização, o culto ao corpo e seus efeitos sexuais etc.

---

<sup>30</sup> Noah Shachtman, Hacktivists Stage Virtual Sit-In at WEF Web site. Disponível em <http://www.alternet.org/story/12374/> acessado em 20/02/2007 as 18h25min.

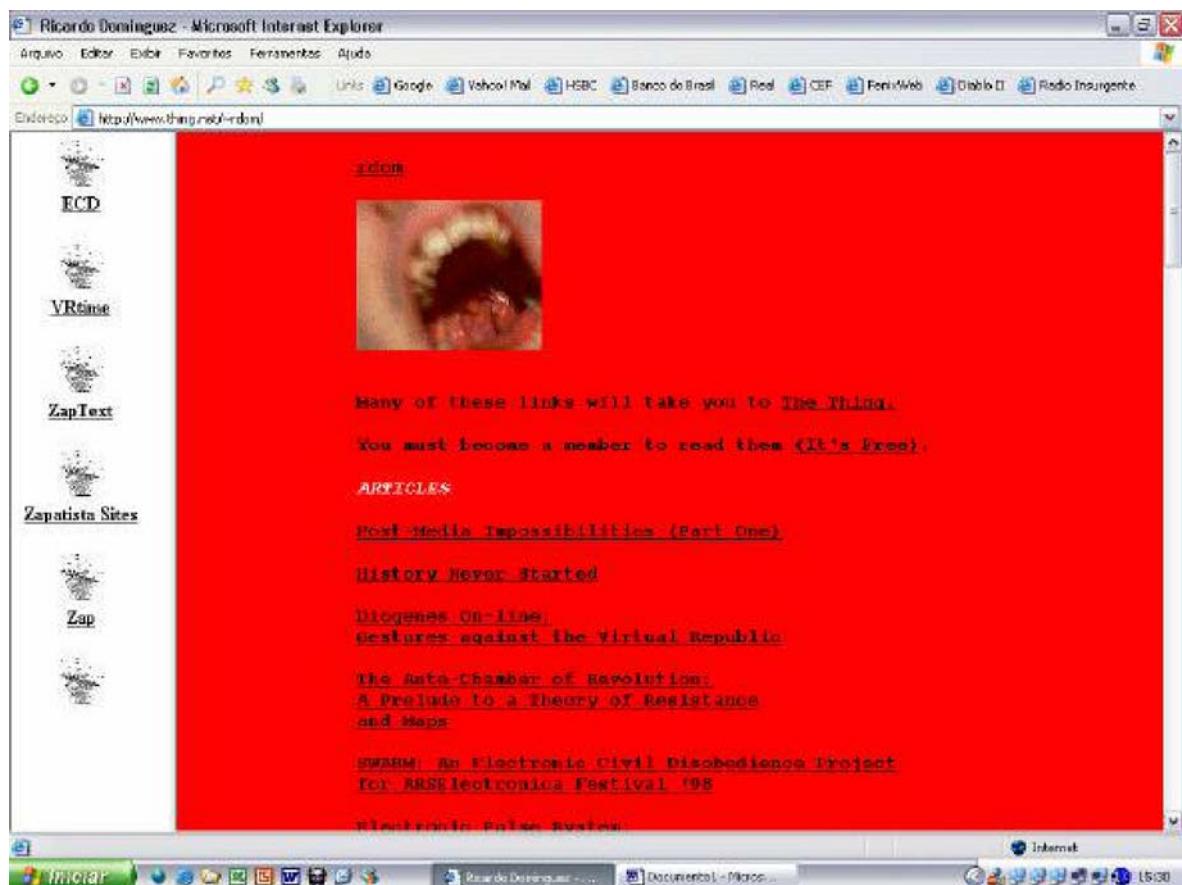
<sup>31</sup> Disponível em: <http://www.thing.net/~rdom/>

Da mesma maneira, o sujeito, que antes possuía uma identidade unificada e estável, hoje está se tornando fragmentado e descentrado. Ele é composto por várias identidades que se descolam e podem até chegar a ser contraditórias e não-resolvidas. A identidade não é mais única, ela deixou de ser fixa ou permanente e passou a ser uma “celebração móvel”. (BRUSCHI, 1000, p.82-83)

Esse novo mundo de supervalorização dos aspectos estéticos e de identidades fragmentadas, que muitos chamariam de pós-moderno, está, segundo Castells (1999, p.39), sendo integrado pelas novas tecnologias de informação em “redes globais de instrumentalidade” e, cada vez mais, surge um número maior de comunidades virtuais que integram, discutem, agregam, associam essas identidades.

O sítio do Electronic Disturbance Theater tem uma coluna fixa no lado direito da tela onde se localizam seis *links* intitulados: **ECD (Electronic Civil Disobedience), VRtime, Zap Text, Zapaistas Sítios, Zap e Main Page**, nessa ordem. A coluna tem a cor de fundo branca, escrito em preto e acima de cada *link*, há uma mão aberta, também em preto, que desaparece e volta, piscando. O conteúdo à esquerda da tela vai mudando de acordo com a seleção de uma das opções citadas.

## 2.1 Página de rosto<sup>32</sup>



**Printscreen da página de rosto (inicial)**

A página inicial é o ícone *Main Page* (página principal), o *link* que diz respeito a essa página é o último da coluna.

A cor de fundo desta página é a vermelha. A fonte dos caracteres é Courreir New, pretas, em negrito para títulos de artigos (hipertextos) e brancas, em negrito e itálico para título de seção (artigos; entrevistas e artigos com Rdom – Ricardo Dominguez; projetos; entrevistas; *new thing BBS reviews* -1996 a 2002; *old thing BBS reviews* – 1994 a 1996).

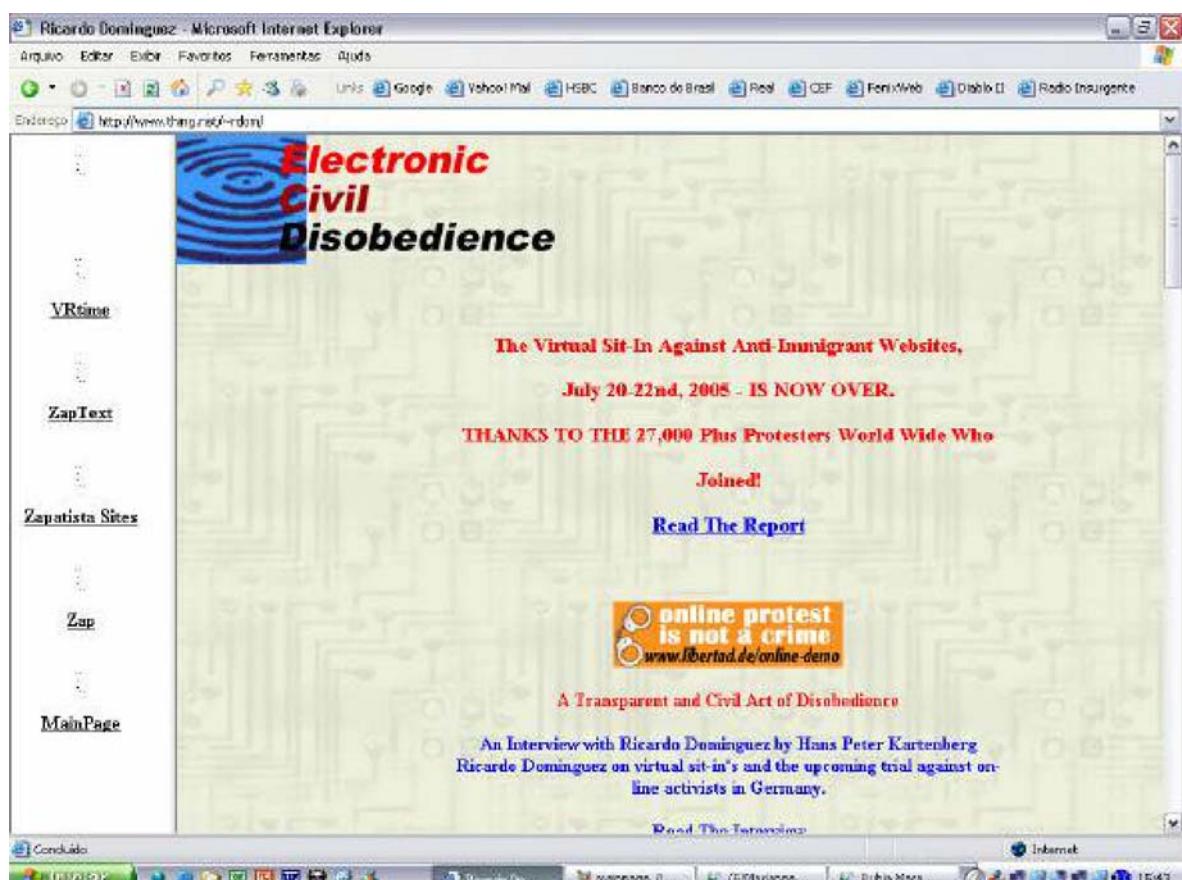
A única imagem dessa página é um quadrado, no topo da página, com uma boca aberta como se estivasse gritando com um efeito que dá a impressão de estar fora de foco. Essa imagem se alterna com um quadro de fundo preto, desenhado

<sup>32</sup> Descrição do sitio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 16/05/2005 às 18 horas e 30 minutos.

em vermelho um quadrado com um X dentro, escrito também em vermelho ao lado *day without art* (dia sem arte). Com um clique na imagem, abre-se a página do sítio *Creative Time - The 59th minute* (O 59º minuto). Essa página contém, no topo da tela, um texto se referindo a uma performance do artista Jeff Gibson intitulado *visceral vortex: the negative impact of a positive diagnostic* (vortex visceral: o impacto negativo de um diagnóstico positivo), escrito em por ele no dia primeiro de dezembro de dois mil e um.

No final da página há cinco *links* que estão entre seis quadrados brancos com as mãos com o efeito de piscando novamente e têm como título, na fonte Times New Roman, *inter, sinh, ludin, pan, zaps*.

## 2.2 Electronic Civil Disobedience (ECD)<sup>33</sup>



Printscreen da página ECD

<sup>33</sup> Descrição do sítio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 16/05/2005 às 20 horas e 45 minutos.

O ECD é o primeiro *link* da coluna fixa à direita. Abre a página intitulada *Electronic Civil Disobedience* (Desobediência Civil Eletrônica).

A página tem como cor de fundo uma textura de cor palha com desenhos em cinza que lembram desenhos de uma placa eletrônica. A fonte adotada é a Times New Roman, na cor vermelha e azul, alternadamente. É escrita na cor preta apenas a palavra *disobedience* do título e a frase QUE VIVA ZAPTA!!

A página contém vários hipertextos que abrem outras páginas ou textos. São eles:

- 1º - Rádio Insurgente do Exército Zapatista de Libertação Nacional ([www.radioinsurgente.org](http://www.radioinsurgente.org));
- 2º - Ação *Stop Wars - say no to war\_say no to bush\_say no to terrorist join the global virtual sit-in on the rnc from august 29th to september 1;*
- 3º - Notícia sobre ativismo intitulada *Hackers Take Aim at GOP*;
- 4º - Notícia sobre ativismo intitulada *Hacktivists' Log On*;
- 5º - Cartaz (banner) da *Operación Digna*;
- 6º - Notícia do ativismo, intitulada *Ilegal Knowledge: Strategies for New Media Activism*;
- 7º - *Link* que abre a página do *Digital Freedom Network - Can Internet technology still revolutionize activism?* - <http://www.dfn.org/>. O sitio é em inglês e tem versão em árabe;
- 8º - Lista das “performances” ou ações que já ocorreram e estão terminadas;
- 9º - *Link* de outras “performances” ou ações mais antigas.

A página tem algumas imagens. Não são fotografias, ou imagens em movimento, mas, sim, logomarcas, ou artes gráficas feitas no computador.

No canto direto da tela, em cima, está a logomarca do ECD. Ela é composta por um quadrado com fundo azul claro e círculos em azul escuro crescentes (como se fossem ondas na água depois de jogada uma pedra) e escrito com a fonte Arial Black, as palavras *Electronic* na cor vermelho vivo; *Disturbance* na cor vinho; *Disobedience* na cor preta.

Um cartaz (*banner*) com as cores da bandeira do México – vermelho, branco e verde – escrito *Operación Digna* entre os dois símbolos iguais, uma cruz com um circulo na parte superior - ?. Clicando-se neste cartaz abre-se o sítio da *Operación Digna*.

Abaixo, à direita da tela, há cinco *links* : **Floodnet, Actions, Archives, Links e Us**, todos em letra branca na fonte Arial Black sobre quadrados azuis claros e ondas azuis escuras extatamente como o fundo da logomarca do ECD. Clicando-se nesses *links* abrem-se as seguintes páginas:

- *Floodnet* – abre a página sobre a história do *Electronic Disturbance Theater*, e outros parceiros;
- *Actions* – abre a página com listas das ações do grupo;
- *Archives* – abre a página que contém uma lista com artigos, apresentações, *Media Coverage* (Cobertura da Mídia) e críticas feitas sobre Desobediência Civil Eletrônica;
- *Links* – abre a página contendo endereços dos parceiros do grupo e grupos com atividades afins. Um fator interessante é que no topo da página há a seguinte mensagem – *This page is being developed. Send us suggestions for links* (Esta página está em desenvolvimento. Mande-nos sugestões de sítios) – o que indica aceite de participação externa;
- *Us* – abre a página dos autores, Stefan Wray e Ricardo Dominguez, que indica como participar da lista de discussão do *Electronic Civil Disobedience* através de e-mail e contém, também, *links* dos sítios dos quatro componentes do *Electronic Disturbance Theater* – Ricardo Dominguez, Carmim Karasic, Brett Stalbaum e Stefan Wray.

## 2.3 VRtime: Virtual Timeline<sup>34</sup>

The printscreen shows a Microsoft Internet Explorer window titled "Ricardo Dominguez - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows the URL "http://www.thing.net/~rdom/". The page content is a grid of links under the heading "VIRTUAL TIMELINE". The grid has four columns and several rows of links. The columns are labeled "Entrepreneurial Capitalism", "Monopoly Capitalism", "Multinational Capitalism", and "Virtual Capitalism". The rows contain various terms like "Steam Power", "Electric Power", "Micro Power", "Nano Power", etc. On the left side of the grid, there is a vertical sidebar with icons and links for "ECD", "VRtime", "ZapText", "Zapatista Sites", "Zap", and "Main Page". The background of the page is white, and the text is primarily black or red.

VIRTUAL TIMELINE			
<a href="#">Entrepreneurial Capitalism</a>	<a href="#">Monopoly Capitalism</a>	<a href="#">Multinational Capitalism</a>	<a href="#">Virtual Capitalism</a>
<a href="#">Steam Power</a>	<a href="#">Electric Power</a>	<a href="#">Micro Power</a>	<a href="#">Nano Power</a>
<a href="#">Property Rights</a>	<a href="#">Corporate Rights</a>	<a href="#">Copy Rights</a>	<a href="#">DNA Rights</a>
<a href="#">Nature as Other</a>	<a href="#">Alien as Others</a>	<a href="#">Knowledge as Other</a>	<a href="#">Biology as Other</a>
<a href="#">conquest of nature</a>	<a href="#">3rd world conquest</a>	<a href="#">conquest of intelligence</a>	<a href="#">conquest of existence</a>
<a href="#">nationalism</a>	<a href="#">imperialism</a>	<a href="#">multinationalism</a>	<a href="#">globalization</a>
<a href="#">tuberculosis</a>	<a href="#">cancer</a>	<a href="#">AIDS</a>	<a href="#">GGS (gray goo syndrome)</a>
<a href="#">film</a>	<a href="#">television</a>	<a href="#">computer</a>	<a href="#">wetware</a>
<a href="#">Mechanical</a>	<a href="#">Instantaneous</a>	<a href="#">Logico-iconic</a>	<a href="#">Fractal</a>
<a href="#">realism</a>	<a href="#">modernism</a>	<a href="#">postmodernism</a>	<a href="#">rhizomatics</a>
<a href="#">high art</a>	<a href="#">art as commodity</a>	<a href="#">plagiarism</a>	<a href="#">hypermedia</a>
<a href="#">frame</a>	<a href="#">screen</a>	<a href="#">chip</a>	<a href="#">bio-chip</a>
<a href="#">possession</a>	<a href="#">mediation</a>	<a href="#">interface</a>	<a href="#">introjection</a>
<a href="#">image</a>	<a href="#">collage</a>	<a href="#">simulacra</a>	<a href="#">chaotics</a>
<a href="#">worker vanguard</a>	<a href="#">consumer</a>	<a href="#">affinity</a>	<a href="#">virtual</a>

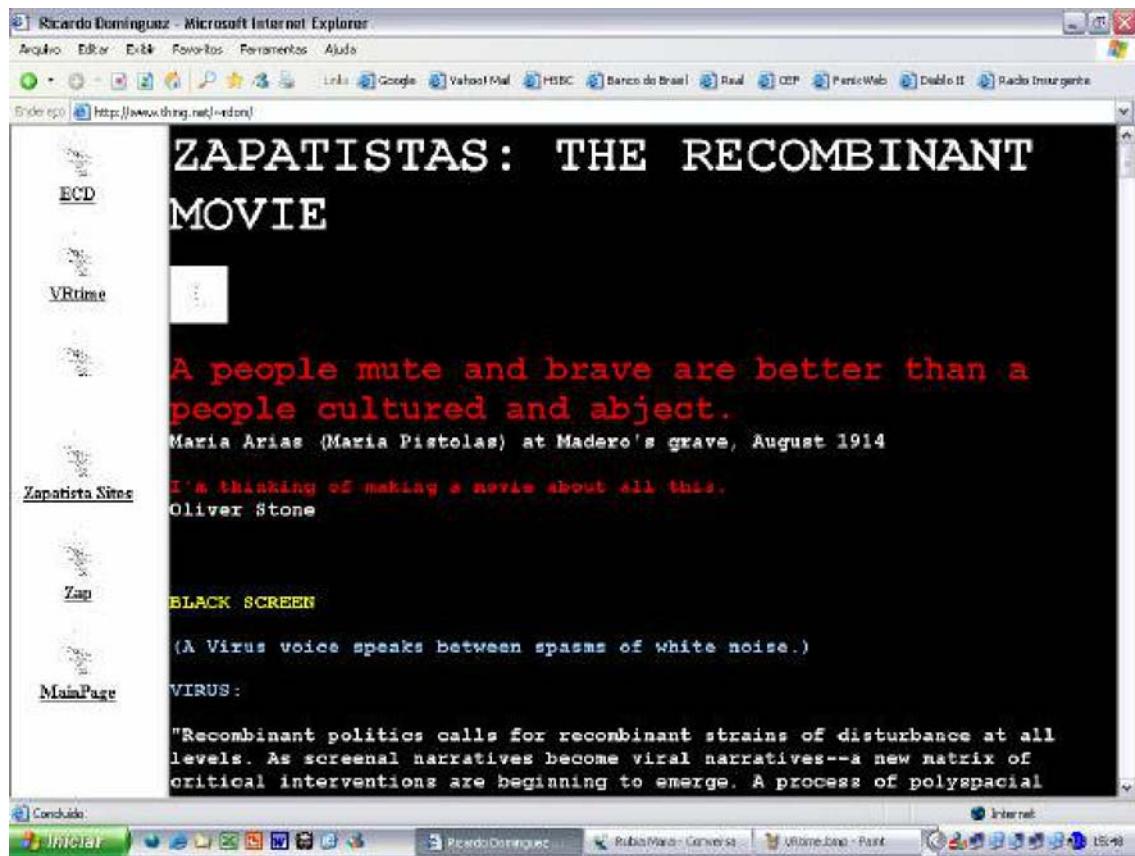
Printscreen da página VRtime

Nesta página aparece apenas um quadro que contém vários *links* de diversas páginas sobre assuntos variados, tais como, capitalismo, poder, direitos, nacionalismo, multinacionalismo, globalização, arte, saúde, mídias, escolas literárias, vanguarda operária, alteridades etc.

A página tem como fundo a cor branca. A fonte usada é a Time News Roman, nas cores preta e vermelha, aleatoriamente, e as seções que possuem um *link* são vermelhas e estão sublinhadas.

<sup>34</sup> Descrição do sitio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 16/05/2005 às 21 horas e 42 minutos.

## 2.4 ZAP Text: ZAPATISTAS: THE RECOMBINANT MOVIE<sup>35</sup>



Printscreen da página ZAP Text

Esta página apresenta um roteiro de um filme sobre Internet, vírus, desobediência eletrônica.

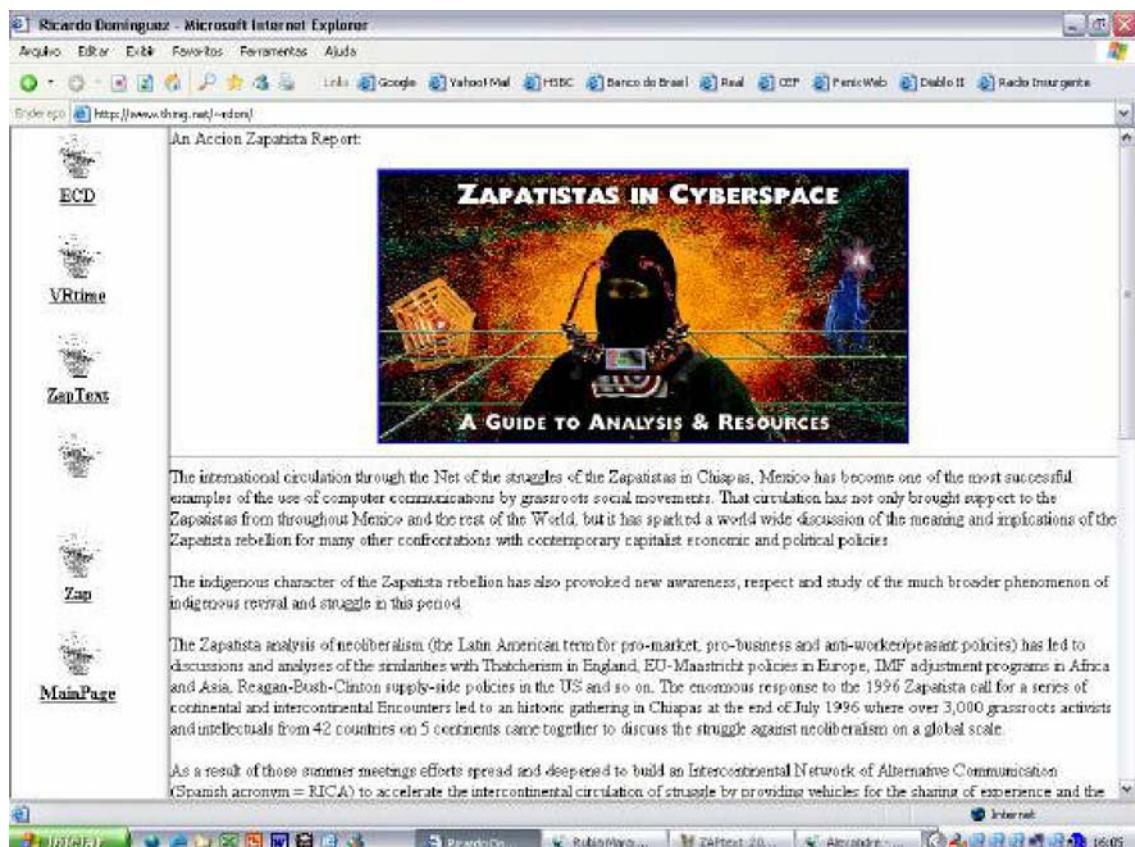
A página tem como fundo a cor preta. A fonte utilizada é a Courier New, nas cores branca para o título, autores de duas citações e diálogos/falas dos personagens. A cor azul descreve como deve acontecer cada cena ou plano. A cor amarela descreve as tomadas, efeitos e cortes. A cor vermelha sempre aparece em fonte de tamanho maior e sugere a fala do vírus.

A única imagem que tem aparece no topo da tela, à direita, logo abaixo do título. É a imagem da mesma mão dos *links* principais, aquela com efeito *fade*.

<sup>35</sup> Descrição do sitio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 16/05/2005 às 21 horas e 51 minutos.

No final da página, no lado direito há um *link* intitulado *Fade to Black* que acessa o sítio <http://dollyoko.thing.net/sno04.htm>

## 2.5 Zapatistas Sites<sup>36</sup>



Printscreen da página de Zapatistas Sites

Esta página contém notícias das ações Zapatistas e é intitulada *Zapatistas in CyberSpace* (Zapatistas no Ciberespaço). A página inicia com um texto sobre a luta dos Zapatistas na Internet e abaixo arrola sete *links* que trazem textos, artigos, notícias, análises etc. sobre a atuação do movimento na rede.

A cor usada como fundo é a branca. A fonte utilizada é a Times New Roman na cor preta para o texto e vermelha para os sete *links* que ficam no final da página. Seriam eles:

---

<sup>36</sup> Descrição do sítio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 18/05/2005 às 16 horas e 19 minutos.

## I - Analyses (Análises)

Os materiais que seguem são um misto, em ordem cronológica, de ensaios escritos todos por ativistas pró-Zapatistas e pelo Conselho Político de Governo dos Estados Unidos. Onde for possível, os endereços eletrônicos serão providenciados para o acesso desses materiais.<sup>37</sup>

A página traz cinco endereços com ensaios sobre o movimento Zapatista no Ciberespaço e, juntamente com cada um dos endereços, traz também um resumo do texto e indica onde foi veiculado.

Os ensaios abordam o levante de Chiapas, ciberguerra, ativismo na rede, estratégias de avaliação e fábrica eletrônica de lutas.

Ao lado de cada endereço eletrônico dos ensaios, encontra-se a logomarca do sítio em que está veiculada.

## II - *Internet Lists, Conferences & Newsgroups* (Listas da Internet, Conferências e Notícias)

Cada sítio vem acompanhado de sua logomarca, endereço eletrônico e uma breve sinopse explicando o assunto de que se trata.

## III - *World Wide Websítios* (Sítios da Grande Rede)

Da mesma maneira que as anteriores, a página traz uma lista de cinqüenta e seis sítios na Internet com sinopses sobre o assunto que versa e a devida logomarca. Trinta e um desses sites são dedicados ao zapatismo, cinco se referem a encontros, quatro a centros e os demais são em grande referentes a grupos coletivos diversos.

---

<sup>37</sup> Texto traduzido do original em Inglês, que se encontra no início da página e que informa o que vamos encontrar ali.

#### **IV - Archives (Arquivos)**

A página traz sete endereços eletrônicos que possuem arquivos sobre as performances do movimento Zapatista na rede. Da mesma maneira que as páginas anteriores, traz sinopses e as logomarcas do sítio.

#### **V - Books (Livros)**

A página traz a lista de três livros sobre o Movimento Zapatista na rede e seus endereços eletrônicos.

#### **VI - Film, Graphics, Photographs (Filmes, Arte Gráfica, Fotografias)**

A página traz treze endereços eletrônicos onde o internauta encontra filmes, artes gráficas e fotografias sobre o Movimento Zapatistas, seguindo a mesma linha de composição das anteriores, traz sinopses e logomarcas junto com os *links*.

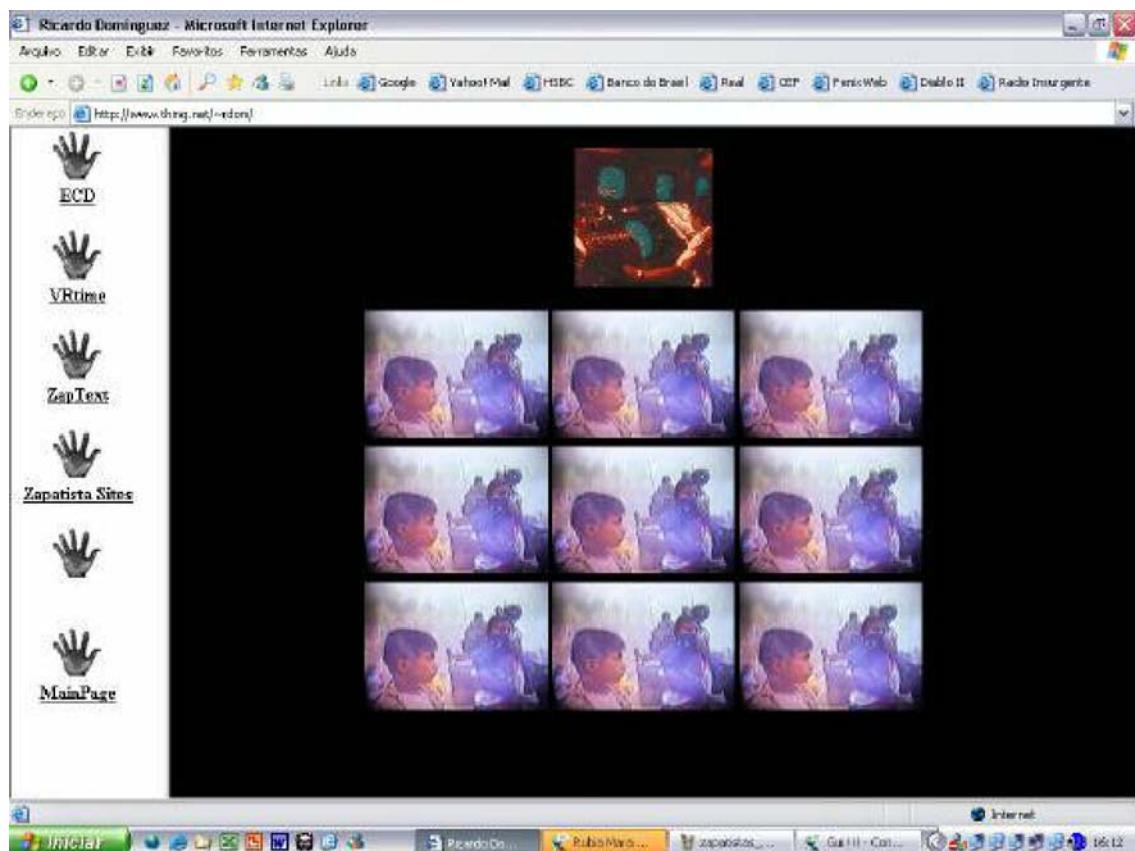
#### **VII - Broken Links, pages that were, but no longer seem to be (Conexões Quebradas, páginas que estavam, mas parecem não estar mais)**

Traz, como as páginas anteriores, uma lista de endereços eletrônicos com sinopses e logomarcas porém, como o próprio título diz, são endereços que não estão mais na rede. O *link* traz no topo da página um pedido para que o visitante, caso saiba a localização de algum desses endereços, entre em contato por e-mail.

Há uma imagem no topo da página. Esta imagem contém os seguintes elementos: o fundo se parece com a imagem da Via Láctea, com as cores alteradas. No lado direito da imagem há uma teia que representa também uma antena parabólica. Do lado esquerdo da imagem há um contorno de um corpo em azul, segurando um objeto pontiagudo parecido com uma espada que tem um brilho forte na ponta. Há uma rede na parte inferior do desenho. No centro da imagem há um guerreiro zapatista, todo de preto, usando uma máscara para cobrir o rosto. Dois cabos estão ligados às suas têmporas e conectados a um

computador. Em cima há a frase *Zapatistas in cyberspace* e, embaixo, *A guide to analysis and resources*. Clicando nessa imagem, abre-se o texto de Harry Cleaver intitulado *The Zapatistas and the Electronic Fabric of Strugle* (Os Zapatistas e a Fábrica Eletrônica da Luta).

## 2.6 ZAP<sup>38</sup>



Printscreen da página ZAP

Nesta página aparece uma imagem no topo que alterna rapidamente diferentes imagens de aviões, caças, teclas de computador, painel de comando, um túnel feito de bits, um homem olhando através de uma janela com alguma coisa na mão, parecendo uma cabine de controle.

Em baixo há nove imagens repetidas, disposta de três em três, formando um quadrado. É a foto de duas crianças Chiapas em meio a um combate armado.

---

<sup>38</sup> Descrição do sitio <http://www.thing.net/~rdom/> feita dia 01/06/2005 às 11 horas e 02 minutos.

Clicando em cima dessas nove imagens, entra-se numa página chamada *hauntings* (assombros).

### **3. Atuações**

As práticas do EDT, vistas pela perspectiva deste estudo, se orientam em três direções: alinhamento ao movimento zapatista, uso da tecnologia da comunicação nas lutas contra-hegemônicas e constituição da identidade de grupo como identidade de projeto.

A condição de filhos de imigrantes mexicanos, compartindo o espaço com outros imigrantes e com americanos autóctones, está na base da formação do grupo EDT. A sociedade americana se caracteriza pela sua constituição multiétnica e multicultural. Alguns estados concentram uma grande massa de população de origem latina (cubanos, mexicanos, porto-riquenhos, panamenhos, brasileiros, entre outros), convivendo com americanos.

A posição social dos imigrantes latinos e seus descendentes na sociedade americana é marcada pela desigualdade. As expressões locais dessa sociedade, ao mesmo tempo em que apresentam a tendência de homogeneização que a globalização conforma, vivenciam a experiência de diferenciação que o lugar possibilita, permite e expõe.

O lugar em que vivem configura o horizonte de desequilíbrios, de fragmentação na dimensão do espaço, da cultura, do indivíduo. É no lugar que emergem as situações de conflito em que estão imersos e é a partir desse horizonte que buscam abrir perspectiva para pensar, viver, enfrentar as múltiplas coações e pressões que a sociedade atual lhes impõe.

O processo de globalização nos coloca diante da mundialização da economia, do mercado, dos fluxos de informação, das mercadorias. Esse processo se assenta em relações de dominação e subordinação que hierarquizam, integram e desintegram, fragmentando o indivíduo, fragmentando a vida. A tendência à fragmentação tem gerado o individualismo exacerbado, mas também tem gerado

o coletivismo, a constituição de grupos em torno de ideais, de valores, de afinidades, de interesses comuns.

O grupo, a comunidade constituída em torno de um interesse comum possibilita uma sociabilidade simétrica, para além das tensões do ambiente social envolvente, abrindo oportunidades de troca, de cooperação, de solidariedade no campo especializado de atividades compartilhadas. A experiência de uma sociabilidade própria permite escapar à sociabilidade subalternizada e discricionária que o meio social dominante impõe. A pertença a um grupo, a um coletivo, a uma comunidade de destino possibilita um enraizamento, uma referência dialetizante da desterritorialização que a mobilidade, a circulação configuram. Busca-se a superação do processo de alienação que as forças sociais globais operam.

Para os jovens descendentes de imigrantes mexicanos, conhecidos como chicanos, imersos num quadro social marcado pelas desigualdades, pelo descompasso entre o desenvolvimento da sociedade mais rica do planeta e a inclusão democrática das diferenças, o zapatismo desponta como um caminho a seguir, como uma perspectiva, uma abertura em direção à conquista de um futuro de provisão de oportunidades, de distribuição da riqueza socialmente produzida, de bem comum, de reconhecimento dos direitos das populações étnica e culturalmente diferenciadas.

Ao alinhar-se ao movimento zapatista, o EDT não somente define uma afiliação étnico-política, define uma orientação de luta, uma forma de ciberativismo fomentador, provedor de técnicas de desobediência civil eletrônica, de instrumentação de “guerrilhas” virtuais.

O sítio do EDT disponibiliza ao visitante um farto material sobre o movimento zapatista. Mais do que veicular informações sobre o zapatismo, o EDT procura atrair o internauta e envolvê-lo num processo de politização, estimulando-o a fazer um mergulho no universo do movimento zapatista.

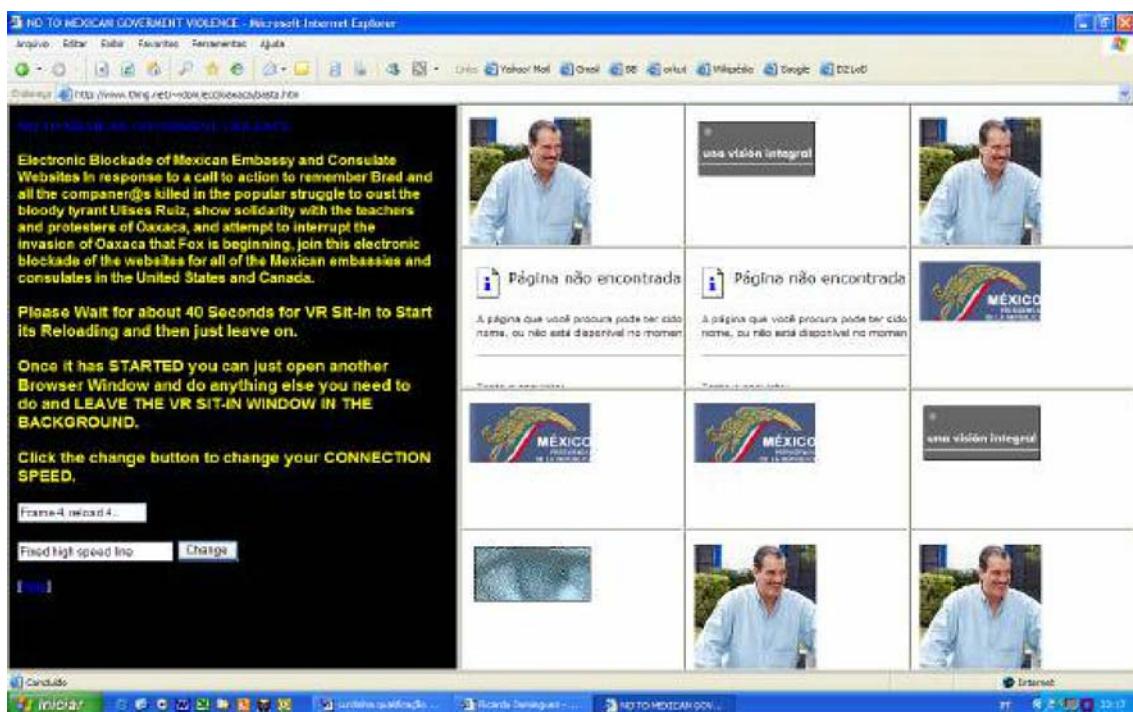
O EDT oferece informação sobre o que é o zapatismo, sobre atuação do movimento em rede, indica livros sobre o zapatismo, exibe fotos, filmes, disponibiliza textos, disponibiliza arquivo sobre performances do movimento zapatista na rede.

O EDT faz um chamamento, desenvolvendo através dos seus *links* uma prática de convencimento, uma ação de politização em favor da rebeldia, da luta contra a opressão, contra as desigualdades sociais, contra a dominação.

No que concerne a práticas orientadas para o uso de técnicas de mobilização, de correntes de contestação; de técnicas maliciosas de ciberativismo na rede, geradoras de congestionamentos, o EDT apresenta um repertório de práticas ativistas e procura didaticamente descrever técnicas de atuação na rede, contendo instruções de como fazer. Essas práticas estão descritas na página Actions do sítio do EDT.

As ações funcionam da seguinte maneira: e-mails são mandados para a lista de amigos e contatos, os próprios membros disponibilizam em seu site ou *blog* o link em que o amigo acessa o vírus. Todos os pertencentes ao grupo e amigos também disponibilizam, em suas *homepages* e *blogs*, o link para ação, e passam a convidar seus outros amigos a participarem. A ação aumenta em uma escala geométrica.

Quanto ao funcionamento, o vírus não é, de maneira alguma, um *cracker*, ou seja, vírus que danifique ou destrua algum sistema. Ele age congestionando a rede, os sites que são alvo da ação. Basta clicar no *link* indicado, escolher o tipo de sua conexão (discada, banda larga, cabo) e a janela abre automaticamente. O vírus utiliza um programa em que cada computador ligado a ele fica pedindo atualização dos dados de 10 em 10 segundos, isso não teria problema se fosse apenas um computador, mas quando você tem 75 mil pessoas conectadas, e mais o número normal de usuários do site, pedindo informações o provedor fica sobrecarregado e trava, fazendo com que o sistema caia e os acessos a Internet fiquem impossibilitados.

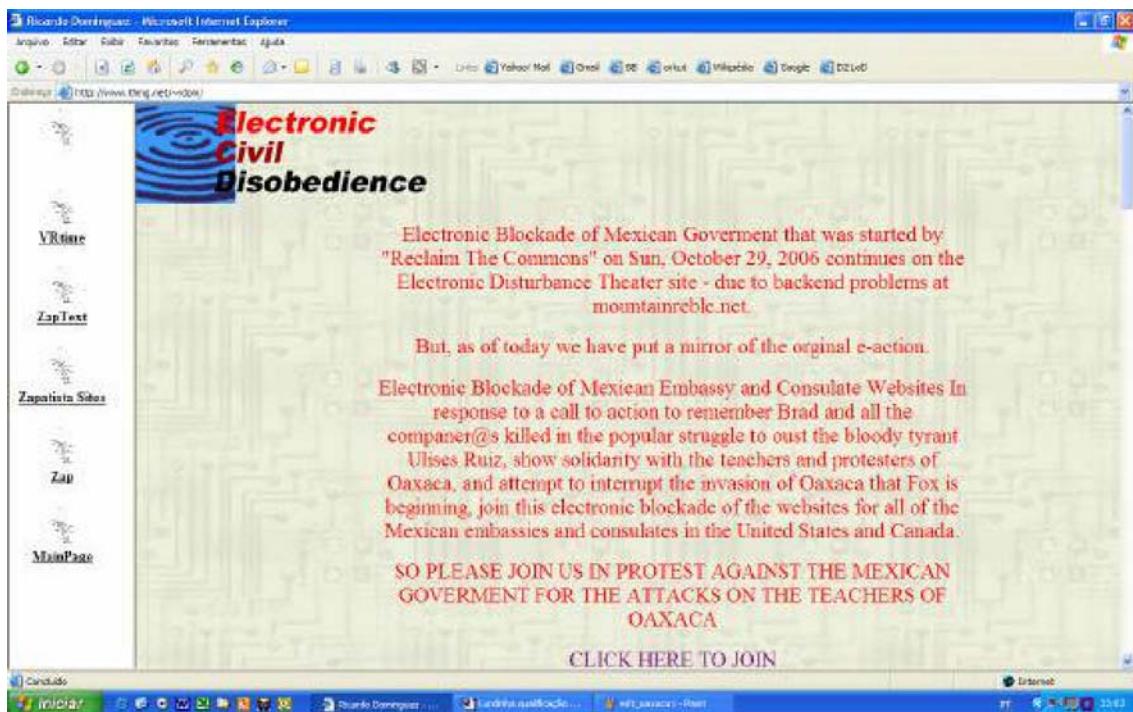


Printscreen da página do site<sup>39</sup> com o vírus em funcionamento

Uma das últimas ações feita pelo grupo ainda está em vigor. Iniciou-se nos dias 03 e 04 de outubro e tem como alvo o site do governo mexicano, que estava sediando o encontro G8+5. Tem como objetivo lutar pelos direitos da população de Oaxaca no México, que teve seus professores atacados, em confronto com o governo mexicano. A ação se estendeu e recomeçou em 29 de outubro. Agora, porém, são alvos, além do site do governo mexicano, sites de embaixadas dos países pertencentes ao G8+5, considerados responsáveis pelos ataques e mortes de professores e manifestantes da planície de Oaxaca.

Para que se possa ter uma idéia mais próxima de como é feita a chamada no sítio aos colaboradores e amigos, apresento a seguir a transcrição do texto original:

<sup>39</sup> Disponível em <http://bang.calit2.net/sdhacklab/oaxaca/basta.html> acessado em 11/11/2006 as 20h47min



*Printscreen da página de chamada para ação<sup>40</sup>*

O bloqueio eletrônico ao Governo Mexicano que foi começado pelas “recuperação das terras comuns” no domingo, 29 de outubro de 2006, continua no site do Electronic Disturbance Theater Electronic – devido aos problemas ocorridos no mountainreble.net.

Mas, até a data de hoje nos colocamos um espelho na e-ação original.

O bloqueio eletrônico aos sites da Embaixada Mexicana e o Consulado, é uma resposta e chamada à ação para relembrar Brad e todos os companheir@s mortos no esforço popular para depor o tirano sanguinário Ulises Ruiz, demonstra solidariedade com os professores e participantes do protesto de Oaxaca, e uma tentativa de impedir a invasão de Oaxaca que Fox começou. Junte-se ao bloqueio eletrônico aos sites das embaixadas e consulados mexicanos nos Estados Unidos e Canadá.

Então, por favor, junte-se a nós no protesto contra o governo mexicano pelos ataques aos professores de Oaxaca<sup>41</sup> (tradução livre)

<sup>40</sup> Disponível em <http://www.thing.net/~rdom/> acessado em 11/11/2006 as 22h02min;

<sup>41</sup> Texto de chamada para ataque aos sites do governo mexicano e consulado dos países pertencentes ao G8+5. Original disponível em <http://www.thing.net/~rdom/> acessado em 11/11/2006 às 20:01h.

A maioria das ações do EDT funciona desta forma. O boca-a-boca virtual feito através de e-mails encaminhados aos amigos reúne um número significativo de pessoa em muito pouco tempo, tornando a ação ágil e eficaz.

#### **4. Alteridade Radical**

A forma de interação e sociabilidade que o EDT promove, assenta-se num compromisso de participação nas lutas contra a ordem vigente. Esta participação pode se dar de modo incidental ou pontual, aqui e agora, tomando consciência de que há movimentos, como o movimento zapatista, que lutam por liberdade e por justiça social; aprendendo que se pode participar de práticas ativistas na rede conectando-se a ações coordenadas de envio de mensagens, tornando-se ator de performances na rede, dispondo-se a ampliar o raio de alcance das ações contestatórias e envolvendo-se numa interatividade política ancorada na Internet.

O estar juntos que o EDT propõe orienta-se no sentido de promover desequilíbrios eletrônicos na comunicação em rede de acordo com o instituído, com o estabelecido, buscando afetar as relações de poder na perspectiva de ruptura da ordem, de conquista da cidadania dos excluídos, de garantia dos direitos civis, sociais e políticos.

A interatividade no contexto de ações de desobediência civil eletrônica se orienta no sentido de participação política.

O EDT propõe uma sociabilidade colaborativa, solidária. Incita uma interação fundada na disposição de compromisso com as causas sociais, compartilhando uma ética de reconhecimento que qualifica a desobediência civil como instrumento legítimo de luta contra o poder estabelecido, a favor dos grupos excluídos.

A sociabilidade colaborativa que o EDT se esforça em desenvolver tem como pano de fundo uma alteridade radical entre a globalização que amplia e aprofunda as diferenças sociais e o socialismo democrático que promove e garante a cidadania de todos.

Essa alteridade radical se funda em imaginários sociais polares, instituintes de sistemas de representação que fixam valores e normas, expressando necessidades coletivas, fins a alcançar. Os imaginários são focos de produção simbólica de identidades, de papéis. A eles se articulam ideologias e práticas. A ideologia política está na base dos modelos de sociedade envolvidos nessa relação de alteridade. Uma ideologia política fixa simbolicamente o sentido dos atos coletivos, propõe-se a traçar o modelo da sociedade legítima e da sua organização.

O liberalismo e o socialismo são as duas formas de ideologia política em confronto nessa alteridade radical em foco. Essas duas formas de ideologia envolvem princípios e valores que dão sentido e justificam os atos particulares, as ações coletivas, os projetos e empreendimentos políticos. O confronto dessas ideologias implica um confronto de modelos de sociedade e a possibilidade de transformação da sociedade atual numa sociedade justa e solidária. Essa transformação, entretanto, se faz pela via revolucionária, exigindo engajamento e participação nos movimentos sociais (incluindo os de luta armada), o que requer coerência e firmeza ideológica, compromisso político e disposição permanente de militância.

A ideologia revolucionária dá importância ao conflito, às ações de resistência ou de subversão contra a ordem estabelecida. Para que uma ação se torne possível, torna-se necessário que a linguagem participe da construção das lealdades individuais em relação ao coletivo, do jogo da identificação do ego no grupo que constitui esse coletivo. Por meio da linguagem de legitimação que conforma, a ideologia política constrói uma imagem do poder e das condições de seu exercício.

A alteridade radical de ideologias políticas põe em foco uma moralidade que, na perspectiva do socialismo pode ser traduzida em termos do compromisso com a idéia do dever de justiça social que tem como corolário a igualdade de direitos.

A conquista da igualdade de direitos reclama de quem deseja e pretende transformações o protagonismo político nas lutas sociais.

Toda forma de ativismo político, toda participação em movimentos sociais comprometidos com a cidadania, com a inclusão democrática, com a justiça social, com os direitos humanos, contra as desigualdades sociais e todas as formas de opressão, de dominação, de exclusão, condensa uma energia política transformadora, delimita um campo de força, compõe um arco de aliança em torno de um projeto de sociedade plural, justa e solidária.

A alteridade radical entre liberalismo e socialismo circunscreve um campo relacional de inclusão e exclusão configurativo de identidades. Grosso modo as identidades mais amplas configuradas nesse campo relacional são as de pertencimento a esquerda e a direita.

A direita é o conjunto de forças políticas que, em um país capitalista e democrático, luta sobretudo por assegurar a ordem, dando prioridade a esse objetivo, enquanto a esquerda reúne aqueles que estão dispostos, até certo ponto, a arriscar a ordem em nome da justiça — ou em nome da justiça e da proteção ambiental, que só na segunda metade do século XX assumiu estatuto de objetivo político fundamental das sociedades modernas. Adicionalmente, a esquerda se caracteriza por atribuir ao Estado papel ativo na redução da injustiça social ou da desigualdade, enquanto a direita, percebendo que o Estado, ao se democratizar, foi saindo do controle, defende um papel do Estado mínimo, limitado à garantia da ordem pública, dando preponderância absoluta para o mercado na coordenação da vida social (BRESSER-PEREIRA, 2006, p. 26-27).

## **5. Identidade de projeto**

A identidade do grupo EDT se inscreve no âmbito da identidade política mais ampla da esquerda, com postura anarquista alinhada à contracultura, iniciada com a micro-informática.

A noção de identidade se inscreve no domínio da diversidade, remetendo ao modo como a sociedade lida com as diferenças, estabelecendo separações, constituindo categorias de identificação. Identidade remete à construção social e cultural do “nós” e do pertencimento a esse coletivo.

A diferença é expressão da diversidade, da pluralidade. A sociedade elabora representações simbólicas das diferenças e as opera como vetores de ordenação.

Ao conferir significação às diferenças, a sociedade separa seus membros e estabelece fronteiras, configurando recortes, divisões sociais e processos de inclusão e exclusão. Os recortes são socialmente operados como um modo de gerenciamento das diversidades, de regulação das diferenças.

Como Bandeira e Freire assinalam:

A identidade não é uma entidade constante, invariável, definitiva, pois emerge em contextos de comparação, de confronto. Configura-se, portanto, como objeto de pensamento do campo relacional e remete à questão do poder. A abordagem da identidade grupal, na perspectiva das relações de poder, acrescenta ao seu estudo a dimensão política. (BANDEIRA & FREIRE, 2006 p.27).

Castells (1999) ressalta que as identidades configuram um duplo movimento de significação de fora para dentro e de dentro para fora. As identidades são ricas fontes de significados, uma vez que envolvem a possibilidade criativa de auto-construção e individuação.

(...) no que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significados com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado (CASTELLS, 1999 p.22).

Para Castells, tanto um indivíduo como um ator coletivo pode assumir múltiplas identidades. No que concerne à análise de identidades coletivas, Castells propõe que se faça uma distinção de três formatos constitutivos, visto que a construção social da identidade sempre acontece em um contexto marcado por relações de poder. Seriam elas:

Identidade legitimadora: introduzida pelas instituições dominantes, para manter e expandir sua dominação em relação aos atores sociais;

Identidade de resistência: criada por atores que se encontram em posições desvalorizadas e/ou estigmatizadas pela lógica da dominação;

Identidade de projeto: quando atores sociais, utilizando-se de qualquer tipo de material cultural ao seu alcance, constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição na sociedade, buscando a transformação de toda estrutura social.

As práticas do EDT evidenciam que o grupo utiliza-se de materiais da cibercultura ao seu alcance, para construção de sua identidade como uma identidade de projeto. O grupo realiza um ciberativismo que se distingue pela peculiaridade da prática de desobediência civil em suporte eletrônico, buscando subverter as relações de poder dominantes.

O EDT desenvolve na rede ações de apoio a movimentos sociais de autodeterminação, como o movimento zapatista; o movimento das comunidades indígenas do Peru e da Colômbia; o movimento dissidente de comunidades do Timor Leste; movimento pró-democracia na China; movimento estudantil da Indonésia; as comunidades tibetanas; aborígenes australianos; ações de desobediência civil eletrônica; ensino de técnicas de atuação nas infovias para obstrução de fluxos hegemônicos de comunicação; politização da ação contestatória alinhando-a à ideologia política revolucionária e ao projeto de sociedade que propõe.

A ética do EDT funda-se no compromisso de promover apenas atos pacifistas, no compromisso de transparência. Nas suas ações o grupo informa quem são eles, fornece os seus e-mails, informa onde vão agir, por que e quanto tempo vão permanecer, não violam sites e não atacam sistemas.

Como atuações do EDT travam a rede, interferindo na velocidade da conexão, tendem a atrair críticas e forte oposição de governos e grupos de *hackers*.

Entre os ganhos da participação política na rede estimulada pelo EDT contam-se, além de performances políticas contra governos, disponibilização de *kit* com o aplicativo e o manual para a execução de distúrbios eletrônicos, a politização de grupos *hackers* e o surgimento de comunidades virtuais com propósitos e práticas espelhados no EDT.

O EDT vem sendo convidado a falar no Pentágono, na Agência Nacional de Segurança dos Estados Unidos (CIA) e em convenções *hackers*.

Dominguez usa uma metáfora instigante para definir o ciberativismo que o EDT pratica: “somos como um enxame de abelhas atacando um gigante” (Entrevista a Juliano Spyer<sup>42</sup>).

---

<sup>42</sup> Spyer, Juliano. **Zapatistas, Guerreiros da Informação:** entrevista com Ricardo Dominguez, um dos fundadores do Movimento Zapatista no ciberespaço. Disponível em <http://www.aver.org.br/> acessado em 20/09/2004 as 15h23min

## **Considerações finais**

Há algum tempo as teias das redes digitais se imbricam no nosso dia-a-dia, especialmente no cotidiano da vida urbana. Operações rotineiras, como comprar no supermercado, pagar contas em bancos, depositar ou sacar dinheiro, aviar receitas em farmácias, receber e dar telefonemas, envolvem processos digitais de que sequer nos damos conta. Mesmo sem ter computador em casa, sem ter conhecimentos técnicos da infra-estrutura das redes, elas penetram em nossa rotina diária. Conectamo-nos a elas sempre que usamos um caixa eletrônico, sempre que usamos um celular.

O ciberespaço é um ambiente criado de forma virtual. Pierre Lévy coloca o ciberespaço como uma grande rede interconectada mundialmente, com um processo de comunicação universal sem totalidade. Para Lévy, a universalidade sem a totalidade permite a todos os navegantes a participação democrática do modelo todos-para-todos. O autor acredita que isso consolida a idéia da *aldeia global* de McLuhan. O ciberespaço configura um modelo de comunicação denominado por Lévy por comunicação ciberespacial. Ela apresenta capacidade de comunicação em grande escala, porém, o público não é mais anônimo, o que permite a personalização do conteúdo para cada receptor e suas necessidades.

Na comunicação ciberespacial, o retorno do receptor é maior e ganha uma nova denominação: interatividade. A comunicação ciberespacial se apresenta como comunicação de massa ao atingir um grande público e como comunicação interpessoal ao se apresentar como uma via de duas mãos. O ciberespaço combina as vantagens dos dois sistemas anteriores (...) Permite, ao mesmo tempo, reciprocidade e a partilha de um contexto. Trata-se de comunicação conforme um dispositivo todos para todos. (LÉVY, 1999, p. 207)

No ciberespaço emergem os novos atributos culturais, que Lemos chamou de cultura eletrônica atual ou a Cibercultura. A cibercultura não é uma cultura pilotada pela tecnologia, mas uma relação que se estabelece pela emergência das novas formas sociais originadas a partir década de 60 e das novas tecnologias digitais.

O entendimento das origens da Cibercultura depende do conhecimento de diversos desdobramentos sociais, históricos, econômicos, culturais, cognitivos e ecológicos da relação do homem com a técnica. Segundo Lemos, a Cibercultura nasce no desdobramento da relação tecnologia-modernidade.

Uma vez originada, a Cibercultura passa a re-configurar a nossa relação espaço-tempo. Toda mídia altera nossa relação espaço-temporal. Em nível da escrita descolam-se enunciador e enunciado (espaço), agindo como instrumento de memória (tempo), por todos os outros meios de comunicação que se seguiram, como telégrafo, telefone, rádio, televisão, chegando à Internet.

Entre as redes, a Internet é aquela que mais possibilidades oferece ao usuário comum, pois nos dá acesso a um universo virtual com infinitas possibilidades de comunicação. Entrar nesse universo extraordinariamente móvel, cambiante, plástico, dispondo-nos a navegar por suas infovias, nos leva a múltiplas aventuras: à aventura do conhecimento; à aventura da troca, da conversa com os outros internautas; às aventuras do entretenimento; às aventuras de buscas; enfim, a aventuras que a nossa imaginação ou os nossos interesses e necessidades venham a nos inferir.

É possível, ainda, integrar comunidades virtuais que ampliam nossas possibilidades de comunicação, nosso acesso a pessoas, idéias, diálogos:

Geralmente se entende como uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo. Essas comunidades podem ser relativamente formalizadas como no caso de conferências com apresentador ou de sistemas de boletins informativos, ou ser formadas por redes sociais que sempre acessam a rede para enviar e recuperar mensagens em horário optativo (mais tarde ou em tempo real) (CATELLS, 1999, p. 385).

As comunidades virtuais são autônomas, emergem como novas formas sociais que circunstanciam novas formas de sociabilidade:

Também chamada de comunautica ou comunidade em linha, ela (comunidade virtual) é definida como uma comunidade de

pessoas que partilham idéias através das discussões em grupo ou através dos espaços *chats*<sup>43</sup>. Os membros da comunidade virtual comportam-se, socialmente, como cidadãos de uma vila ou de uma pequena localidade eletrônica. Cada indivíduo não conhece necessariamente todos os outros, mas possui um bom conhecimento das imediações e das questões ligadas ao processo sociocultural e econômico da sua localidade (HARVEY, 1995, p. 238).

O conhecimento das ações do EDT mostra que o ciberespaço, entretanto, não se restringe a uma instrumentalidade utilitária de facilitação, conforto, lazer. Enquanto dispositivo interativo, é um instrumento de comunicação, presta-se a outras formas de ação, ações que transcendem a interesses pessoais, pois pode ser, também, instrumento privilegiado de ações cívicas.

O uso das tecnologias na perspectiva da participação política é um campo de práticas comunicacionais na rede que ainda está em formação. As mudanças sociais e culturais envolvem processos que acontecem em um ritmo lento e demorado. Quando comparadas à rapidez com que a tecnologia evolui – hoje um computador pode tornar-se obsoleto em menos de dois anos – o ritmo das mudanças sociais face às mudanças tecnológicas, parece mais vagaroso ainda.

O ciberativismo ainda não alcançou um grau de interatividade capaz de constituir redes na rede. Os movimentos sociais têm feito esse esforço, vê-se como exemplo os movimentos femininos, os dos Direitos Humanos e, principalmente, os movimentos ambientalistas, porém, mesmo a tecnologia sendo usada para protestos pode-se considerar essas práticas como jovens.

Os protestos como os que os *blogueiros* fizeram na eleição do presidente George W. Bush, nos Estados Unidos da América, mostra que essas jovens práticas começam a dar resultados, denotando que os esforços ciberativistas constituem uma prática viável e eficaz de ação civil.

---

<sup>43</sup> “Um *chat*, que em português significa ‘conversação’, é um neologismo para designar aplicações de conversação em tempo real”. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Chat>, acessado em 17/07/06, às 17h26min.

Neste contexto, os *hackers* éticos têm desenvolvido novas ferramentas para que os protestos eletrônicos funcionem. O desenvolvimento do ciberativismo depende da articulação consistente entre esses programadores da rede e os movimentos sociais. Sem essa interação, o ciberativismo se torna impossível de acontecer, pois o uso de ferramentas tecnológicas nesses tipos de ações é fundamental. E de nada elas serviriam se não fossem atreladas a uma causa civil, ou a um movimento social.

Nesse sentido, o EDT tem uma prática e uma experiência muito interessante de uso das tecnologias a oferecer para o desenvolvimento da prática política na rede.

Sendo o ciberespaço um ambiente em que há liberdade de expressão, o protesto e a participação política incluem-se dentre as novas práticas comunicacionais que o uso da rede enseja, como o EDT bem evidencia.

A forma de interação e sociabilidade que o Electronic Disturbance Theater promove, tal como em outras formas de ciberativismo, implica em construção de identidade, de pertença, de comunidade de sentido.

O ciberativismo do EDT busca afetar as relações de poder estabelecidas, perspectivando a transformação. As ações de desobediência civil eletrônica configuram uma sociabilidade focada na instrumentação de comunicabilidade em rede, aglutinadora de energia política.

A peculiaridade de sua expressão orientada pelo propósito de promover desequilíbrios eletrônicos no estabelecido, no instituído, configura um instigante objeto de pesquisa.

Com suas práticas, o EDT mostra-nos didaticamente que os meios e modos de comunicação eletrônica são importantes para a democracia, pois o ciberativismo, articulado a projetos políticos democráticos, apresenta-se como um instrumento possível de diminuição do *déficit democrático*.

Ao enfeixar linhas de força contestatória, ao promover ações coordenadas de desobediência civil, ao veicular um repertório de informações estratégicas sobre projetos e decisões que afetam o bem comum, o EDT estimula o interesse político, forma opinião pública, oferece formas abertas de acesso à esfera política.

Abrindo a oportunidade de envolvimento em ações contestatórias dos grupos de pressão – mediante adesão participativa em atos de desobediência civil na rede – o EDT dá oportunidade de voz a pessoas, a grupos, a segmentos marginalizados nos canais e nas mídias de comunicação.

O conhecimento do que é o EDT, do que ele faz, do como faz e do porque faz descortina um rico corte temático de investigação no campo da comunicação eletrônica: a democracia “.html” e o hacktivismo, que tornam o conhecimento e as ferramentas de protestos virtuais mais próximas do público, para aumentar o volume da voz popular, da voz do cidadão comum.

## Referências

- ARNHEIN, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Pioneira/EDUSP, 1997.
- ASSIS, Érico Gonçalves de. *O novo protesto: ativismo político midiatizado in COGO*, Denise & MAIA, João (orgs). **Comunicação para a cidadania.** Rio de Janeiro, EDUERJ, 2006.
- BANDEIRA, Maria de Lourdes & FREIRE, Otavio. **Antropologia: uma introdução.** Cuiabá/MT: EdUFMT, 2006.
- BARNES, J.A. *Redes Sociais e processo político in FELDMAN-BIANCO*, Bela (org). **Antropologia das sociedades contemporâneas.** São Paulo: Global, 1987.
- BOBBIO, Norberto. **O Conceito de Sociedade Civil.** Trad. de Carlos N. Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1982.
- \_\_\_\_\_. s.v. *Sociedade civil in BOBBIO, N. et al. Dicionário de Política.* Trad. Carmen C. Varrialle et al. 4.ed. Brasília/DF: Ed. Universidade de Brasília, 1992.
- BOTT, Elisabeth. **Família e Rede Social.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- BRESSER-PEREIRA, Luiz Carlos. *Paradoxo da Esquerda no Brasil. Novos Estudos.* São Paulo, n.74, p. 25-45, março 2006.
- BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet.** Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- BRUSCHI, M. **Psicologia Social nos Estudos Culturais: perspectivas e desafios para uma nova Psicologia Social.** Petrópolis/RJ: Vozes, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Movimientos sociales urbanos.** México: Siglo XXI, 1974.
- \_\_\_\_\_. *Internet e Sociedade em Rede in MORAES, Denis de (org). Por Uma Outra Comunicação: mídia, mundialização cultural e poder.* Rio de Janeiro: Record, 2003.
- CESNIK, Fábio de Sá e BELTRAME, Priscila Akemi. **Globalização da cultura.** Barueri/SP: Manole, 2005.
- DI FELICE, Massimo. *As formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea.* (inédito)

- DURKHEIM, Emile. **Educação e sociologia**. São Paulo: Melhoramentos, 1955.
- ECO, Humberto. **Como se faz uma tese**. 14. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- ENNE, Ana Lucia S. *Conceito de rede e as sociedades contemporâneas. Comunicação & Informação*, Goiânia, v.7, n.2, p.264-273, jul./dez.,2004.
- EPSTEIN, A.L. *The network and urban social organization in* MITCHELL, J.C. (org). **Social Networks in Urban Situations**. Manchester/USA: Manchester University Press, 1969.
- FERDINAN, V. *Materialidade da arte: estética da preponderância do objeto in* ROCHA, J. (org.) **Interseções: a materialidade da comunicação**. Rio de Janeiro: Imago/EDUERJ, 1998, p. 85-97.
- FRANÇA, Vera. *Do telégrafo à rede: o trabalho dos modelos e a apreensão da comunicação in* PRADO, José L. A. (org). **Crítica das práticas mediáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- GEPHART, R. P. Jr. *From the editors: qualitative research and the Academy of Management Journal*. v. 47, n. 4, p.454-462, August. 2004.
- GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Pretrópolis/RJ: Vozes, 2003.
- GOMES, Wilson. *Internet e participação política em sociedades democráticas. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, n. 27, p. 58-78, agosto, 2005.
- HABERMAS, Jürgen. **Consciência moral e agir comunicativo**. Trad. Guido A. de Almeida. 2. ed. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 2003
- HANNERZ, Ulf. **Cultural Complexity**. New York/USA: Columbia University Press, 1992.
- HARVEY, Pierre-Léonard. **Ciberespaço e Comunautica: apropriação, redes e grupos virtuais**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.
- LEMOS, André. *Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época in* LEMOS, A. & CUNHA, P. (orgs). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre/RS: Sullina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

- \_\_\_\_\_. *A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação* in MENEZES, F. & SILVA, J. M. Para **Navegar no Século XXI**. Porto Alegre, Sulina; Edipucrs, 1999, p. 195-216.
- MATTELART, Armand & Michèle. **História das Teorias da Comunicação**. 5.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- MAYER, Adrian. *A importância dos ‘quase-grupos’ no estudo das sociedades complexas* in FELDMAN-BIANCO, Bela (org). **Antropologia das sociedades contemporâneas**. São Paulo: Global, 1987.
- MITCHELL, J.C. **Social Network in Urban Situations**. Manchester: Manchester University Press, 1969.
- NEVES, José Luis. *Pesquisa Qualitativa: características, usos e possibilidades*. **Caderno de Pesquisas em Administração**, São Paulo, v.1, n.3, 2ºsem., 1996. Disponível em: <http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>
- PASQUINO, Geanfranco s.v. *Movimentos sociais* in BOBBIO, N. et al. **Dicionário de Política**. Trad. Carmen C. Varrialle et al. 4.ed. Brasília/DF: Ed. Universidade de Brasília, 1992.
- PERUZZO, Cicília M. K. **Comunicação nos Movimentos Sociais: a participação na construção da cidadania**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou da Educação**. Trad. Sergio Millet. 3.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.
- SANI, Giacomo. s.v. *Participação política* in BOBBIO, N. et al. **Dicionário de Política**. Trad. Carmen C. Varrialle et al. 4.ed. Brasília/DF: Ed. Universidade de Brasília, 1992.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo, Hucitec, 1996.
- SCHERER-WARREN, Ilse. **Redes de Movimentos Sociais**. São Paulo: Ed. Loyola, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Cidadania sem fronteiras: ações coletivas na era da globalização**. São Paulo: Hucitec, 1999.

- \_\_\_\_\_. *Redes e espaços virtuais: uma agenda para a pesquisa das ações coletivas na era da informação* in **Cadernos de Pesquisa**. Programa de Pós-Graduação em sociologia Política da UFSC. N.11, julho de 1997.
- SCOSS, Daniela Moraes. **Navegar é preciso: pesquisa de recepção virtual através do estudo de caso do Portal Malhação**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: ECA-USP, 2003.
- SELLITZ *et al.* **Métodos de Pesquisa nas Relações Sociais**. Trad. Dante Moreira Leite. São Paulo: EDUSP, 1974.
- SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 22ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- TOURAINE, Alain. **Palavra e Sangue: política e sociedade na América Latina**. Campinas/SP: Ed. Da UNICAMP, 1989.
- \_\_\_\_\_. **Crítica da modernidade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1994.
- TOCQUEVILLE, Alexis de. **A democracia na América : leis e costumes**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo : Martins Fontes, 1998.
- VERGARA, Sylvia Constant. **Métodos de Pesquisa em Administração**. São Paulo: Atlas, 2005.
- WEBER, Max. Economia e Sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva. Trad. Régis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa. 4.ed. Brasília: Ed. Da Universidade de Brasília, 2000.