

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## **A NOVA CLASSE C DO BRASIL NO CENÁRIO DA CIBERCULTURA**

*Vanessa Ester Silva Farias  
Riverson Rios*

## **APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA E CONCEPÇÃO DE INCLUSÃO DIGITAL DE JOVENS DE PERIFERIA: POR UMA DIMENSÃO INTERATIVA**

*Flavia Barbosa Ferreira da Santana  
Maria Auxiliadora Soares Padilha*

## **ASPECTOS PRÁTICOS E TEÓRICOS DA INCLUSÃO DIGITAL**

*Julio Cesar Pedroso  
Carlos José Martins*

## **AUTORIA AUDIOVISUAL E INCLUSÃO DIGITAL - CRIANDO VÍDEOS DIGITAIS COM JOVENS DE PERIFERIA EDILMA MARIA DOS SANTOS SILVA**

*Márcia Gonçalves Nogueira  
Márcio Henrique Melo de Andrade  
Maria Auxiliadora Soares Padilha*

## **CIBERATIVISMO EM SITES DE REDES SOCIAIS: UMA ANÁLISE DA APROPRIAÇÃO DAS PÁGINAS DO FACEBOOK PELA WIKILEAKS**

*Willian Fernandes Araújo  
Sandra Portella Montardo*

## **CIBERATIVISMO SURDO: EM DEFESA DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE**

*Rachel Colacique Gomes  
Edméa Santos*

## **CIBERCULTURA: TENSÃO ENTRE AS VOZES DA DOMINAÇÃO E AS VOZES DA EMANCIPAÇÃO**

*Vâner Lima*

## **COMUNICAÇÃO, CIDADANIA E ATIVISMO NA WIKIPÉDIA**

*Carlos Henrique Parente Sousa*

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## **CONSIDERAÇÕES SOBRE A REGULAÇÃO DA INTERNET NO BRASIL E EM PORTUGAL**

*Elisianne Campos de Melo Soares*

## **DA TELA ÀS RUAS: A APROPRIAÇÃO DAS IMAGENS NAS MANIFESTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS**

*Kênia Cardoso Vilaça de Freitas*

## **ESTRATÉGIAS E DESAFIOS DISCURSIVOS DA PROPAGANDA ELEITORAL NO DESLOCAMENTO PARA O CIBERESPAÇO: A CAMPANHA PARA A PREFEITURA DE VITÓRIA NO FACEBOOK**

*Maria Dalva Ramaldes*

## **IDENTIDADE E CIDADANIA NA WEB: A EXPERIÊNCIA DA ESCOLA DE FOTÓGRAFOS POPULARES DA FAVELA DA MARÉ**

*Bruno Schmidt Alencastro*

## **“MÁQUINAS, CONEXÕES E SABERES: AS PRÁTICAS DE “INCLUSÃO DIGITAL” EM FAMÍLIAS DE GRUPOS POPULARES.**

*Lucia Mury Scalco*

## **NARRATIVIDADE DIGITAL AUDIOVISUAL - INCLUINDO DIGITALMENTE POR UMA DIMENSÃO COMUNICATIVA**

*Márcio Henrique Melo de Andrade*

*Maria Auxiliadora Soares Padilha*

## **O CASO CABLEGATE: A NARRATIVA COLABORATIVA CONSTRUÍDA PELA REDE EMERGENTE NO TWITTER**

*Allan Cancian Marquez*

*Priscilla Calmon de Andrade*

*Fabio Luiz Malini Lima*

## **O SITE YOUTUBE E SUA POLÍTICA DE DIREITOS AUTORAIS**

*Angela Maria Meili*

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## **O YOUTUBE, A CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E UNS BONS DRINKS: NOVAS SITUAÇÕES MUDIÁTICAS PERCEBIDAS SOB A ÓTICA DOS ESTUDOS CULTURAIS**

*Guilherme Mendes Pereira*

## **“ONDE ESTÁ O VOTO DELES?” CIBERATIVISMO E AS ELEIÇÕES PRESIDENCIAIS NO IRÃ EM 2009**

*Tanira Lebedeff*

## **PIRATAS BRASILEIROS ONLINE: UMA INSUREIÇÃO DE SABERES SUJEITADOS**

*Clarissa Corrêa Henning*

*Fernanda Al-Alam Ribeiro*

## **PODER, VIGILÂNCIA E COMUM. UM ESTUDO TEÓRICO SOBRE OS DISPOSITIVOS**

*Paula Falcão*

## **PRINCÍPIOS CONTRADITÓRIOS NA CIBERCULTURA: AS IMPLICAÇÕES DA FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E DA INVASÃO DE PRIVACIDADE NA REDE**

*Emanuella Santos*

*Fernanda Santos*

*Marcos Nicolau*

## **PROI-DIGIT@L – SOM, INCLUSÃO DIGITAL, EDUCAÇÃO, CIBERCULTURA - CIBERATIVISMO: QUESTÕES DE POLÍTICA EDUCACIONAL E SOCIAL**

*Adson Enrique da Silva Alves*

*Wheldson Rodrigues Marques*

*Sérgio Paulino Abranches*

*César Vinicius Souza*

## **PROJETO: PASSA PRA MIM - MOSTRA DE MICROFILMES PARA CELULARES**

*Aureo Guilherme Mendonça*

*Liana Cristina de Souza Sant'Anna*

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## **SISTEMA COMUNICATIVO TELESUR: O PORTAL E SUAS MUDANÇAS EM BUSCA DE UMA EXPERIÊNCIA DE CONFIGURAÇÃO MULTIMIDIÁTICA**

*Tabita Strassburger*

## **SOCIEDADE DO CONTROLE, HACKTIVISMO E ANONYMOUS BRASIL: UMA ANÁLISE DA #OPWEEKSPAYMENT**

*Murilo Bansi Machado*

## **VISIBILIDADE NOS BLOGS E A RECONFIGURAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO: O BLOG DA DEPUTADA FEDERAL MANUELA D'ÁVILA**

*Gabriela Assmann*

*Eugenia Maria Mariano da Rocha Barichello*

## **WE ARE ALL KHALED SAID: O USO DE UMA PÁGINA DO FACEBOOK DURANTE OS PROTESTOS QUE DERRUBARAM MUBARAK NO EGITO**

*Samuel A. Rocha Barros*

*Rafael Cardoso Sampaio*

*Lucas Reis*

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### A Nova Classe C do Brasil no Cenário da Cibercultura<sup>1</sup>

Vanessa Ester Silva FARIAS<sup>2</sup>  
Riverson RIOS<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Ceará

#### Resumo

Motivados em produzir conhecimento voltado para a realidade brasileira no tocante a cibercultura, é que temos desenvolvido esse trabalho. Assim, este artigo tem como objetivo analisar a inserção da classe C do Brasil no cenário do ciberespaço, perpassando conceitos relevantes para esta análise. Ponderamos os fatores da inclusão digital dessa classe, levando também em consideração as segmentações dos indivíduos da mesma.

#### Palavras-chave

Cibercultura; sociedade brasileira; classe C.

#### Introdução

A Internet é um mundo que reflete seus usuários. Seu conteúdo e discussões são resultado das relações das pessoas que a utilizam o que, com efeito, denota a importância de analisar quem são esses usuários e de que forma interagem com o meio. A partir dessa análise é possível entender de maneira aprofundada cenários específicos. E ao compreender estes usuários pode-se emergir na concreta da realidade de sua participação no meio.

O conhecimento coletivo e amador tem ganhado espaço e isto abre portas para novas possibilidades. O conhecimento *no* meio e *sobre* o meio encontra-se acessível graças à contribuição de usuários. A Web é este espaço que permite às muitas culturas ganharem

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Graduanda em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, 8º semestre, da Universidade Federal do Ceará, email: ester.farias08@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor Doutor da Universidade Federal do Ceará, ministra entre outras a disciplina de Publicidade Multimídia, do curso de Publicidade e Propaganda, UFC, email: riversonlebon@gmail.com.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

visibilidade, tanto as hegemônicas quanto as subculturas. Neste sentido, examinar este meio está além das noções técnicas, pois perpassa as atribuições de tempo/espço e especificidades da realidade cultural dos usuários.

No Brasil, diversos fatores influenciam as relações dos usuários com o ciberespaço. É preciso considerar os contrastes culturais e sociais, mudanças econômicas e sociais, a divisão de classes etc. Quanto a este último, destaca-se a evolução da classe C, seu crescimento econômico, seu alargamento na participação no mercado e sua inserção no mundo on-line. O que leva a enxergar uma nova classe C, mais participante virtualmente e cada vez mais assídua.

Sobretudo é preciso considerar que uma nação emergente é dinâmica e passa por mudanças vertiginosas. Não é diferente quanto a seus aspectos de cibercultura. Surgem dúvidas sobre como as mudanças na nova classe C afetam sua inclusão no ciberespaço. De que forma se relacionam e como utilizam o meio? Que conceitos da cibercultura são pertinentes para uma análise da realidade da inserção da classe C do Brasil? De que maneira essa classe se fragmenta? De que maneira suas características podem influenciar sua atuação no ciberespaço?

O objetivo deste trabalho é fomentar a discussão sobre a inclusão digital no Brasil, tratando especificamente da classe C. Questionando os aspectos que envolvem a inserção dessa classe no ciberespaço e ponderando sua participação frente aos diferentes perfis e suas consequentes motivações.

Serão aplicados conceitos relevantes de teóricos da cibercultura a fim de responder às questões em torno do tema da nova classe C, deixando de lado, para isso, possíveis generalizações e preconceitos, no sentido mais etimológico da palavra, ao tratar da mesma. Para alcançar tais objetivos, realizou-se pesquisa bibliográfica em livros e artigos científicos, além de estudos realizados e disponibilizados em forma de documentário.

Este artigo está assim organizado. A Seção 1 discorre sobre conceitos de cibercultura importantes para a análise desse trabalho. Na Seção 2 explica-se o processo de informatização no Brasil e as questões relativas à inclusão digital. Por fim é apresentada uma análise da inserção da classe C no universo on-line.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 1. Conceitos e definições de Cibercultura

A seguir estão alguns conceitos iniciais que fomentam a relação entre cultura da internet e sociedade, cruciais para a discussão mais à frente.

#### 1.1 Cibercultura

Pode-se definir Cibercultura como a relação existente entre as tecnologias de cibernéticas e a cultura. “Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea” (LEMOS, 2002). As novas tecnologias sejam de informação ou de comunicação modificam os processos de comunicação e socialização, acompanhando as novas configurações da sociedade.

Há três aspectos que caracterizam a cibercultura. O primeiro refere-se à abrangência da rede, tudo poder ser encontrado na rede mundial, o que possibilita uma gama infinita de resultados; o segundo diz respeito à onipresença da rede ultrapassa barreiras físicas do globo e o terceiro destaca a modificação das estruturas sociais que se modificam de acordo com as mudanças tecnológicas, mas que ao mesmo tempo convive com comportamentos que tendem a se repetir através das novas tecnologias.

A Cibercultura propicia a produção, distribuição e o compartilhamento. Há uma troca de capital social, ou seja, um valor dado ao conhecimento que é compartilhado com todos os usuários. A Cibercultura estimula a criação de mídias que valorizam a inserção e a acessibilidade. Toda a cultura que se desenvolve em torno da rede mundial e de seus usuários e a forma de utilização das ferramentas é que pode se definir de Cibercultura.

#### 1.2 Ciberespaço

As teorias da comunicação fazem referência na obra de Marshall McLuhan ao conceito de *aldeia global*. McLuhan previu uma nova configuração de sociedade, uma comunidade interconectada através das mídias eletrônicas. As novas mídias e formas de comunicação concederiam a possibilidade de alta comunicação e compartilhamento, como ocorre em uma aldeia.

A criação da Internet confirmou as previsões de McLuhan. A partir dela, criou-se um

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

espaço para autoexpressão e difusão de conhecimento. Pode-se aferir que o ciberespaço é uma forma de virtualização de informações que tramitam em rede. Através da tecnologia, os homens criam conexões que acarretam em relacionamentos fundadores de um espaço de sociabilidade.

A nova realidade cibernética afeta os vários aspectos do cotidiano, por meio da criação de laços e de comunidades virtuais que reforçam ainda mais a ideia de aldeia global. Evidencia-se, porém, que, com o surgimento do ciberespaço, a virtualidade tornou-se um traço das práticas sociais. É comum, principalmente das redes sociais, a sensação de presença do outro, mesmo que este outro esteja do outro lado da cidade ou do país.

Manuel Castells (2001) aponta que o ciberespaço intensificou transformações sociais nos mais diversos campos da atividade humana, é o que ele chama de sociedade em rede. No comércio de mercadorias, por exemplo, surgiram as empresas virtuais que desenvolveram páginas e serviços virtuais criando prateleiras infinitas de produtos. Formou-se, assim, um novo espaço de sociabilização não-presencial que possui impactos importantes na produção de valor, ou de capital social, nos princípios éticos e morais e nas relações humanas.

### 1.3. Interatividade, Compartilhamento e Efemeridade

O termo interatividade refere-se às relações existentes através das novas tecnologias da informação e da comunicação, porém não apenas às relações humanas, mas também à relação humano-máquina.

Deve-se fazer a distinção entre interatividade e interação. A interação é definida pela existência de reciprocidade entre homens. Já a interatividade remete às chamadas máquinas “inteligentes”, que são modificadas de acordo com as transformações da sociedade em si, a criação das mesmas depende de demandas da própria sociedade.

Pierre Lévy (1999) encara a interatividade como um problema, a crítica se justificando diante da falta de conhecimento do termo por parte dos próprios usuários da rede. Lévy enumera diferentes tipos de interatividade, variantes entre meios de mensagens lineares e unilaterais, como a televisão e o rádio, onde a resposta da audiência não é imediata, e os meios de mensagem participativa, como os *videogames*.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

As ferramentas interativas proporcionaram outro fenômeno, o de compartilhamento de conteúdo. O aumento de internautas no Brasil e a popularização da banda larga são fatores de crescimento da cultura online. A Internet se transformou em um veículo de informação alternativo. Pessoas anônimas ficam famosas em questão de dias por conta da abrangência de disseminação do conteúdo digital. A publicidade se beneficia do compartilhamento de conteúdo para divulgar marcas, em um meio dinâmico, barato e interativo.

Contudo, como uma grande mídia alternativa, a Internet demonstra uma efemeridade de seus assuntos. Os temas discutidos são tratados de forma rápida e episódica, com muita intensidade durante alguns dias, mas de curta duração. Veja por exemplo o Twitter, um microblog que incentiva o repasse de informações em 144 caracteres e cuja *Timeline* atualiza-se rapidamente. No turbilhão da Internet, a mais democrática em termos de opiniões e temas das mídias, pode-se observar uma contradição. A assertiva se baseia na ideia de que ao mesmo tempo em que os destaques da Internet são efêmeros, a Internet é um palco de memória viva, pois é um acervo virtual infindo de títulos e assuntos.

### 1.4 A Era Wikinomics

A Cibercultura tem uma forte relação com a economia, os aspectos econômicos são modificados e inseridos na realidade cibernética seguindo as tendências de mercado. Os modelos e teorias correspondem a esse caráter flutuante que a própria Internet apresenta. Destaca-se aqui a teoria do Wikinomics. A palavra é um neologismo criado por Don Tapscott e Anthony D. Williams, descrito no livro *Wikinomics: Como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio*, publicado em 2006.

Nessa nova era, o mercado se insere em um padrão mais democrático, onde profissionais e amadores estão trabalhando em conjunto em busca de melhorias. Um dos maiores atrativos para a participação é o custo da produção, na maioria das vezes, muito baixo, podendo chegar à zero. Essa nova dinâmica estaria tomando cada vez mais os campos de produção, e quem não busca se inserir nesse modelo, corre o risco do isolamento.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

Os princípios dos *wikinomics* são:

- a abertura, “as empresas que tornam as suas fronteiras permeáveis às idéias e ao capital humano externo tem um desempenho superior ao das que dependem exclusivamente de seus recursos e capacidade internos” (TAPSCOTT; WILLIAMS, 2006, p.32)
- o *peering*, formato colaborativo de organização
- o compartilhamento, a divulgação aberta de códigos fontes visando melhorias
- e a ação global, o conhecimento sendo difundido ultrapassando fronteiras.

Através deles, os autores busca ilustrar como a dinâmica é bem sucedida. Tal sucesso se deve essencialmente, segundo eles, à participação e o repasse de informações. Criando assim um espaço de construção coletiva.

Tendo em vista o que foi discutido acima, a próxima seção discute aspectos do processo de inclusão e informatização no Brasil, mostrando como aos poucos a era *Wikinomics* ganha cada vez mais adeptos.

## 2. Cibercultura no Brasil

Os conceitos de cibercultura são dinâmicos e flexíveis às diversas realidades. No caso do Brasil, é possível reconhecer nuances próprias das condições e mudanças sociais que apresenta o país. Reconhecido como um país em desenvolvimento, é pertinente notar de que forma as transformações de sua economia, cultura e sociedade afetam a relação das pessoas no ciberespaço, bem como a utilização do meio e o conhecimento sobre este.

### 2.1 O Processo de Informatização do Brasil

O acesso à Internet no Brasil foi, nos primeiros anos, restrito a professores, estudantes e funcionários de instituições de pesquisa e universidades. Outro tipo de acesso era

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

concedido à instituições governamentais e privadas por colaborações a atividades acadêmicas.

A partir do ano de 1995, usuários fora da área acadêmica tiveram a oportunidade de ter acesso à rede mundial, apesar da precariedade de velocidade, concernente à tecnologia da época. A iniciativa privada passou a fornecer tal serviço.

O Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) criou a RNP (Rede Nacional de Pesquisa) órgão responsável pela implementação de uma moderna infraestrutura para a conexão com a Internet.

A atuação da RNP foi marcante para a consolidação do acesso à rede, mesmo que ainda fora dos padrões para a maioria da população brasileira, por conta dos altos custos. As estimativas dos anos 1990 apontavam uma média de 400 instituições privadas conectadas em todo o país até o ano de 1994.

Em maio de 1995, ocorreu a criação do Comitê Gestor de Internet, formado por membros do MCT e do Ministério de Comunicações, entidades operadoras e gestoras de internet, provedores de acesso, representantes de usuários e da comunidade acadêmica. O Comitê Gestor e RNP foram os responsáveis pelo processo de desenvolvimento do acesso universal à rede brasileira, suas aplicações formando a base do cenário atual.

## 2.2 A Inclusão Digital e a Democratização da Internet

Debater a inclusão digital é uma questão de alta relevância, principalmente ao tratar da realidade brasileira. O termo surgiu da expressão *digital divide*. Em inglês, ela tem o significado de divisória digital. As más interpretações do termo incluem definições aplicadas a outros conceitos, como o de democratização da rede. O termo já se transformou em jargão, empresas e governos discutem do acesso e inclusão digital sem critérios.

Inclusão digital remete à melhoria “das condições de vida de uma determinada região ou comunidade com ajuda da tecnologia” (REBELO, 2005). Incluir as pessoas no mundo digital não é apenas ensinar os processos tecnológicos da máquina, ou seja, não é apenas ensinar o novo usuário como utilizar o computador, envolve também nessa ideia a premissa de aprimoramento do quadro social de determinada comunidade. Outros aspectos como

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

estrutura das máquinas e acesso de rede à Internet necessitam ser considerados. Neste sentido, a inclusão digital pode ser concebida como “uma luta pela globalização contra-hegemônica se dela resultar a apropriação pelas comunidades e pelos grupos socialmente excluídos da tecnologia da informação” (SILVEIRA, 2003, p.29).

No Brasil, apontam-se problemas relativos à má instrução de professores no manejo das máquinas e à falta de condições propícias que incentivem o interesse dos mais jovens e dos mais velhos. No caso das escolas, a máquina que não conta com suporte de Internet não desperta o desejo dos alunos. Comunidades brasileiras, além de enfrentar a questão financeira do pagamento do acesso à rede, encaram também a problema da estrutura física. Há grande incidência de comunidades onde não há ligações elétricas e/ou telefônicas para fazer a instalação das redes.

Existe a crença de que em países emergentes, como o Brasil, não se deve mencionar a questão da inclusão digital, enquanto há pessoas com fome e desempregadas na rua. “O problema é que são as nações pobres as quais, justamente, costumam se beneficiar melhor das ações includentes” (REBELO, 2005). A inclusão digital é um fator de mudança que deve ser apreendido em nossa cultura.

Há uma série de iniciativas de inclusão digital que merecem destaque nos chamados “países pobres”, que ilustram como o acesso às tecnologias e uma pitada de boa vontade podem mudar um cenário de pobreza. Em Honduras, uma ONG instalou estações de trabalho em comunidades rurais, cujos computadores funcionavam por energia solar, já que não havia energia elétrica naquela área. Também não havia infra-estrutura de telecomunicações, ou seja, nada de telefones ou conexões à internet. Então começaram a usar conexão via satélite, cujo valor ainda é bem alto. Ocorre que toda a parafernália pode se tornar auto-sustentável, com a própria comunidade arcando os custos de manutenção. (REBELO, 2005)

A evolução histórica da Internet no Brasil se defronta com problemas próprios da economia e da sociedade onde ocorre. Quais as possibilidades para enfrentar tais problemas tão intrínsecos da sociedade?

O processo de democratização da Internet no Brasil se desenvolveu de maneira gradual. Nos anos 1970, o computador era considerado um bem de produção, usado nas empresas para fins de produção. Nos anos 1980, o computador transformou-se em bem de consumo, ao se tornar disponível nos lares das pessoas. Com o acesso a Internet, as tecnologias da informática passam a ser bens culturais.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A experiência de criação do Comitê Gestor é um marco no processo de democratização brasileiro, com representatividade mundial. Nele, estão representados os interesses do terceiro setor, comunidade científica e tecnológica, empresarial, além do governo. O caminho a ser percorrido é longo e sinuoso, no entanto, é crescente o número de iniciativas que buscam a inclusão e a democratização da Internet no Brasil.

### 3. Cibercultura no Brasil e a nova classe C

Com base no que foi discutido nos tópicos anteriores, os conceitos de cibercultura e a situação de informatização no Brasil, será feita aqui uma análise da inserção da classe C no ciberespaço. Esta é também chamada de nova classe C, como será visto, e possui peculiaridades relevantes para traçar perfis e mensurar a participação dessa classe na Internet.

Em geral, costuma-se enxergar a classe C como um todo unitário. Pessoas, com mesmo perfil e renda familiar, hábitos e opiniões semelhantes. No entanto, esta classe fragmenta-se de maneira surpreendente. É tão dinâmica que acompanha mais diretamente as mudanças econômicas e sociais de nosso país. Quando se fala aqui na nova classe C, refere-se a uma classe resultante dessas mudanças.

A classe C também passou a inserir-se e destacar-se no meio Internet e fez desta sua aliada para obter informações e progredir. Não há dúvidas de que o acesso à tecnologia, para as pessoas dessa classe, é proporcional ao seu crescimento rentável. Há algumas questões aqui que se podem suscitar. De que maneira essa classe se fragmenta? De que maneira suas características podem influenciar sua atuação no ciberespaço? No que os conceitos de cibercultura podem ajudar na interpretação do comportamento desses indivíduos? Essas e outras questões serão abordadas a seguir.

#### 3.1 A segmentação da nova classe C e consequências para o ciberespaço

Segundo a Fundação Getúlio Vargas (FGV), entre os anos de 2010 e 2011 a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

classe média foi a única que continuou em expansão no Brasil<sup>4</sup>. Isto significa que, em relação às outras classes, a classe C recebe um maior número de novos integrantes. Ainda segundo a pesquisa, o maior número de brasileiros que passaram à classe C migrou das classes E (1,4 milhão) e D (356 mil), contra 237 mil das classes A e B, entre os anos citados. Tal crescimento, comprovado em números, reflete a força que a classe tem adquirido. Ela reflete-se na movimentação econômica e também na maior participação dessa classe em outras esferas, modificando diversos cenários, inclusive o digital.

Um grande erro que pode ocorrer é tratar a classe C como uma massa simples e coesa, quando na verdade ela é complexa e segmentada. A impressão que muitos têm é que a postura de membros dessa classe tende ser a mesma, ou parecida. Sua visão de mundo, objetivos e relação com a Internet são diferentes, no entanto. Veja-se por exemplo uma pesquisa realizada em 2008, em seis capitais brasileiras<sup>5</sup> com pessoas do que se denominou a nova classe C, que deu origem ao documentário *Breakconsumers*. As respostas se subdividiam em quatro categorias que acabaram se tornando três subgrupos de pessoas com posições bem distintas dentro da classe, isto porque as mudanças econômicas, tão próximas a essas pessoas, são encaradas de maneiras diferentes. Os três subgrupos segundo o documentário são: os estáveis, os emergentes e os engajados.

Os estáveis representam aqueles que buscam estabilidade e manutenção de seus empregos, muito ligados a valores familiares, não buscam arriscar em troca de ascensão econômica e realizam projetos centrados e estão satisfeitos com sua condição (LIMO INC, 2008). Este segmento deve se satisfazer com o conteúdo e relacionamentos tradicionais inclusive no ciberespaço, mas também pode ver no meio uma forma de executar pequenos planos dentro do seu limite de satisfação.

Os emergentes estão insatisfeitos com seu *status quo*, e mais que isso “representam um grande número de pessoas que está se aproveitando do momento econômico do país para aumentar o seu potencial de crescimento e consumo” (Id., 2008). Além disso, ainda segundo o documentário, são pessoas individualistas que fogem de qualquer conexão com a pobreza e que desejam crescer e ter sempre mais. Essas pessoas

---

<sup>4</sup> Fonte: Folha de São Paulo online. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/poder/935502-classe-c-e-a-unica-que-continua-a-crescer-aponta-fgv.shtml>

<sup>5</sup> Amostra total de 2016 pessoas.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

podem encontrar no ciberespaço grandes oportunidades de realizar seus planos de crescimento.

Os engajados aproveitam as mudanças para a transformação pessoal e também coletiva. Estão mais ligados ao consumo cultural e responsabilidade socioambiental. Além disso, as mudanças também “refletem sua busca constante por informações, educação e construção de uma carreira” (Id., 2008). Sem dúvida é o grupo que tende a buscar maior contato e aprendizado por meio do ciberespaço. E deve satisfazer-se com as possibilidades de sociabilização e interação em prol da sociedade.

Os interesses dos diferentes segmentos dessa massa crescente que é a nova classe C ajudam na interpretação de sua participação na Web. Não somente é possível notar o acesso à tecnologia, desde a Internet em suas residências à Internet móvel em celulares e outros dispositivos, como também é possível compreender suas motivações e escolhas de *como* utilizá-las.

### 3.2 Conceitos e conhecimentos aplicáveis à classe C: inclusão e democratização

Não há dúvidas de que as mudanças da classe C vão além de crescimento demográfico, ela está mais complexa. É maior o “o grau de conhecimento, exigências e anseios” (LIMO INC, 2008). Porém a mudança que os afeta em primeira instância é a econômica, que possibilita inclusive maior acesso à tecnologia. A inclusão digital, que perpassa o acesso à tecnologia, aplicada à classe C do Brasil, vence seu primeiro passo para muitos. Certamente, não é possível dizer que todos os que têm ganhado condições de obter um computador e acessar a Internet assim o fazem, mas é possível afirmar que suas condições apontam para isso e que grande parte usufrui dessa nova condição.

Como dito antes, contudo, inclusão digital não é apenas acesso. Esta é uma realidade ainda mais aplicável à classe em questão, pois ela tem subsídios para obter conhecimento, motivadas pela democratização do conteúdo e do conhecimento de como utilizar as ferramentas, o que lhes permite também produzir e competir. Posto que “o acesso crescente à tecnologia da informação coloca nas pontas dos dedos de todos as ferramentas necessárias para colaborar, criar valor e competir. Isso libera as pessoas para participarem da inovação e

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

da criação de riqueza em cada setor da economia.” (TAPSCOTT; WILLIAMS, 2007, p.21).

Além da inclusão digital em si, a classe C beneficia-se do compartilhamento e da democratização. O compartilhamento cria para essas pessoas possibilidades de colaborar e ser beneficiados com as colaborações. Pela democratização elas podem aproveitar-se das ferramentas para produzir, além da democratização da distribuição, que facilita a disponibilização de conteúdo. Esse destaque dado à democratização foi dado por Chris Anderson (2006), que trata da produção segmentada de conteúdo para os diversos nichos. O que nos leva a outro fator importantíssimo: a classe produz e está inserida em segmentos de nichos na Internet, ao mesmo tempo em que tem a oportunidade de acompanhar os principais conteúdos, aqueles vistos pela maioria, chamados de *hits* por Anderson. Desta forma, a classe tem acesso a notícias, oportunidades de emprego, concursos, interesses pessoais e específicos e pode adentrar ainda num universo totalmente novo de relacionamentos e conteúdos.

Os conceitos de cibercultura se aplicam à nova classe C à medida que as pessoas dessa classe se interessam pelas muitas possibilidades de crescimento profissional, ascensão econômica, novas oportunidades, experiências e interações. O que não é passível de dúvida é sua capacidade de adentrar no meio e atual condição de ter posse da tecnologia. E a posse à tecnologia deve gerar mudanças crescentes no mundo on-line, pois esta classe deve produzir, colaborar, relacionar-se e estar cada vez mais munida de informação e conteúdo.

Todavia, é preciso ponderar aqui. Não se pode afirmar veementemente que a situação econômica é o único e decisivo fator que exclui os indivíduos do espaço digital, mas é certo considerar que se torna uma barreira em muitos casos ou pelo menos dificulta a presença mais assídua ou efetiva. Também é preciso considerar uma série de outros fatores.

Existem ações, do governo e de ONGs, por exemplo, que atuam incentivando e dando condições para que uma parcela cada vez maior de usuários de classes baixa e média. Porém, até que ponto essas ações aguçam o senso crítico e o uso da informação é um fato a ser questionado.

Ainda outro fator deve ser destacado: mesmo quando se detêm as ferramentas das tecnologias e o conhecimento para utilizá-las, não se pode determinar que o usuário tenha a intenção de produzir informação ou participar de discussões. É possível, contudo, especular



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

que o interesse da classe C seja relevante e crescente em aderir às novas tecnologias que vão surgindo. O que nos leva a crer que a inserção desses indivíduos seja também crescente.

No tocante à participação em questões políticas e econômicas, precisamos nos valer de uma verdade: a fragmentação dos indivíduos. Como visto na seção 3.1, os indivíduos da classe C subdividem-se em três grupos com interesses distintos. Adicione-se a isto o fato de os indivíduos fragmentarem-se em si mesmos, um questão de crise identitária já apontada por Stuart Hall (2006). Neste sentido, as discussões democráticas tornam-se árduas, pois “o processo de estrangulamento deliberado da democracia vem levando a uma fragmentação paulatina da sociedade” (RAZIO, 1999:97 apud NUNES,

2007). Fragmentação dentro de fragmentação gera uma sociedade essencialmente em crise cuja participação da nova classe C, com interesses explicitamente divergentes, contribui para discussões ainda mais difusas.

Com relação à participação e à criação de conteúdo, com base no exposto na seção 3.1, pode-se considerar a parcela da nova classe C denominada “engajados” como sendo a mais favorável ao crescimento intelectual e à criação e compartilhamento de conteúdo. O que lhes permite adentrar socialmente em questões políticas, econômicas e culturais. Representam assim uma parcela também que busca conhecimento e utiliza-se das ferramentas em prol do crescimento coletivo, uma característica essencial apontada na seção 1.4, quando foi discutida a Era Wikinomics. Neste sentido, estendem-se as relações de poder e modificam-se os polos de influência, sobre os quais vale ressaltar:

O conhecimento que a informática e as telecomunicações estendem pelo mundo não é uma ferramenta de descrição da realidade, mas de construção da mesma. Pelo dito conhecimento, cada vez menos centralizado e mais periférico, *procomun*, estruturam-se novas formas de exercer-se poder sobre si mesmo e sobre os demais. (SILVEIRA, 2010, p.21)

Daí surge a necessidade de considerar a participação da classe C, cujo crescimento e consequente participação no ciberespaço estão cada vez mais arraigados na realidade brasileira. Como apontado aqui, há diversos outros fatores que permeiam as mudanças ocasionadas pela fermentação e transformação dessa classe. Fatores para além da economia, como cultura, conhecimento, participação em questões sociais, compartilhamento e outras possibilidades resultantes do contato com a tecnologia e o que dela pode fluir.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Considerações finais

A sociedade brasileira está em ascensão, não somente econômica, como também intelectual e cultural. O aumento de interesse pela rede mundial demonstra um acréscimo de conhecimento e mudanças no comportamento, que também incluem a classe C.

A classe C brasileira vem sofrendo transformações acompanhando o processo de mudança e crescimento do próprio país. A partir dessa assertiva, pode-se afirmar que a rede mundial tem se mostrado um palco de discussão envolvendo temáticas como inclusão digital e democratização de rede.

As iniciativas de inserção da classe C no mundo virtual são válidas. No entanto, devem ser constantemente observadas, sob a ameaça de cair no conformismo. Os perfis da nova classe C, em sua essência questionadora, não corroboram mais para esse tipo de desenvolvimento e é preciso que as iniciativas, sejam privadas ou públicas, atendam a essas demandas, pois a classe C é responsável por grandes impulsos no desenvolvimento e o crescimento do país. Essa segmentação nos leva também a questionar a participação e criação de conteúdo por parte dos indivíduos dessa classe, que possuem diferentes motivações. A real e crescente ascensão e acesso a tecnologia por parte dessa classe não significa a participação de todos os novos integrantes na mesma medida e maneira. Sendo uma classe que cresce e ganha novos membros de diferentes classes, ficam em evidência as peculiaridades dessa nova classe no ciberespaço.

### Referências

\_\_\_\_\_. **A História da Internet no Brasil**. Disponível em: <http://homepages.dcc.ufmg.br>. Acesso em : 19 de maio de 2011.

ANDERSON, Chris. **A cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ANEP. **Critério de Classificação Econômica Brasil**. Disponível em: <[www.anep.org.br](http://www.anep.org.br)>. Acesso em 07 de Junho de 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

CASTELLS, Manuel. Lecciones de la historia de internet. In: **La Galaxia Internet: Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad**. Barcelona: Areté, 2001, p. 23-49.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. LEMOS, André. **Cibercultura Re-mix**. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/48332999/Andre-Lemos-Cibercultura-Remix>. Acesso em: 19 de maio de 2011.

LÉVY, Pierre. *O ciberespaço ou a virtualização da comunicação*. In: **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 85-107.

LIMO INC. **Breakconsumers**. 2008. Disponível em: <<http://vimeo.com/14992510>>. Acesso em 30 de Junho de 2012.

LIU, Cricket. et al. **Managing Internet Information Services**. Nutshell Handbook, 1994. NUNES, Márcia Vidal. **Novas tecnologias e cidadania: a internet como fator de politização ou de adequação das comunidades excluídas ao sistema produtivo?** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 9, 2007, cidade

REBELO, Paulo. **Inclusão Digital: o que é e a quem se destina?** Disponível em <http://websinder.uol.com.br>. Acesso em: 19 de maio de 2011.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Cidadania e redes sociais**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, Ed. 1, 2010, 250 p.

TAPSCOTT, Dan; WILLIAMS, Anthony. **Wikinomics: Como a colaboração em massa pode mudar o seu Negócio**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007, pp. 17-45.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Inclusão digital, Software Livre e Globalização Contra-Hegemônica. In: **Software livre e Inclusão Digital**. São Paulo: Conrad Editora Brasil, 2003. pp. 17-47.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Apropriação Tecnológica e Concepção de Inclusão Digital de Jovens de Periferia: Por Uma Dimensão Interativa<sup>1</sup>

Flavia Barbosa Ferreira da Santana<sup>2</sup>  
Maria Auxiliadora Soares Padilha<sup>3</sup>

#### Resumo

Este artigo traz a análise da concepção de inclusão digital de jovens usuários de um Projeto de inclusão digital oferecido pela Secretaria de Educação, Esporte e Lazer da Prefeitura do Recife. Concluímos que o uso efetivo das Tecnologias da Informação e Comunicação não apenas promove mudanças sociais, mas sim a constante formação intelectual dos indivíduos através dos processos cognitivos que vão além da proposta para ampliação de mercados. Destacamos que a consideração do contexto foi fundamental para que houvesse impactos significativos nas comunidades atendidas pelo Projeto. No entanto, é preciso considerar também a dimensão interativa da inclusão digital, que para nós é aquela que considera a interatividade, a apropriação social das tecnologias, a participação das pessoas na rede, a valorização da cultura e o sentimento de pertença.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Inclusão Social; Inclusão Digital; Dimensão interativa; Jovens.

#### Introdução

É certo que a disponibilidade do acesso às TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) é requisito necessário para que haja inclusão digital, no entanto, ela *per si* não é suficiente. Somente a partir do processo de interação entre acesso e uso é que pode se efetivar uma inclusão digital para além da mera aquisição do desenvolvimento da habilidade técnica, conhecimentos mecânicos e da instrumentalização em informática. Um requisito fundamental é a inclusão social que por sua vez requer renda e educação.

Dependendo da forma como concebemos e conceituamos inclusão digital teremos ênfases diferentes na formulação dos programas e projetos de inclusão digital. Sendo assim, procuramos analisar se as ações trazidas por um Projeto de inclusão digital oferecido pela Secretaria de Educação, Esporte e Lazer da Prefeitura do Recife contribuem para incluir os

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco. Mestre em Educação Matemática e Tecnológica pela UFPE.

<sup>3</sup> Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco. Doutora em Educação pela UFPE.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

usuários digitalmente, propondo alternativas de aprendizado e conhecimento e dando conta das dimensões e aspectos de uma inclusão social e digital significativas.

### **Inclusão Digital, Apropriação Tecnológica – Algumas Considerações**

A inclusão digital mais praticada nos projetos sociais que intentam essa inclusão no Brasil é aquela que abrange apenas a necessidade de inserção dos sujeitos para o mercado de trabalho, focando na perspectiva técnica da inclusão digital através de cursos que oferecem apenas a instrumentalização em informática em detrimento da perspectiva econômica e cognitiva. Nesses casos, a construção do conhecimento é muito pouco explorada não provocando assim mudança comportamental, social e cognitiva nos usuários dos cursos e em seu grupo social.

Na medida em que a expansão do acesso às tecnologias se amplia, observamos seus efeitos sociais, ou seja, a discussão sobre a inclusão digital toma outro caminho preocupando-se agora com a aplicação que é feita dessa tecnologia e das informações acessadas. Ou seja, a preocupação se volta agora para a questão da apropriação tecnológica e da competência informacional.

Inicialmente trazemos aqui alguns conceitos sobre competência informacional e apropriação tecnológica, destacando que não temos como objetivo aprofundar teoricamente a respeito dessa temática uma vez que não há um conceito fechado e sim dinâmico que se modificando e incorporando novos significados, queremos apenas levantar alguns pontos em que a sua relação com a tecnologia se faz necessária.

No final da década de 80 ter competência informacional era ser capaz de reconhecer a informação como necessária e ter a habilidade de localizar, avaliar e usar efetivamente essa informação (ALA, 1989). Com o passar dos anos foi acrescido a esse discurso da competência informacional a preocupação com o uso e acesso aos recursos tecnológicos (LEVY, 2001). Em 2003 foi associado ao termo à noção de cidadania onde competência informacional seria um instrumento de emancipação política (CAMPELLO, 2003), acrescentando que ao termo “incluía-se agora a noção dos valores ligados à informação para a cidadania” (CAMPELO, 2003, p. 24).

Em 2004 Ferreira e Dudziak associaram ao termo a questão da construção da cidadania e a superação da exclusão digital (FERREIRA E DUDZIAK, 2004). Segundo elas, competência informacional seria a capacidade de transformação cultural e social do homem como fator de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

inclusão social através do uso da informação bem como da capacidade de produzi-la aliados aos meios de comunicação (FERREIRA E DUDZIAK, 2004). Assim o termo ganhou a noção do aprendizado ao longo da vida e até mesmo um contexto sociopolítico. É o que afirma a Declaração de Alexandria (2005) sobre competência informacional:

A competência informacional está no cerne do aprendizado ao longo da vida. [...] O aprendizado de toda a vida prepara os indivíduos, as comunidades e as nações a atingir metas e a aproveitar as oportunidades que surgem no ambiente global em evolução para um benefício compartilhado. Auxilia-os e suas instituições a enfrentar os desafios tecnológicos, econômicos e sociais, para reverter a desvantagem e incrementar o bem-estar de todos (Declaração de Alexandria, 2005).

A competência informacional como sinônimo de desenvolvimento pleno do indivíduo exige que o analfabetismo seja extinto e que o contexto seja considerado via necessidade da cada grupo social. Ou seja, o comportamento do usuário na realização de busca e na produção da informação bem como no desenvolvimento de habilidades e competências devem permitir o uso consciente para atuação do cidadão em seu contexto social, sendo inseparável a noção de competência da ação. Esse contexto sociopolítico bem como a produção, a disseminação e o uso da informação estão intimamente ligados ao envolvimento de indivíduos em uma comunidade (HARRIS, 2008). Isto reforça a importância da consideração do contexto e da interrelação entre os membros da comunidade para o desenvolvimento da competência informacional.

É certo que a destreza em tecnologia é apenas um dos componentes da competência informacional onde a tecnologia possibilita o acesso à informação, mas tanto a tecnologia quanto o acesso *per se* não garantirá aos indivíduos a produção do conhecimento. É preciso pensar em estratégias de aprendizagem que a tecnologia não substitua o raciocínio, a produção e a autoria bem como reconhecer as necessidades informacionais. É nesse contexto que surge a discussão a respeito da apropriação tecnológica.

Em relação a isso Lemos (2001) afirma que

A apropriação tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). A apropriação é, assim, ao mesmo tempo forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (deviance) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições (LEMOS, 2001, p.49).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Ao entendermos a apropriação tecnológica como algo que vai desde saber manusear um computador e acessar informações até a reflexão crítica dessas informações, eis que surge uma nova discussão sobre a apropriação tecnológica para uso social dando corpo a um novo termo: apropriação social das TICs. Ele nos aponta uma reflexão para além da técnica, destreza, obtenção e transmissão da informação, propondo uma discussão sobre a participação de atores, a democratização do acesso, a disseminação da informação e a pluralidade de competências a partir do uso efetivo das TICs.

Segundo Holloway (2003) a apropriação social das TICs é uma atividade de grupo, coletiva, onde sua proposta não está relacionada à da propriedade nem à ideia de apropriação das TICs em benefício próprio, seja para levar vantagem ou diferenciar-se dos demais, isso iria ao sentido contrário a noção de um movimento colaborativo como pretende a apropriação social das TICs onde a ideia é justamente entrelaçar a nossa atividade com a atividade anterior ou atual de outros. Portanto, inclusão digital pressupõe reconhecer coparticipação e conscientização a respeito das possibilidades e necessidades de uso das TICs (HOLLOWAY, 2003).

Para Buzato (2008) apropriação social das TICs seria a capacidade de atingir um avançado estágio de conhecimento dos processos e das ferramentas envolvidas no uso, de maneira a dominar as informações e a tecnologia capacitando para usar esses novos conhecimentos e habilidades em prol da melhoria da sua vida e a do outro (BUZATO, 2008). É preciso primeiro alfabetizar a população para superar o modelo de inclusão digital instrumentalizado em prol de modelos que considerem a sustentabilidade, a economia e a cidadania.

De acordo com o exposto acima vemos que dependendo da forma como conceituamos inclusão digital teremos ênfases diferentes na formulação dos programas, projetos e ações de inclusão digital. No entanto, para que isso aconteça é vital considerar ações que ampliem os capitais: cultural, que é a memória de uma sociedade; o social, que é a potência política; o intelectual, que é a competência individual; e o técnico, que é a potência da ação e da comunicação (LEMOS, 2004).

Portanto, em todos os casos, incluir digitalmente implica reconhecer mecanismos complexos que considerem a apropriação tecnológica e a competência informacional crítica e reflexiva dos fenômenos técnicos e informacionais levando em conta a dinâmica da autoria, a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

construção de significados, a partilha e gestão de conhecimentos, a valorização e ampliação da cultura e o respeito à diversidade possibilitando mudança e transformação social.

### **Projeto de inclusão digital analisado**

Acompanhamos, para análise desse estudo, um Projeto de Inclusão Digital da Secretaria de Educação da Prefeitura do Recife, que tem como mote a inclusão de jovens cidadãos. Esse projeto consiste em oferta de cursos em ônibus modificados internamente com a introdução de mesas, cadeiras e equipamentos computacionais, que circulam nas comunidades de periferia da cidade. Inicialmente aplicamos um questionário online com uma turma de seis alunos que estava finalizando o curso de Telemática e Cidadania (que é o curso que os alunos tem acesso à internet). Os dados nos revelaram que os alunos se sentiam incluídos digitalmente por estarem interagindo na rede e por estarem se comunicando com os amigos e que, mesmo sem possuírem em suas casas computadores conectados a internet ou sem ter a destreza no uso da máquina, não procuravam os cursos pra acessar a internet, mas sim para serem capazes de, segundo alguns desses jovens, compreender os desafios da sociedade contemporânea.

Considerando esses resultados, levantamos uma hipótese de pesquisa: a concepção de inclusão digital dos jovens responde a valores, princípios e interesses próprios da sua natureza, ou seja, nativos digitais que são contemporâneos a essa sociedade cibercultural. Essa perspectiva amplia, portanto, a concepção de inclusão digital difundida pela academia e pela literatura que trata do tema (VAN ACKER, 2009; CAZELOTO, 2008; WARSCHAUER, 2006; GUERREIRO, 2006; SORJ & GUEDES, 2005; SORJ, 2003; PELLANDA, 2005; SILVEIRA, 2003; SILVEIRA, 2001).

Assim sendo, incluímos ao formulário de pesquisa inicial mais duas perguntas e alguns serviços que os alunos costumam ou não realizar na internet e algumas habilidades que eles esperavam adquirir ao terminarem o curso a fim de validarmos nossa hipótese.

Por isso aplicamos o novo formulário de pesquisa para mais uma turma de alunos finalizando o curso, dessa vez uma turma composta por 11 (onze) alunos do mesmo curso de Cidadania e Telemática. Nesse sentido, neste artigo, analisaremos as respostas de 17 alunos (total das duas turmas) para a maioria das questões e apenas em três questões teremos respostas de 11 alunos.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Novamente os dados foram coletados através de um formulário eletrônico feito no Gdocs que foi compartilhado com os alunos através do seu endereço eletrônico. Quanto ao instrumento de análise de dados utilizamos a técnica da Análise de Conteúdo (AC) agora com o objetivo de desvelar a concepção de inclusão digital dos alunos e também alguns indicadores de inclusão digital, hábitos informacionais e interesses na internet. Esses dados são muito importantes para que possamos compreender a concepção de inclusão digital dos alunos pela ótica do seu contexto (social, político, cultural e econômico). Essas informações nos ajudam a refletir sobre o que vem a ser inclusão digital do ponto de vista da necessidade desses jovens.

### **Apropriação tecnológica e concepção de inclusão digital de jovens de periferia**

O estudo realizado com as duas turmas totalizou 17 alunos entre 14 e 37 anos, destacamos que a maioria era jovem tendo entre 14 a 24 anos e que apenas um adulto tinha 37 anos. A maioria dos alunos era do sexo feminino (10).

Quanto ao interesse de participar desse curso, dez (10) alunos afirmaram que buscavam melhor qualificação profissional e quatorze (14) inserção no mercado de trabalho; quatro (4) queriam aprender mais sobre os conteúdos escolares e cinco (5) responderam que queriam ter acesso à informação e apenas um (1) conhecer mais sobre o computador. Isso evidencia que os alunos acreditam que o Curso vai possibilitar a sua inserção ao mercado de trabalho e uma melhor qualificação profissional, numa perspectiva de empregabilidade e profissionalização (VAN ACKER, 2009). Isso está em sintonia com o que Cazeloto (2008) afirma a respeito de alguns objetivos centrais dos programas sociais de inclusão digital, a saber: ampliação de mercados e formação de mão-de-obra de baixo custo (CAZELOTO, 2008). No entanto, é preciso considerar que a questão da empregabilidade e profissionalização também pode ser um discurso bastante disseminado pelos projetos de inclusão digital, pela mídia e pelo Governo ou até mesmo por uma exigência do mercado de trabalho que é reproduzido pelos alunos em seus discursos e expectativas, até mesmo para se manterem nos projetos e terem a oportunidade de atender, também, aos seus próprios interesses.

Nenhum dos jovens procurou o Curso “Para ter acesso à internet” embora esse tenha sido um item disponível nas respostas do formulário. Isso nos revela que o acesso à internet pode não ser um problema para esses alunos e isso contraria um dos principais objetivos do projeto da EII e também a ideia inicial de inclusão digital dos programas governamentais que é prover o

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

acesso à rede a população de baixa renda. Podemos inferir que a questão do acesso é, em grande parte, sanada pela proliferação das lanhouses que, no nosso entendimento, são espaços criados pelas comunidades para que seus próprios membros sejam incluídos.

É importante destacar também que apenas quatro (4) alunos demonstraram interesse em aprender mais sobre conteúdos escolares mesmo identificando que sete (7) concluíram o Ensino Médio, cinco (5) ainda estão cursando o Ensino Médio e cinco (5) estão cursando o Ensino fundamental II. Esses dados revelam que a ideia de aprendizagem na rede não tem muito a ver com aprendizagem escolar uma vez que a experiência de escolarização desses jovens diz muito pouco a respeito da realidade dos mesmos. Esse dado também pode revelar que, de um modo geral, a escola pouco mobiliza a experiência de vida dos alunos e pouco atenta para a maneira que os alunos efetivamente aprendem.

Mas por que os programas e projetos de inclusão digital ainda colocam esses pontos como carro chefe? Por que não consideram os interesses e hábitos dos usuários? Será que é porque querem realmente legitimar a lógica de mercado que é qualificar mão-de-obra barata ou será que querem tornar o usuário um mero espectador e consumidor da tecnologia?

Embora quatro (4) alunos tenham respondido que procuraram o curso pra saber mais sobre os conteúdos escolares todos reconhecem a internet como fonte de informação, no entanto, eles não consideraram a internet como fonte de leitura. Cabe refletir que o insucesso na vida escolar não vem da falta do domínio das ferramentas computacionais, mas está ligada diretamente aos aspectos cognitivos e nós ainda acrescentaríamos que o livro didático, por ser gratuito, é a principal fonte de conhecimento desses jovens da periferia.

Em relação aos meios de comunicação mais utilizados por eles para falar com amigos e conhecidos quatorze (14) alunos responderam que é através do celular, onze (11) que é através do MSN (bate-papo), onze (11) também através do Orkut (site de relacionamentos), sete (7) através do seu endereço eletrônico (e-mail) e apenas um (1) utiliza a carta para tal fim. Apenas um (1) aluno dos dezessete afirmou não utilizar o celular. Nesta questão eles podiam citar quantos meios de comunicação utilizassem.

Já dentre os serviços mais procurados e/ou utilizados por eles na internet estão: dez (10) utilizam o e-mail, treze (13) o Orkut, dez (10) procuram emprego, seis (6) utilizam para baixar jogos, músicas e vídeos e quatro (4) buscam informações de localização em mapas e

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

outros serviços como visitar sites de trabalhos para consultar serviços, votar em enquetes (BBB, concursos, outros), foram escolhidos apenas uma ou duas vezes.

Essas informações nos revelam que os alunos estão incluídos no contexto das redes sociais, mas será que estão utilizando essas redes para fins de aprendizagem, troca e produção de conhecimentos? E quando estamos falando de aprendizagem não estamos nos referindo à aprendizagem escolar, mas aprendizagem de conteúdos gerais e de interesse dos jovens. Isso pode sugerir também que os jovens consideram a internet mais como meio de lazer, interação, relacionamento e satisfação pessoal. Esses pontos devem ser mais explorados nos programas e projetos de inclusão digital já que faz parte da cultura digital dos jovens.

Devemos também considerar que através do acesso à internet em *lanhouses* os usuários podem desenvolver habilidades adquiridas em seu contexto particular com maior liberdade, menos imposição e maior harmonia de poder uma vez que estão entre seus pares e em seu contexto social e de uso significativo possibilitando uma melhor tensão em torno dos seus problemas atribuindo-lhes assim resoluções e significados.

Será que esses serviços não correspondem à sua realidade econômica, política, social e cultural? Será que eles acreditam que não vão resolver o seu problema através desses serviços? É certo que eles reconhecem essas informações, inclusive quanto perguntados: “Você acredita que esses serviços na internet podem lhe ajudar em alguma coisa? Em quê?” Todos responderam que os serviços iriam ajudar. Em que?

Podemos inferir que os alunos reconhecem a importância desses serviços para busca e aumento do conhecimento, obtenção de informações, ajuda na vida profissional, otimização do tempo, facilitador na busca por emprego e economia financeira. No entanto, os serviços mais utilizados por eles são os que dizem respeito à comunicação pessoal e sites de relacionamentos (Orkut, MSN e Email) a única exceção é a procura por emprego que é bastante utilizada por eles na internet. Mais uma vez podemos refletir que os alunos se veem obrigados a buscar o emprego não apenas por ser uma exigência do mercado, mas sim por uma questão de sobrevivência.

Até o momento podemos afirmar que os alunos reconhecem a importância da informação e dos serviços oferecidos pela internet como sendo muito importante para a vida cotidiana de um modo geral. Mas esses serviços são pouco utilizados pela maioria deles, ou seja, na prática eles não utilizam esses serviços para resolver seus problemas seja para otimizar o tempo,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ganhar qualidade de vida, aprender, produzir conhecimento ou até mesmo economizar dinheiro. Isso nos revela que eles reconhecem a informação, mas não a utilizam na prática cotidiana, resta saber se por falta de interesse ou não apropriação. Talvez a internet não esteja sendo utilizada nesses cursos de modo contextualizado e é a contextualização que vai atender às necessidades do grupo social.

Não podemos afirmar que os alunos consideram a internet como fonte de informação, no entanto, também não podemos dizer se os alunos são capazes de selecionar quais informações são confiáveis, precisas e relevantes. Também não sabemos se eles são capazes de utilizar e escolher diferentes fontes de informações nem como eles identificam mais de uma fonte e descartam algumas delas. No entanto, cabe a nós refletir sobre o porquê da procura por parte dos alunos pelo Orkut e pelo MSN, cabendo a nós agora sim afirmar que essa procura tem muito mais relação com a questão pós-moderna da integração, justificado pelo fato do porque todo mundo está lá e todos querem fazer parte também. E, sem dúvida, isso tem haver com inclusão!

As necessidades informacionais dos alunos são influenciadas por questões e fatores pessoais e quando analisadas por grupos elas podem apresentar padrões, uma vez que o contexto e as particularidades podem determinar esses padrões. No entanto, podemos perceber que o que determina a escolha e a decisão das fontes de informações não é a disponibilidade dos recursos e sim os processos cognitivos e os interesses subjetivos. E estes são pouco trabalhados nos projeto de inclusão digital.

A fim de saber também como o aluno se apropriava socialmente dos conteúdos trabalhados no curso nós fizemos o seguinte questionamento: “Você já escreveu ou ajudou alguém a escrever um currículo?”, quatro (8) responderam que sim e nove (9) que não.

Constatamos que nem todos os alunos aplicaram a prática aprendida por eles no Curso, no entanto, não passaram a informação adiante, não demonstraram a informação e tão pouco a transmitiram. A apropriação social das TICS deve passar pela técnica, pelo uso significativo e chegar até a coletividade. Os programas de inclusão digital devem se preocupar em oferecer atividades que atendam as necessidades dos alunos, mas promovendo a socialização de experiências através do uso da tecnologia em benefício da coletividade.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Em relação a pergunta: “O que significa inclusão digital pra você? Explique.” sete (7) alunos responderam não saber o que significava. Os que responderam sim deram as seguintes explicativas:

*É quando temos uma inclusão na área da internet, onde podemos nos atualizar com os recursos que a internet nos oferece.*  
*Bem no meu ponto de vista, é o acesso de pessoas à tecnologia.*  
*... ter conhecimento aos recursos da internet.*  
*..., é qnd (sic) uma ou varias pessoas ã (sic) tem acesso a internet e a computadores.*  
*... é ser incluído em todas redes sociais, tais como blog, facebook, orkut, e também ter acesso á todos os tipos de sites e outras coisas na internet.*

Em seguida perguntamos: Você se sente incluído digitalmente? Por quê? Quatro (4) afirmaram que não se sentem incluídos digitais, um (1) não soube responder, um (1) deixou a questão em branco e onze (11) afirmaram que se sentem incluídos digitalmente. A seguir algumas respostas dadas por eles:

*Tenho acesso a internet e sei como usar alguns recursos da internet e também como isso pode me ajudar na minha vida profissional.*  
*Sinto que a cada informação que me é dada estou sendo incluída.*  
*Pq eu tenho acesso a internet e computadores.*  
*Sim, possuo muitas redes na internet e fico muito tempo conectada.*  
*Por que eu mecho na internet.*  
*Sim, porque faço parte daqueles que usam a internet.*

A concepção de inclusão digital dos alunos atende a uma visão ainda instrumental da inclusão digital. No entanto, a percepção do que é inclusão digital deles é influenciada fortemente pela consideração do seu contexto social tanto de uso da tecnologia como de localidade (periferia). A questão da técnica aparece muito forte no discurso dos alunos, com destaque para o não aparecimento da questão da cidadania e da perspectiva cognitiva por parte dos jovens. Será que se não fossem jovens isso seria diferente, teríamos outros resultados? É bom pensarmos. Os alunos estão apenas considerando inclusão digital (ID) enquanto acesso e uso do computador e da internet levando em conta meramente os aspectos técnicos e não outros aspectos necessários para uma inclusão digital mais efetiva como os cognitivos, por exemplo. Apenas um (1) aluno respondeu que ID era “*conhecimento ao longo do tempo com o computador*” e um (1) outro respondeu que era ser “*incluído em todas redes sociais, tais como blog, Facebook, Orkut*”. A maioria dos alunos acredita que ao ter acesso e ao saber manusear, automaticamente, estarão incluídos digitalmente. Acreditam também que a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

inclusão digital vai proporcionar uma melhoria na qualidade de vida e possibilitar a inserção e melhor atuação do indivíduo no mercado de trabalho bem como sua inclusão social.

Como já vimos, não é apenas o acesso à tecnologia que vai promover uma inclusão digital, muito pelo contrário, às vezes pode provocar mais excluídos se os propósitos dessa inclusão não forem questionados e se o contexto da comunidade atendida não for considerada ou se não atentarem para a forma como essa tecnologia vai atender às necessidades dessas comunidades locais, tendo como cerne a questão da apropriação social das TICs uma vez que o fator principal no processo de inclusão digital é a sua utilidade social.

Embora os alunos esperem compreender os desafios da sociedade contemporânea a maioria das iniciativas dos programas e projetos de inclusão digital está mais voltada para o aspecto técnico e instrumental do uso e do acesso às novas TICs e parecem considerar apenas os aspectos benéficos da tecnologia como mérito do processo de inclusão social não levando em conta outros aspectos que atuam em conjunto com ela tais como as dimensões cognitiva e política da inclusão social e o efetivo uso das TICs que priorizam a produção do conhecimento, o exercício a cidadania e transformação social.

### **Por uma Dimensão interativa da Inclusão Digital**

Iniciaremos essa discussão trazendo reflexões sobre como um Projeto de inclusão digital pretende incluir digitalmente e como os usuários querem ser incluídos. A princípio a questão a que nos remetemos é: o que o usuário faz pra se incluir digitalmente a partir do uso do computador conectado a internet?

Se a maioria dos projetos de inclusão digital compreende essa perspectiva como sinônimo de inclusão social, então o caminho pra se chegar a uma inclusão social é pela a inclusão digital: através do acesso e do uso das TICs. Assim sendo, os projetos consideram que ao conectar jovens pobres à internet estarão incluindo-os socialmente.

As ações de inclusão digital do Projeto de Inclusão Digital analisado, através dos cursos oferecidos por este projeto, se preocupam em oferecer “atividades contextualizadas às características das comunidades atendidas”, mas o uso da tecnologia não é feita de maneira conexa ao modo de vida nem à necessidade da comunidade. Essas ações não são desenvolvidas no sentido de promover a competência informacional dos alunos utilizando poucas atividades que desenvolvam a habilidade de uso do pensamento crítico para localizar,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

avaliar e usar a informação em prol da coletividade tornando-os aprendizes independentes. Essas atividades se restringem a buscas em sites prioritários e digitação de textos e análise em editores de textos. Sendo assim, o desenvolvimento de conteúdos fica prejudicado uma vez que o conhecimento se torna realidade quando a informação é adequadamente assimilada, agregando ou modificando significados aos conhecimentos prévios dos alunos.

É preciso pensar em ações em que os alunos busquem informações utilitárias que possam suprir suas necessidades básicas como alimentação, habitação, segurança, saúde, vestuários, educação, segurança, esporte, lazer e entretenimento. Para inserir digitalmente os jovens as ações devem passar também pelo acesso ao lazer, à comunicação e ao entretenimento. O significado de estar na internet e o que os jovens gostam de fazer na internet vai além do que diz a literatura (ter acesso, instrumentalizar, ampliar mercados, dominar cognitivamente os recursos, etc.). Acreditamos assim que, para os jovens, ser incluído digital passa também por uma dimensão interativa.

Os alunos nos revelaram que ao terminar o curso esperam sim ser incluídos no mercado de trabalho, no entanto, a maioria se sente incluída porque está interagindo com pessoas e participa de redes sociais. Isso nos leva a pensar que inclusão digital pra eles passa muito mais por uma dimensão interativa do que somente técnica, cognitiva ou social. Ou seja, uma dimensão que leva em consideração as habilidades adquiridas em seu contexto particular e as necessidades informacionais e de comunicação dos sujeitos. Portanto, é preciso considerar esse convívio da internet dos jovens como uma oportunidade a ser explorada.

Os jovens se consideram incluídos digitais porque interagem com outras pessoas, se comunicam com amigos e procuram assuntos do seu interesse. Os alunos revelaram suas motivações pessoais que rompem as barreiras de tempo e de espaço, mas que fortalecem laços de amizade, identidade e pertença, onde ser incluído digital é estar interagindo com o outro nas redes sociais, compartilhando informações, produzindo e publicando suas ideias, seus interesses, suas maneiras de ser e de pensar. Cabe aqui perguntarmos se a dimensão interativa é própria da sociedade atual ou dos jovens?

Os projetos de inclusão digital trazem fortemente em seus discursos que é preciso dar emprego, educação e cultura aos jovens pobres como forma de suprir a carência e acabar com a violência que, em geral, é associada às comunidades onde vivem esses jovens. É preciso repensar, portanto, o discurso sobre inclusão digital. Como isso seria possível? Acreditamos

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

que é preciso atentar para as questões que compõem a noção de exclusão social. Concordamos com Warschauer (2006) que é preciso inserir nos projetos de inclusão digital, questões relacionadas “a conteúdo, língua, educação, letramento, ou recursos comunitários e sociais” (WARSCHAUER, 2006, p.21).

A inclusão digital proposta pelo Projeto de Inclusão Digital analisado enfatiza o acesso disponibilizando os equipamentos tecnológicos oferecendo acesso a rede e a capacitação dos usuários no uso das máquinas e aplicativos da internet. Isso é um passo inicial rumo à inclusão. Um projeto de inclusão digital deve primar pela emancipação tecnológica dos seus usuários e não somente proporcionar o acesso a computadores conectados a internet e ensinar informática.

É preciso ir além, pensar numa inclusão digital que enfatize os processos cognitivos capacitando os alunos intelectualmente por meio da apropriação social das TICs e da competência informacional de conteúdos mais complexos referentes a sua realidade social. Também é preciso enfatizar a construção da cidadania. Este Projeto de Inclusão Digital, em seu curso de Telemática e Cidadania, já procura enfatizar essa temática é preciso apenas ampliar a formação dos alunos para utilização das TICs no sentido de desenvolver habilidades e conhecimentos para resolução de problemas locais e sociais.

### **Algumas Conclusões**

Concluimos com esses resultados que os jovens participam de redes sociais na internet, consideram-na como uma fonte de informação importante e utilizam recursos digitais variados. Além disso, consideram-se incluídos digitais e esperam com essa inclusão estarem preparados para os desafios da sociedade contemporânea. Entretanto, a visão dos mesmos sobre as possibilidades dessa inclusão se resume basicamente à instrumentalização técnica dos recursos e inserção no mercado de trabalho, o que pode ser considerado apenas um aspecto da inclusão social.

Portanto, é necessário um esclarecimento não apenas para os ofertantes dos projetos de inclusão digital, mas também para a sociedade em geral, das possibilidades de inserção social que a inclusão digital pode oferecer.

É importante destacarmos que embora os jovens tenham uma visão ainda instrumental da inclusão digital eles não se percebem, em sua maioria, excluídos digitais, quem assim o faz é



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

a literatura ao afirmar ou elencar quem é ou não incluído digital ou definir aspectos padrões, níveis e indicadores de inclusão. Os jovens se sentem incluídos digitais porque estão em contato direto com tecnologia, tecnologia essa que a liga às pessoas ao mundo, as coisas que são do seu interesse e umas as outras. Isso é para eles o que significa inclusão digital! Por isso a consideração da dimensão interativa da inclusão digital deve ser considerada e foi o diferencial encontrado nesse estudo.

Esperamos com esses resultados colaborar para uma discussão mais ampla e esclarecedora sobre o que vem a ser inclusão digital e como ela se efetiva na prática cotidiana, também acreditamos que esses resultados possam ajudar a esclarecer um pouco mais a problemática do processo de interação entre acesso e uso da tecnologia, a relação que se estabelece entre a tecnologia e os grupos que dela se utilizam e a possibilidade de uma inclusão digital para além da aquisição do desenvolvimento da habilidade, conhecimentos mecânicos e da instrumentalização em informática.

### Referências

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATIONS – ALA (1989). Presidential Committee on Information Literacy. **Final Report**. Chicago, p. 1, 1989.

BUZATO, Marcelo El Khouri. Letramentos digitais, apropriação tecnológica e inovação. III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Belo Horizonte, 2009. Disponível em <http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/g-1/letramentos-digitais-apropriacao-tecnologica.pdf>> Acesso em 20 de novembro de 2010.

CAMPELLO, Bernadete. O movimento da competência informacional: uma perspectiva para o letramento informacional. **Ciência da informação**. Brasília, v. 32, n. 3, p28-37, set./dez. 2003.

CAZELOTO, Edilson. **Inclusão digital: uma visão crítica**. São Paulo: Ed. SENAC, 2008.

FERREIRA, Sueli M. S. P.; DUDZIAK, Elizabeth A. La alfabetización informacional para la ciudadanía en América Latina: el punto de vista del usuario de programas nacionales de información y / o inclusión digital.. In: **World Library and Information Congress: 70 th**. IFLA General Conference and Council, 2004, Buenos Aires: IFLA, 2004. Disponível em <http://www.ifla.org/IV/ifla70/papers/157s-Pinto.pdf>>. Acesso em 06 de dezembro de 2010.

HOLLOWAY, John (2003). **Mudar o mundo sem mudar o poder**. São Paulo: Viramundo.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS.(2005). Declaração de Alexandria sobre competência informacional e aprendizado ao longo da vida. In: **National Fórum on Information Literacy**. Disponível em: <[www.ifla.org/iii/wsis/BeaconInfSoc-pt.html](http://www.ifla.org/iii/wsis/BeaconInfSoc-pt.html)>. Acesso em: 28 out. 2010.

LEMOS, André. Cibercidade. Um modelo de inteligência coletiva. In: LEMOS, André (org). **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora E-Papers Serviços Editoriais, 2004.

\_\_\_\_\_, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, nº 15, agosto 2001.  
<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/282/214>. Acessado em 25 de novembro de 2010.

LEVY, Pierre. **A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo, Ed. 34, 2001.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão social em debate**. Tradução Carlos Szlak. São Paulo: Editora SENAC São Paulo. 2006.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Aspectos Práticos e Teóricos da Inclusão Digital<sup>1</sup>

Julio Cesar Pedroso<sup>2</sup>

Carlos José Martins<sup>3</sup>

#### Resumo

No presente artigo percorremos aspectos teóricos sobre a inclusão digital tentando levantar pontos importantes para a reflexão num contexto globalizado, fazendo conexões do atual sistema de produção com as exclusões sociais. Nesse sentido, tentamos verificar qual a importância da inclusão digital diante de tantas outras exclusões existentes em nossa realidade, sobretudo na América Latina. Inserimos então a discussão da importância do Software Livre nessa trajetória, e o quanto o direito à informação se constitui necessário à construção da democracia. Por fim, fazemos uma correlação desse percurso teórico com um exemplo prático existente no Programa Pontos de Cultura.

#### Palavras-chave

Inclusão Digital, Software Livre, Pontos de Cultura.

---

1 Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

2 Engenheiro da computação pela Universidade de São Paulo, mestrando no programa de Pós-Graduação Multidisciplinar em Desenvolvimento Humano e Tecnologias da Universidade Estadual Paulista. Bolsista da Fundação de Amparo a Pesquisa do estado de São Paulo – FAPESP – a qual agradece o apoio para a confecção do presente artigo.

3 Doutor em Filosofia pela UFRJ; Estágio Doutoral de Paris XII (Paris-Val-de-Marne), U.P. XII, França; Professor da Universidade Estadual Paulista (UNESP), onde é membro do Programa de Pós-Graduação Multidisciplinar em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Introdução

Os avanços tecnológicos do século XX trouxeram à nossa sociedade novos paradigmas de existência e novas formas de organização. São inúmeras as literaturas referentes ao processo que a humanidade passou nas últimas décadas, sobretudo nos anos 80 com o avanço da tecnologia digital e nos anos 90 com o avanço das tecnologias genéticas e da vida, logo reforçados pela democratização parcial da internet e a formação de uma chamada cibercultura<sup>4</sup>. Nesse contexto e seguindo as pistas de alguns autores, a discussão tecnológica se coloca como essencial para a dimensão política - discussão tecnológica essa que se caracteriza pelo entendimento do que é o conjunto de técnicas e procedimentos modernos de uso de ferramentas, em sua grande maioria digitais, e dimensão política essa que se caracteriza pelo envolvimento entre todos os setores sociais, como partidos, movimentos, redes, grupos e organizações privadas e públicas, incluindo principalmente uma relação de poder entre elas. Para tal, há a necessidade da politização completa do debate sobre tecnologia e sua relação com o capital e a ciência, aprofundando o discurso atrelado somente às políticas dos Estados ou das estratégias das empresas privadas (Garcia dos Santos, 2003).

Assim como nos países ocidentais, no Brasil a politização do debate das tecnologias se inicia pela análise das transformações ocorridas no modo de produção capitalista, alterando as formas de concentração de poder e conseqüentemente as desigualdades e mazelas por elas criados. Segundo Carlos Seabra<sup>5</sup>:

---

4 O próprio termo Cibercultura tem vários sentidos. Mas se pode entender por *Cibercultura* a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática. A cibercultura é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Estas comunidades estão ampliando e popularizando a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo. Este termo se relaciona diretamente com a dinâmica Política, Antropo-social, Econômica e Filosófica dos indivíduos conectados em rede, bem como a tentativa de englobar os desdobramentos que este comportamento requisita. A Cibercultura não deve ser entendida como uma cultura pilotada pela tecnologia. Na verdade, o que há na era da cibercultura é o estabelecimento de uma relação íntima entre as novas formas sociais surgidas na década de 60 (a sociedade pós-moderna) e as novas tecnologias digitais. Ou seja, a Cibercultura é a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Ela é o que se vive hoje. *Home banking*, cartões inteligentes, voto eletrônico, *pages*, *palms*, imposto de renda via rede, inscrições via internet, etc. provam que a Cibercultura está presente na vida cotidiana de cada indivíduo. Acessado em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura#cite\\_note-0](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura#cite_note-0), em 25/07/2012.

5 Carlos Seabra foi coordenador do CIDEF da Escola do Futuro - USP e atualmente é Diretor de Tecnologia do IPSO (Instituto de Pesquisas e Projetos Sociais e Tecnológicos). Acessado em <http://www.cidef.futuro.usp.br/artigos/artigo6.html>, em 25/07/2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber

### Entretenimento Digital

Uma sociedade baseada cada vez mais na troca de valores simbólicos, do dinheiro à informação, vai mudar o eixo da economia, acabar com o conceito atual de trabalho, valorizar mais que tudo o conhecimento e a aprendizagem. Neste cenário, os excluídos serão cada vez mais excluídos - com o poder se concentrando nas esferas virtuais (com profundo controle nas esferas reais) - a não ser que se implementem eficazes e massivas ações para promover sua "inclusão digital".

Desse modo, a inclusão digital se mostra como um tema de extrema importância para o início da politização do debate das tecnologias. Por outro lado, um conjunto preliminar de questões deve ser tratado, a fim de estabelecer a relação da inclusão digital com as carências vividas em nossa sociedade ocidental contemporânea, afinal, qual o sentido de falarmos de inclusão digital sendo que há tantas outras inclusões sociais necessárias, como renda, moradia, alimentação, etc?

Apontaremos inicialmente um percurso histórico pertinente à formação de um cenário que nos oriente na percepção do entendimento de alguns documentos importantes para nossa análise, como é o caso da Declaração de Independência do Ciberespaço, produção de extrema importância cultural e que precedeu o discurso dos movimentos da sociedade que lutam pela liberdade de expressão, sobretudo relacionada aos meios digitais.

Nos anos 60 os computadores pessoais começavam a ser desenvolvidos. Nessa mesma década surge um movimento contracultural que se denominava ciberdéllico: uma espécie de hippies tecnológico contemporâneos dos psicodélicos. Participantes desse movimento, nomes conhecidos como Bill Gates, Steve Jobs, John Perry Barlow, Timothy Leary e Ted Nelson defendiam o livre acesso à informação como fundamental para o desenvolvimento social e da coletividade. Como ferramentas de expansão de sua ideologia, o movimento contracultural ciberdéllico utilizava máquinas tecnológicas que abriam as portas da percepção. Conhecidas como “máquinas da mente” essas ferramentas eram muitas vezes utilizadas em shows de bandas musicais influenciadas por essa ideologia da liberdade de expressão, como Merry Prankster e Grateful Dead. O entendimento de ser um movimento contracultural se dá pelo fato de que todo o sistema imposto na época via a evolução ideológica e tecnológica como uma ameaça à situação estabelecida do sistema de produção.

Em 1996, um remanescente desse movimento, John Perry Barlow - letrista da banda Grateful Dead e co-fundador da Electronic Frontier Foundation, escreveu a Declaração de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Independência do Ciberespaço. Segundo Roger Tavares<sup>6</sup>:

Este texto é de suma importância cultural a todos que participam da atual revolução digital, com sua ideologia centrada na luta política pelo livre trânsito de informações pela rede, de modo que só após a apreciação das mais variadas formas de informação, nos tornamos aptos a criticar e a selecionar as mais relevantes.

Numa época na qual os governos ocidentais se tornavam cada vez mais globalizados e tendiam a propagar ideais neoliberais, a Declaração surge como defensora de autonomia civil, desvinculando a liberdade de expressão e acesso à informação de qualquer possível controle Estatal. O paradoxo presente nesse contexto histórico que atribuía aos Estados uma grande preocupação com o controle da informação mesmo com a difusão neoliberalista, mostra o quanto o movimento que defendia a liberdade de expressão era um movimento contracultural:

Na China, Alemanha, França, Rússia, Singapura, Itália e Estados Unidos, vocês estão tentando repelir o vírus da liberdade, erguendo postos de guarda nas fronteiras do espaço cibernético. Isso pode manter afastado o contágio por um curto espaço de tempo, mas não irá funcionar num mundo que brevemente será coberto pela mídia baseada em bits. [...] Sua indústria da informação cada vez mais obsoleta poderia perpetuar por meio de proposições de leis na América e em qualquer outro lugar [...] Essas leis iriam declarar ideias para serem um outro tipo de produto industrial, não mais nobre do que um porco de ferro. Em nosso mundo, qualquer coisa que a mente humana crie, pode ser reproduzida e distribuída infinitamente sem nenhum custo. O meio de transporte global do pensamento não mais exige suas fábricas para se consumir. [...] Precisamos nos declarar virtualmente imunes de sua soberania, mesmo se continuarmos a consentir suas regras sobre nós. Nos espalharemos pelo mundo para que ninguém consiga aprisionar nossos pensamentos. [...] Criaremos a civilização da Mente no espaço cibernético. Ela poderá ser mais humana e justa do que o mundo que vocês governantes fizeram antes<sup>7</sup>.

---

6 Roger Tavares é professor nas faculdades SENAC e Casper Líbero, mestre em novas tecnologias do ser humano virtual, especialista em educação a distância, consultor para Assoc. Bras. de Educação a Distância, entre outras empresas, consultor em imagem e interfaces digitais, gerente de design na Webcooper. Texto acessado em <http://www.cidec.futuro.usp.br/artigos/artigo10.html> em 26/07/2012.

7 Trecho extraído da Declaração de Independência do Ciberespaço presente em <http://www.cultura.gov.br/site/2006/10/23/declaracao-de-independencia-do-ciberespaço/> em 26/07/2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Percursos teóricos da Inclusão Digital

Historicamente, toda sociedade possui um conjunto de tecnologias que as elites sociais utilizam para os processos de dominação, dado nas relações de poder com a sociedade, culminando assim na reprodução de suas riquezas. Dificilmente se encontra civilizações que não utilizavam as principais tecnologias disponíveis em seus tempos, o que leva muitos autores a concluir, sem exagero, que as sociedades humanas sempre se organizam como sociedades tecnodependentes. Nesse contexto, o capitalismo mundial tem sofrido intensas mudanças em suas bases reprodutivas. Em 1978, Simon Nora e Alain Minc apontam a evolução do capitalismo para um regime baseado nas redes de processamento da informação e comunicação, e Marcos Dantas afirma em 1999 que a informação emerge como força produtiva dominante. Essas considerações nos sugerem que a discussão teórica da inclusão digital se inicia na análise do sistema produtivo capitalista.

A teoria da modernização, amplamente utilizada nas décadas de 50 e 60, produzia uma ideia de evolucionismo e desenvolvimento que acabaria com todos os problemas sociais. A sociedade marginalizada nessa época se iludia com uma futura integração à sociedade por meio do desenvolvimento econômico ou pela educação formal. Esse paradigma dualista - por um lado a face moderna do desenvolvimento econômico dos países tidos como primeiro mundo, e do outro a face atrasada de países do terceiro mundo, como era vista a América Latina - baseava as teorias de interpretação da realidade. Na década de 70, o trabalho de Cardoso e Falleto chamaram atenção para as especificidades presentes na América Latina. Segundo eles, o desenvolvimento que ali ocorria deveria ser analisado segundo as características históricas de cada região em concernimento à dinâmica global da economia. Essa teoria, conhecida como a teoria da dependência, apesar de estar centralizada ao Estado devido ao momento de militarização e interrupção da democracia, abriu caminhos para várias releituras da realidade, com algumas correntes da teoria da marginalidade. Se antes os marginais eram vistos assim devido à condição do desenvolvimento econômico e com uma perspectiva de mudança dessa condição, agora eles eram vistos como fundamentais para o mantimento do capitalismo, servindo como um inesgotável exército de reserva de mão de obra.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Essa mudança do entendimento sobre os excluídos trouxe as discussões dos problemas sociais para a esfera humanitária: se a evolução do sistema produtivo não daria conta de incluir a todos, qual a saída então? A falta de resposta para tal pergunta evidencia que é nítido o cenário de exclusão presente na América Latina, gerando assim muita pobreza. No início do século XXI, segundo o Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef), 60% das crianças da América Latina eram pobres, sem condições de atendimento de suas necessidades básicas. É evidente que a pobreza altera sua qualidade conforme o capitalismo desenvolve suas tecnologias e seus sistemas de produção. O que hoje é considerado de alta tecnologia, em poucos anos será obsoleto, e é nessa obsolescência que se baseará a pobreza. Por outro lado, se consolida cada vez mais um distanciamento gigantesco entre grupos sociais beneficiados (ricos) e uma grande maioria de segmentos sociais penalizados (pobres).

Como dito anteriormente na década de 90, a nova fase de desenvolvimento econômico do capitalismo, conhecida como globalização, se desenvolve baseado na doutrina econômica neoliberal, com efeitos ainda mais trágicos sobre a pobreza. Apesar do termo globalização ter perdido força conceitual por ser utilizado para qualificar um número infindável de processos e fenômenos, sua noção é extremamente útil para se entender a relação de poder do jogo político, cultural e econômico entre as nações mundiais. Para Mattelart (2000), as sociedades globais são sociedade “a propor um modelo global de modernidade, esquemas de comportamento e valores universais por intermédio dos produtos de suas indústrias culturais [...] A diplomacia do canhão seria coisa do passado; o futuro caberia a diplomacia das redes”. Outro grande pensador que nos ajuda a refletir sobre esse processo é o sociólogo português Boaventura de Souza Santos :

O global e o local são socialmente produzidos no interior dos processos de globalização. Eis a minha definição de globalização: é o conjunto de trocas desiguais pelo qual um determinado artefato, condição, entidade ou identidade local estende a sua influência para além das fronteiras nacionais e, ao fazê-lo, desenvolve a capacidade de designar como local outro artefato, condição, entidade ou identidade rival. [...] Apesar de na linguagem comum e no discurso político, o termo globalização transmitir a ideia de inclusão, o âmbito real da inclusão pela globalização, sobretudo a econômica, pode ser bastante limitado. Vastas populações do mundo, sobretudo, em África, estão a ser globalizadas em termos do modo específico por que estão a ser excluídas pela globalização hegemônica. O que caracteriza a produção de globalização é o fato de seu impacto se estender tanto às realidades que inclui como às realidades que exclui.” (Souza Santos, 2002).



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Desse modo, Boaventura considera que a globalização é um fenômeno produzido, possuindo dois modos de sua produção operando em conjunção: “Os países centrais especializam-se em localismos globalizados, enquanto aos países periféricos cabe tão-só a escolha de globalismos localizados. Os países semi periféricos são caracterizados pela coexistência de localismos globalizados e globalismos localizados e pelas tensões entre eles.”

Boaventura nos demonstra mais dois modos de produção de globalização que surgem da resistência aos localismos globalizados e aos globalismos localizados: o cosmopolitismo e o patrimônio comum da humanidade. Para ele, esses dois conceitos são o que difere a globalização hegemônica (de cima para baixo) da globalização contra-hegemônica (de baixo para cima).

Cosmopolitismo é designado como uma organização transnacional de países, grupos, regiões, classes, grupos sociais, organizações, etc, que são vitimizados pelas trocas desiguais existentes nos localismos globalizados e nos globalismos localizados, utilizando em seu benefício as possibilidades de interações mundiais que a própria globalização permite, o que inclui a rede proporcionada pelas tecnologias de informação e comunicação. “A resistência consiste em transformar trocas desiguais em trocas de autoridade partilhada, e traduz-se em lutas contra a exclusão, inclusão subalterna, a dependência, a desintegração, a despromoção.” (Souza Santos, 2002)

Por patrimônio comum da humanidade Boaventura entende as lutas de dimensão mundial em prol de direitos humanitários, casos em que a sustentabilidade dessas lutas só podem ser atingidas em níveis planetários. São exemplos dessa resistência os movimentos de preservação ao meio ambiente, as lutas pela preservação do espaço exterior, o movimento do software livre, entre outras.

Nesses aspectos, acreditamos que a luta por uma inclusão digital pode ser uma luta por uma globalização contra-hegemônica desde que haja a apropriação por parte dos grupos socialmente marginalizados em respeito às tecnologias da informação. Entretanto, pode ser apenas mais um modo de apropriação do sistema econômico capitalista a fim de estender o localismo globalizado de países desenvolvidos, continuando assim o processo de colonização cultural e econômica.

Por isso, o aparente consenso sobre a necessidade de inclusão digital se desfaz quando discutimos o seu modelo e a finalidade daqueles esforços. A inclusão digital não pode ser apartada da inclusão autônoma dos grupos

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

sociais pauperizados, ou seja, da defesa de processos que assegurem a construção de suas identidades no ciberespaço, da ampliação do multiculturalismo e da diversidade a partir da criação de conteúdos próprios na Internet, e, pelo ato de cada vez mais assumir as novas tecnologias da informação e comunicação para ampliar sua cidadania. A mensagem central para a inclusão digital é de caráter universalista e foi dita por Boaventura de Souza Santos: “temos o direito de ser iguais quando a diferença nos inferioriza e a ser diferentes quando a igualdade nos descaracteriza”<sup>8</sup>

### **Inclusão Digital e Software Livre**

Como visto acima, o Software Livre se mostra imprescindível para a luta contra-hegemônica no processo de globalização. Essa resistência se dá no âmbito coletivo, já que o Software Livre “constrói-se como um movimento social, como iniciativa que trata não apenas da criação de certos objetos (programas de computador), mas da proposição de um modelo para a produção coletiva, consumo e troca de softwares” (Evangelista, 2010). É esse movimento coletivo que traduz a principal ideologia do Software Livre em possíveis ações práticas: a produção colaborativa.

Em 1985, Richard Stallman fundou a Free Software Foundation (FSF) com o intuito de se estabelecer regras para a produção dos softwares colaborativos que, ao seu entendimento, deveria ser considerado uma produção da humanidade, e portanto, de conhecimento aberto a todos. A ideia da palavra livre traduz a liberdade em que se tem de compartilhar a produção intelectual, que pode desse modo, ser alterada por quem quiser, o que remete à uma lógica muito distante da simples gratuidade. O software livre é também gratuito, mas o grande ganho é na produção tecnológica do conhecimento livre.

O principal objetivo prático da Free Software Foundation era produzir um sistema operacional baseado na plataforma proprietária Unix. Assim, o projeto de produção ficou conhecido como GNU – Gnu is not Unix. Para evitar o patenteamento de oportunistas, a FSF inventou a Licença Pública Geral, GPL em inglês, conhecida como copyleft em contraposição ao copyright. A GPL pode ser utilizada para qualquer ramo de atividades de produção intelectual que utiliza os direitos autorais, como livros, imagens, músicas e software. Nesse contexto, em 1992 o finlandês Linus Torvalds compilou vários sistemas produzidos pelo

---

8 Texto extraído de [http://www.softwarelivre.gov.br/artigos/artigo\\_02/](http://www.softwarelivre.gov.br/artigos/artigo_02/) em 28/07/2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

GNU, o que viabilizou a construção do núcleo principal do tão esperado sistema operacional livre, que ficou conhecido como GNU/Linux – Linus for Unix.

O projeto GNU/Linux é até os dias atuais considerado o maior projeto de engenharia já produzido, pois contou com mais de 400 mil colaboradores espalhados por mais de 90 países dos cinco continentes do mundo. Toda essa grandiosidade se deu a partir da rede mundial de computadores – a Internet.

A grande importância do uso de software livre na inclusão digital só é entendido se atrelado ao uso da Internet. Diferentemente dos outros tipos de mídia, a Internet só existe se for colaborativa: a interação é sua alma. Entretanto, o mercado não mede esforços na tentativa de se regular a utilização da Internet por parte de todos os usuários do mundo, através de Software específicos de bloqueio de conteúdo, monopólios de programas e navegadores, e até mesmo por legislações de controle dos fluxos de informação, entre outras estratégias. Tudo isso limita a potencialidade de criação da Internet, e o Software Livre se mostra como uma solução necessária para a garantia da potencialidade de criação que o avanço tecnológico possibilita.

O movimento do software livre é expressão autêntica desse potencial da rede e o grande modelo para a consolidação de soluções compartilhadas diante de questões complexas, a partir da interação multi-étnica, multinacional e multicultural. É a afirmação da possibilidade da Internet consolidar-se também como uma esfera pública planetária, evitando a condição hegemônica de supermercado global. É o grande exemplo da construção de uma comunidade transnacional imaginada-virtual ( RIBEIRO, 2000).

Economicamente, o uso do Software Livre traz diversas vantagens. Na esfera pública, é inadmissível a utilização de dinheiro público para a manutenção de monopólios de produção intelectual. A utilização de software livre em organismos públicos é uma grande luta do movimento de Cultura Digital no Brasil, e em alguns lugares têm tido grandes resultados. Além do baixo custo de implementação, a utilização do Software Livre pode acarretar um aumento da produção de tecnologia local, o que aumenta o ganho de produção não precívél no mercado de trabalho.

Na questão cultural, a utilização do Software Livre pode acarretar imensuráveis avanços, já que a ideologia colaborativa pode transformar modos de organização social, econômica e cultural, produzindo novas ideias e práticas de sobrevivência num cenário grande desigualdade, pobreza e escassez, como se encontra na maioria dos países da América Latina.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Em suas próprias palavras, Richard Stallman, defende a plataforma aberta como condição imprescindível para manter as garantias individuais e coletivas na sociedade contemporânea afirmando que Software livre é uma necessidade social:

O software livre garante as liberdades de conhecer, criar, compartilhar e distribuir sem limites. Portanto, as tecnologias proprietárias são uma transgressão aos direitos constitucionais. A meta do movimento é eliminar barreiras e destruir injustiças. A imposição tecnológica está a um passo da imposição ideológica. [...] Oferecer um software proprietário a uma criança segue a mesma lógica de oferecer a ela um cigarro. Cria-se uma dependência perniciosa na qual, mais tarde, o viciado terá que pagar pelo seu vício. Se há uma caixa preta inviolável entre o aluno e o conhecimento, como um sistema operacional proprietário, os processos de inovação e mudança estão inoperantes. O crescimento científico depende da troca. Ou seja, viver em sociedade pressupõe o compartilhamento<sup>9</sup>.

Dessa forma, concluímos que o dinheiro público deve, incontestavelmente, incentivar a produção de softwares de domínio público. As políticas de inclusão digital devem romper com a lógica do monopólio privado, seja ele em questões práticas ou intelectuais culturais. A inclusão digital está intrinsecamente ligada à democratização e desconcentração do conhecimento e do poder econômico e político.

### **Pontos de Cultura: um estudo prático**

O Programa Pontos de Cultura surge dentro do Programa Cultura Viva, uma política pública viabilizada pelo Ministério da Cultura em 2004, na gestão do então ministro Gilberto Gil. Tem como uma de suas principais ações o Cultura Digital, que vem para facilitar a apropriação de ferramentas multimídia em Software Livre para documentação de manifestações culturais locais, produção de sua própria mídia e construção da autonomia por meio da conexão entre o local e o global. Citando o então Ministro Gilberto Gil (2004),

Cultura digital é um conceito novo. Parte da ideia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte [...] A Ação Cultura Digital, desenvolve um

---

9 Disponível em <http://www.softwarelivre.gov.br/noticias/201csoftware-livre-esta-alem-de-uma-questao-economica-e-uma-necessidade-social201d-afirma-stallman/> em 29/07/2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

papel estratégico, que é de fomentar a produção colaborativa entre os Pontos de Cultura, com o objetivo de formação de redes. Além de inserir, muitas vezes, uma nova forma de linguagem e apropriação de sentidos. A experimentação social dessas novas redes tem estimulado, por sua vez, outras ações efetivas de apropriação, autonomia, auto-gestão e protagonismo.<sup>10</sup>

Cada vez mais os Pontos de Cultura têm entendido a Cultura Digital como uma postura política e ideológica, muito mais do que uma postura econômica justificável pelo baixo custo do Software Livre, e isso tem se refletido em ações governamentais. Desde 2008 é realizado no Brasil o CONSEGI (Congresso Internacional de Software Livre), deixando clara a posição do Brasil como uma potência mundial no desenvolvimento e disseminação de sistemas colaborativos, que se dão não só através de Software Livre, mas também com novas maneiras de se fazer políticas públicas utilizando essas tecnologias. Nesse ponto é importante ficar claro o processo histórico que se deu o desenvolvimento colaborativo de novas tecnologias no Brasil – não foi só através de iniciativas governamentais, mas também através de pessoas militantes do movimento, o que mais tarde chama a atenção do Ministério da Cultura para tal tema.

O estudo de Evangelista nos demonstra com clareza o estado da arte desse desenvolvimento tecnológico ocorrido no Brasil desde a década de 1990:

Desde meados da década de 1990, um grupo de pessoas vem atuando no Brasil no sentido de propor a adoção e contribuir para o uso do que se convencionou chamar de softwares livres. Esse grupo, nem sempre homogêneo em seus posicionamentos, intitula-se “movimento software livre” e reúne técnicos, desenvolvedores, ativistas, usuários, organizações, empresas, empresários, artistas e intelectuais. [...] Embora tenha nascido nos Estados Unidos, em meio à popularização do uso dos micro-computadores, o movimento software livre ganhou especial relevância política no Brasil. Após menos de dez anos de atuação, já ganhou destaque pelo seu número de integrantes, pelo tamanho de seus eventos (o Fórum Internacional de Software Livre, realizado anualmente em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, está entre os dois maiores do mundo) e por sua influência junto a governos municipais, estaduais e federal. Há leis aprovadas e diversos projetos de lei tramitando em câmaras municipais, assembleias e no Congresso Federal que pleiteiam, de diferentes formas, o uso preferencial de softwares livres por parte de órgãos da administração do Estado. Na imprensa internacional, o Brasil já foi classificado, em matérias de publicações especializadas, como “o maior e melhor amigo do software livre” (Evangelista, 2010).

Um pouco do entendimento da Cultura Digital pelos Pontos de Cultura é descrita pelas

---

<sup>10</sup> Disponível em <http://blogs.cultura.gov.br/culturadigital/sobre-2/>, em 29/07/2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

frases de Célio Turino, um dos idealizadores do Programa Cultura Viva:

[...] grande número de hackers e redes sociais de software livre. Para eles, o digital é percebido enquanto cultura e não tecnologia, incorporando valores e comportamentos decorrentes do uso do código fonte aberto, com trabalho colaborativo e conhecimentos livres. [...] a Cultura Digital precipita a humanidade numa nova era, com mudança de paradigmas, representando um rito de passagem da era econômica pra uma era cultural (Turino, 2009).

Todo esse novo cenário cultural brasileiro que se esboça, que passa das políticas do Estado para um movimento social, com a ideologia de uma Cultura Digital sendo extremamente importante para o processo, sugere uma possibilidade de uma politização das tecnologias, avançando para além do debate anterior como propõe Laymert Garcia dos Santos.

Desse modo, o Programa Pontos de Cultura nos parece um ótimo referencial prático para se analisar as questões teóricas mostradas acima referentes à inclusão digital. A pesquisa prática objetiva encontrar elementos que possibilitem a reflexão de como a inclusão digital pode ser realmente um processo contra-hegemônico da globalização.

### O objeto de estudo

O objeto de estudo escolhido foi um projeto realizado pela Associação dos Pequenos Produtores Rurais XX de Novembro de Cordeirópolis, interior de São Paulo. Essa Associação representa uma comunidade de cerca de 40 famílias assentadas, e que têm um histórico de mais de 20 anos de luta pela garantia de seus direitos, sobretudo o direito à terra e de seu cultivo e produção. O projeto conhecido como Ponto de Cultura Terra Viva atende principalmente às crianças, adolescentes e jovens assentados, e também às crianças, adolescentes e jovens de vilarejos vizinhos ao assentamento. De fato, todos os atendidos podem ser considerados pobres, excluídos e marginalizados pela sociedade. As atividades do Projeto Terra Viva perpassam por diversas áreas artísticas culturais, como dança, teatro, cinema, e um dos principais focos do Projeto é também a inclusão digital. A escolha por esse projeto se deu basicamente por dois motivos: Primeiramente por ser um Ponto de Cultura, e segundo por abranger pessoas que pouco tiveram contato com sistemas computacionais, o que se torna muito interessante para uma análise da viabilidade do uso do Software Livre.

A sala de informática do Projeto Terra Viva conta com 14 computadores ligados à Internet, nos quais estão instalados o sistema operacional Linux Ubuntu 10.10. Nessa sala são desenvolvidas três atividades: as aulas de informática – ensinando operação básica de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

programas de computador, como planilhas de texto, tabelas, apresentações, internet, etc; as oficinas de Cultura Digital – grupo de discussões que permeiam questões sociais, políticas e filosóficas sobre o acesso à informação, os usos das novas tecnologias, entre outras; e o acesso livre – aberto para todo tipo de uso.

### Metodologia

A metodologia de pesquisa que nos parece tratar do campo cultural por excelência é da área antropológica, em especial a etnografia. Nossas tendências ao uso dessa metodologia se devem, num primeiro momento, ao objeto de estudo: nada mais pertinente do que usar uma metodologia que, em sua própria descrição etimológica trata da descrição de uma cultura, para descrevermos um estudo realizado em um Ponto de Cultura.

Num breve resumo, definiremos a etnografia como uma tendência desenvolvida na antropologia onde a principal preocupação passa a ser a interpretação dos significados que os sujeitos de um grupo estudado dão às ações e aos acontecimentos ocorridos nesse grupo (Spradley, 1979). Esses significados podem ser expressos por diversas manifestações culturais (linguagem, escrita, artes, etc) e são a base para o entendimento de mundo dos sujeitos e organização dos comportamentos sociais. Para Marli André:

A etnografia é um esquema de pesquisa desenvolvido pelos antropólogos para estudar a cultura e a sociedade. [...] Para os antropólogos, o termo tem dois sentidos: (1) um conjunto de técnicas que eles usam para coletar dados sobre os valores, hábitos, as crenças, as práticas e os comportamentos de um grupo social; e (2) um relato escrito resultante do emprego dessas técnicas (André, 2003).

Dessa forma, a principal função do pesquisador etnógrafo é se aproximar gradativamente de uma posição de estranho à posição de um participante, na tentativa de entender as formas de compreensão da realidade do grupo estudado (Wax, 1971). As principais técnicas etnográficas consideradas por nós nessa pesquisa são: para a observação, a Observação Participantes; para o relato escrito, e Descrição Densa (conforme termo utilizado por Geertz, 1973). Outras atividades podem sugerir selecionar informantes, mapear campos, transcrever textos, manter um diário e realizar entrevistas.

No entanto, ao aprofundarmos nossos conhecimentos e estudos na área, verificamos que a etnografia é amplamente utilizada para estudos de grupos culturais ou etnias com um

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

claro recorte analítico, não encontrando nenhuma referência quanto a esse modelo metodológico ser usado para estudo no campo da inclusão digital. Essa dificuldade de se aplicar um recorte analítico cabível à um estudo etnográfico fez com que pensássemos em utilizar alguns métodos etnográficos em nossa coleta de dados, porém sem necessariamente termos que fazer uma etnografia.

Dessa forma, a pesquisa foi realizada com a inserção do pesquisador na sala de inclusão digital do Projeto Terra Viva por duas semanas – do dia 16/06/2012 ao dia 30/06/2012. Durante esse período, o pesquisador utilizou a observação participante como técnica de observação, e a tentativa de uma descrição densa como técnica de documentação, considerando ao máximo que sua presença ali na sala já seria fator de transformação daquela realidade.

### Resultados obtidos e análise dos resultados

Durante as duas semanas de observação, passaram pela sala de inclusão digital 37 crianças, 32 adolescentes, 15 jovens e 5 adultos<sup>11</sup>. Foi observado que as redes sociais são grande preferência do público adolescente, jovem e adulto, enquanto as crianças preferem os jogos eletrônicos. Nesse projeto em específico, os jogos eletrônicos possuem grande importância no desenvolvimento cognitivo das crianças, o que proporciona não só uma melhora no rendimento escolar, mas também uma evolução na coordenação motora e na organização do pensamento nos modos atuais, como é o caso do hipertexto. No caso das redes sociais, essas possuem um importante fator de propagação cultural. Os usuários ali analisados são de regiões pouco assistidas pelo poder público, onde faltam muitas políticas públicas básicas, como por exemplo saneamento básico. O contato com novas possibilidades de vida forma identidades plurais e muito além do que aquelas pessoas poderiam imaginar existir, se não fosse a inclusão digital.

Além disso, as tecnologias também são frequentemente utilizadas para a confecção de trabalhos escolares: cerca de 80% dos usuários estudantes já haviam utilizado a sala de inclusão digital para a realização de trabalho escolar, tanto para a pesquisa quanto para a impressão. Outro uso muito interessante é a impressão de currículos. Na busca de emprego, e

---

11 Considerando as faixas etárias estabelecidas pelo Estatuto da Criança e do Adolescente: crianças – até 11 anos; adolescentes – de 12 a 18 anos; jovens – de 19 a 24 anos; adultos – acima de 30 anos.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

consequentemente da melhoria da qualidade de vida, muitos jovens e adultos procuram a sala de inclusão digital para fazerem seus currículos. Isso inclui a pesquisa na Internet de modelos e informações necessárias a um currículo competitivo para o mercado de trabalho.

### Conclusão

Para essa comunidade, a inclusão digital se mostra como principal atividade cultural desenvolvida. Em consonância com outras atividades importantes, a inclusão digital desenvolve um papel fundamental tanto na formação das crianças como na possibilidade da melhoria de qualidade de vida de todos. A experiência prática observada comprova que a inclusão digital quando atrelada ao software livre pode assumir um papel contra-hegemônico no processo de globalização, já que valoriza culturas locais e estimula a produção de novas formas de organização local antes nunca compreendidas pelos marginais. O software livre se mostra não apenas como possibilidade, mas também como necessidade na construção de uma cidade mais democrática e participativa por toda a sociedade.

### Referências Bibliográficas

ANDRÉ, Marli. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papyrus, 2003.

CARDOSO, Fernando H., FALETTO, Enzo. *Dependência e desenvolvimento na América Latina*. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

EVANGELISTA, R. De Almeida. *Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no Software Livre*. Tese de doutorado.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 1989.

— *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MATTELART, Armand e Michèle. *História das teorias da comunicação*. São Paulo: Edições Loyola, 2000. (3ª ed.)

NORA, Simon; MINC, Alain. *La Informatizacion de la sociedad*. México, D.F.: Fondo de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Cultura Económica, 1992.

RIBEIRO, Gustavo Lins. *Política cibercultural: ativismo à distância na comunidade transnacional imaginada-virtual*. In: *Cultura e política nos movimentos sociais latino-americanos: novas leituras* / Sonia E. Alvarez, Evelina Dagnino, Arturo Escobar (organizadores). Editora UFMG, 2000

SOUZA SANTOS, Boaventura (org.). *A globalização e as ciências sociais*. São Paulo: Cortez, 2002.

SPRADLEY, James. *The ethnographic interview*. Nova York: Prentice Hall, 1979.

WAX, Rosalie. *Doing fieldwork: Warning and advice*. Chicago University Press, 1971.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Autoria Audiovisual e Inclusão Digital - Criando Vídeos Digitais com Jovens de Periferia<sup>1</sup>

Edilma Maria dos Santos Silva<sup>2</sup>  
Márcia Gonçalves Nogueira<sup>3</sup>  
Márcio Henrique Melo de Andrade<sup>4</sup>  
Maria Auxiliadora Soares Padilha<sup>5</sup>

#### Resumo

Este trabalho apresenta resultados iniciais de uma pesquisa desenvolvida dentro de uma oficina de vídeo digital realizada no Programa de Extensão Pro I-Digit@1 - Espaço de criação para inclusão digital de jovens da periferia de Recife, Olinda e Caruaru, discutindo a criação de produtos audiovisuais como um meio de promover ações socioculturais de inclusão digital com jovens de comunidades de periferia. Acreditamos que a produção de vídeos digitais funciona como um ponto de partida para estimular a re-significação e transformação do contexto em que os jovens vivem a partir dessas vivências. Neste artigo, fazemos um recorte das discussões teóricas, das linhas metodológicas e dos resultados alcançados no desenvolvimento da pesquisa engendrada dentro do programa.

#### Palavras-Chave

Vídeos Digitais; Jovens de Periferia; Autoria; Inclusão Digital; Relato de Experiência.

#### Introdução

A juventude contemporânea vive em um mundo marcado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) e experimenta diariamente atividades mediadas pelos diversos veículos de comunicação em massa, incluindo também as mídias digitais. Contudo, pode-se dizer que a maioria destes sujeitos têm contato apenas com uma face das possibilidades de comunicação que as TIC's proporcionam: a do consumo e reprodução de

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Pós-Graduada em Administração de Marketing e Graduada em Administração, ambas pela Universidade de Pernambuco (UPE).

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica PPGEDUMATEC), do Centro de Educação, pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e Graduada em Desenvolvimento de Sistemas para Internet pela Faculdade Marista do Recife.

<sup>4</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica PPGEDUMATEC), do Centro de Educação e Graduado em Comunicação Social – Radialismo e TV, ambos pela UFPE.

<sup>5</sup> Professora Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC) – UFPE. Possui graduação em Pedagogia (1997), mestrado em Educação (2001) e doutorado em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (2006), além de experiência em Educação, Tecnologias da Informação e Comunicação para Educação.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

informações e serviços veiculadas por meio das redes, ou seja, não se configuram como agentes, como produtores de sua própria história, não conseguindo atender aos requisitos mínimos da chamada Inclusão Digital (SORJ; GUEDES, 2005; CAZELOTO, 2006). Para reparar esse tipo de desigualdade, esses jovens tem sido alvo de numerosos projetos vindos de iniciativa privada, órgãos governamentais e associações privadas sem fins lucrativos, por se tratar de uma faixa etária que se faz e será responsável pela produção, consumo e desenvolvimento da maior parte das atividades econômicas e culturais do país.

Uma destas iniciativas é o Programa de Extensão *Pro I-Digit@l - Leitura, Interpretação e Produção de Conteúdos Digitais: perspectivas de inserção social através de ações educativas de inclusão digital na periferia de Recife e Olinda*<sup>6</sup>, que tem por objetivo desenvolver ou ampliar habilidades essenciais à inclusão digital - mais especificamente, a leitura, interpretação e produção de conteúdos digitais. O projeto realiza oficinas de blog, áudio, vídeo e animação com jovens estudantes de escolas de rede pública a partir do mês de maio de 2012, em bairros de periferia de Recife e Olinda - PE, a fim de que as crianças e jovens que residam nas mesmas desenvolvam uma participação mais efetiva e crítica na sociedade, ou seja, possam se tornar, de fato, atores no processo do seu desenvolvimento. Estas atividades permitem que seus participantes tenham contato com exercícios de autoria por meio das tecnologias digitais, o que pode torná-los atores e produtores de seus próprios conteúdos e criar condições para que se efetive sua inclusão digital numa perspectiva sociocultural. O projeto tem em sua equipe professores doutores em Educação e Design, mestrandos em Educação Tecnológica, voluntários e bolsistas de extensão das áreas de Design, Administração, Pedagogia, Arquitetura e Licenciaturas diversas da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Neste trabalho, será feito um recorte das atividades deste programa, a oficina de vídeo digital, que discute a relevância da produção de artefatos audiovisuais como uma possibilidade de inclusão digital dos jovens participantes das oficinas, já que, segundo Brant (2008), a mídia se configura como “um dos espaços públicos proeminentes, central para a

---

<sup>6</sup> Programa de Extensão aprovado pelos Editais MEC/SESU 2010 e 2011. Este estudo faz parte da Pesquisa Perspectivas de inserção social através de ações educativas de inclusão digital na periferia de Recife e Olinda, aprovado pelo Edital Universal n. 14/2011/CNPq.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

realização da democracia, em que circulam ideias e valores e onde a sociedade se apropria da informação e da cultura, num processo de constante (re)significação” (p. 72). O objetivo geral deste trabalho reside em analisar como a produção de vídeos digitais amplia as possibilidades de inclusão digital de jovens de periferia, considerando os aspectos socioculturais deste fenômeno. A produção de vídeo digital, na verdade, funciona como um ponto de partida para estimular a re-significação e transformação do contexto em que os jovens residem dentro das dinâmicas da oficina.

### **Ser autor é se incluir? - Criação, Tecnologias Digitais e Jovens**

A diversidade de recursos disponíveis para serem utilizados nos meios informáticos permite a combinação de meios textuais, visuais e sonoros. Como afirma Lima (2001), enquanto as “velhas mídias” dos meios de comunicação de massa – rádio, cinema, imprensa e televisão – são consideradas veículos unidirecionais de informação, as tecnologias de informação e comunicação propiciam o diálogo entre esses dois pólos da comunicação, permitindo que ambos interfiram na mensagem e produzam seu conteúdo neste espaço colaborativo. Esse diálogo demanda, por sua vez, do receptor um posicionamento diferenciado, caracterizado através de habilidades e competências necessárias a um processo de Inclusão Digital, processo que, em seu sentido literal, refere-se à possibilidade de inclusão informacional, social, econômica e cultural do indivíduo por meio das tecnologias digitais. Um indivíduo incluído digitalmente pode ser capaz de filtrar as informações contidas no meio a que tem acesso e usar essas informações para construir conhecimento. Nesse sentido, Sorj e Guedes (2005), apontam que

o valor efetivo da informação depende da capacidade dos usuários de interpretá-la. Informação só existe na forma de conhecimento, e conhecimento depende de um longo processo de socialização e de práticas que criam a capacidade analítica que transforma bits em conhecimento. (p 19.)

Portanto, incluir-se digitalmente requer de seus atores habilidades que ultrapassem o aprendizado técnico de softwares ou redes sociais, mas o apropriar-se das informações disponíveis na web de modo a aprimorar sua criticidade diante do contexto em que se inserem. Ou seja, é necessário conhecer esta realidade, “ler este mundo” para depois

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

transforma-la e transformar-se. Neste caso, num cidadão ciente de seus deveres e direitos, que se assuma como ser social e histórico, transformador, pensante, solidário, autônomo, participativo, capaz de empreender sua própria construção do saber. Ao ser compreendido como um ser capaz de criticar e criar, o ser humano pode descobrir formas de se incluir na sociedade ao propor discursos que interfiram em seu contexto social, ao invés de se anestesiar diante das desigualdades que enfrenta cotidianamente. Entretanto, um dos maiores desafios dos projetos de inclusão digital, assim como da própria educação, é desenvolver nos sujeitos uma autonomia de discurso diante da profusão desenfreada de informações na rede.

### **Sobre Audiovisual, Identidade e Periferia...**

Nesta perspectiva, propõe-se aprofundar as discussões sobre inclusão digital com questões relacionadas à produção cultural como forma de estimular a curiosidade, a criticidade e a criação, levando os sujeitos a refletir sobre diversos aspectos políticos, econômicos, culturais e históricos que fazem parte do seu contexto. Neste ponto de vista, Hall (1997) complementa ao defender que, atualmente, a cultura não propõe um “despertar” dos sujeitos, mas a proposição de diversos olhares sobre um mesmo tema, retomando a proposição de novas questões e elementos de análise sobre determinados contextos. Essa dinâmica permite compreender que a cultura media todos os aspectos do cotidiano, a construção de identidades e subjetividades sociais. Nesta concepção, concorda-se com Giroux (1992), quando ele define cultura como

uma forma de produção, cujos processos estão intimamente ligados à estruturação de diferentes formações sociais, particularmente daquelas relacionadas a sexo, idade, raça e classe (p. 46)

Relacionando esta discussão às oficinas do projeto de extensão, este enfoque cultural dado à inclusão digital permite estabelecer a relação existente entre sociedade, tecnologia e cultura nas ações propostas pelo projeto, com o intuito de facilitar as etapas de criação, da concepção à publicação do produto final nas redes sociais. Este processo inclui a construção de determinadas práticas e identidades sociais pelos participantes, ao interpretar o mundo, ao narrar sua história e ao construir o seu conhecimento, individual e coletivamente. A produção de vídeos digitais pode permitir aos participantes da oficina ampliar suas perspectivas de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

inclusão digital numa visão mais autoral, colaborativa, participativa e crítica. Dessa forma, pretendemos desenvolver uma vertente distinta dos projetos que tem sido realizados atualmente, com focos tecnicistas, profissionalizantes, interpessoais ou educacionais de forma mais instrumental.

Se, nos anos 70, movimentos sociais começaram a empregar o vídeo como ferramenta de articulação temática e política (ZANETTI, 2008, p. 5), o contexto das redes digitais favorece esse tipo de estratégia, ao permitir a difusão de visões do mundo dos indivíduos envolvidos. A partir dessa perspectiva, experiências baseadas numa formação humana, técnica e política tem despertado o interesse dos jovens de comunidades periféricas, como os trabalhos desenvolvidos por iniciativas da sociedade civil, por exemplo Auçuba – Comunicação e Educação, Oi Kabum! etc., que atendem jovens para usar o vídeo como instrumento transformador, na preparação do cidadão informado, crítico, criativo, com acesso ao conhecimento tecnológico e qualidade educacional para formação voltada para autonomia, reflexão, independência. Se, como afirma Freitas (2002), a partir dessa evolução tecnológica, o cinema participa de um sistema cultural ainda mais complexo do que aqueles que o precederam, pois instaura-se uma sinergia entre a produção cinematográfica, as telecomunicações, o cabo e a informática que afeta a elaboração de imagens, seus modos de produção e distribuição (p. 26) e, por consequência, os aspectos técnicos e cognitivos que se desenvolvem nos sujeitos que estabelecem o papel de autores dentro do espaço cultural da comunidade. Ao fazer parte de uma produção cultural criativa, crítica e colaborativa, estes sujeitos podem aprimorar sua relação com o espaço e com os “outros” que nele residem, descobrindo formas de melhorar a qualidade de vida de seus semelhantes.

### **Oficina de Audiovisual: possibilidades de inclusão digital (?)**

Este trabalho procura responder questões subjetivas na apreensão e emprego da produção audiovisual numa perspectiva inclusiva, considerando a dialogicidade entre as teorias que guiam as propostas de criação deste tipo de material e os resultados que os indivíduos podem obter durante sua utilização. Para alcançar estes objetivos, planejou-se desenvolver atividades que viabilizem tanto o acesso tecnológico quanto à apropriação de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

conteúdos da cultura, funcionando como um processo ativo na leitura, produção e interpretação da realidade na construção de sentidos e produção de significados.

Nessa perspectiva, Warschauer (2008) afirma que o acesso de jovens de comunidades de baixa renda às ferramentas e práticas do letramento multimídia favorece a igualdade social e caracteriza-se como “uma oportunidade importante para equilibrar o jogo do letramento” (WARSCHAUER, 2008, p. 161). Assim sendo, a criação de conteúdos digitais tende a mudar o papel desses jovens na atual sociedade estimulando-os a utilizar o potencial da multimídia como autores de suas próprias histórias e não condicionados ao uso de computadores de forma instrumental. Partindo dessa compreensão, práticas sociais de letramento digital tendem a mudar o panorama de exclusão digital “com certos setores da população aprendendo a se tornar produtores de conteúdo multimídia do amanhã, enquanto outros setores são preparados apenas para serem receptores passivos”. (WARSCHAUER, 2008, p. 161)

A metodologia utilizada durante o processo de produção dos conteúdos digitais pelos jovens visa integrar as potencialidades da comunicação audiovisual com práticas de letramento digital, em concordância com Guerreiro (2006) quando declara que o grande desafio da educação em termos de inclusão digital é preparar “o indivíduo para aprender a identificar as informações disponíveis e redirecioná-las qualitativamente para que façam sentido em sua vida e para que possuam algum significado prático em termos de conhecimento” (GUERREIRO, 2006, p.206).

### **Metodologia e alguns resultados**

Na fase de planejamento, as oficinas de produção de vídeos digitais realizadas dentro do programa *Pro I-Digit@I* consistem em: a) formar turmas de jovens entre 12 e 16 anos para oferecer-lhes o contato com reflexões e técnicas relacionadas à concepção de obras audiovisuais digitais; b) acompanhar os participantes no desenvolvimento dos produtos audiovisuais - auxiliados pelos bolsistas e voluntários –, verificando como eles empregam a linguagem audiovisual para se afirmar.

O processo de criação de obras audiovisuais por jovens da periferia perpassa o seguinte trajeto: a) *Pré-Produção* – Criação de Roteiro e Planejamento de Filmagem; b)



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

*Produção* – Gravação de Imagens e Sons; c) *Pós-Produção* - Edição e Finalização do Material Gravado; d) *Compartilhamento* – Publicação em Redes Sociais Digitais.

Como demonstração dos resultados alcançados pela Oficina de Vídeo Digital consumada na Escola Municipal Nilo Pereira, realiza-se um relato da experiência com os jovens frequentadores deste espaço. A Oficina de Vídeo teve início no dia 18/05 no horário da manhã com estudantes do turno da tarde, comparecendo 14 (quatorze) estudantes. De início, foi feita uma integração entre osicineiros e os participantes, onde cada um apresentava seu colega e em seguida foi exibida a proposta do Programa Pro I-Digit@l. Em seguida, foi feita uma reflexão sobre as percepções dos jovens em relação às novas práticas digitais (acesso a redes sociais, celulares, e-mail etc.) e como eles se viam dentro deste fenômeno. Depois, partiu-se para outras etapas da oficina:

### *Discussão sobre Inclusão Digital*

Foi montada uma roda de conversa, onde osicineiros se misturaram aos jovens e iniciaram uma discussão sobre o que representava para eles ‘ser’ e/ou ‘estar incluído’ e ‘excluído’ de qualquer relação social. Ao fazer relação entre o fato de “incluir alguém em uma conversa” e inclusão digital, observou-se que as reflexões contribuíram para a compreensão do tema de maneira mais simples e provocou a fala de alguns dos participantes, que se posicionaram e conseguiram fazer relações com seu cotidiano a partir da observação dos exemplos. Em seguida, os jovens foram questionados a respeito de seus hábitos de acesso a internet (como acessavam, o que faziam na internet, etc.), o que eles consideravam tecnologias digitais e como eles as usavam para participar das novas dinâmicas promovidas por essas tecnologias, como uso do celular, e as formas utilizadas por eles para acessar as redes sociais. Ao final, encerramos a discussão com o questionamento sobre o que seria inclusão digital para eles e o que seria necessário para ser um incluído digital.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### *Roteirização*

Após a discussão sobre inclusão digital, foi realizada uma breve explanação sobre que atividade seria desenvolvida ao longo dos dois turnos, iniciando com a criação narrativa. Os temas dessa narrativa se relacionaram com os blogs criados pelos jovens na Oficina de Blog, que faz parte da metodologia dos trabalhos desenvolvidos pelo *Pro I-Digit@l*, iniciando, assim, as discussões e práticas de produção de conteúdos digitais. No caso desta oficina, os temas selecionados pelos jovens foram: Amor, Rock, Escola, Gravidez na Adolescência e Variedades.

Na segunda etapa, os processos de criação audiovisual seguiram, com a equipe de participantes escrevendo, colaborativamente, um roteiro a partir de exercícios baseados em improvisos gradativos – primeiro, de sinopses individuais; em seguida, de uma sinopse coletiva e, finalmente, de um roteiro com descrição de imagens e sons. Alguns grupos tiveram mais facilidade do que outros para desenvolver a etapa de escrita, já que, além de se tratar de uma atividade criativa com que eles estão pouco acostumados, ainda persiste o receio do errar na gramática e na atividade proposta.

### *Storyboard*

Depois de finalizada a etapa do roteiro, foi feita uma explicação breve a respeito da gravação - como gravar, quais os principais enquadramentos que precisam ser considerados etc. -, a fim de que os participantes pudessem compreender o modo como transformar a narrativa do roteiro em um produto audiovisual. Depois dessa explanação, os participantes precisaram criar um *storyboard*<sup>7</sup> para mostrar como eles estavam visualizando as cenas do vídeo antes deles filmarem, usando o que haviam aprendido sobre os enquadramentos. Foi observado que os participantes aprenderam rapidamente sobre os planos e procuravam usar os planos mais próximos, até mesmo por conta da proposta dos roteiros, do espaço reduzido que possuíam e pelas

---

<sup>7</sup> Storyboard são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

limitações técnicas para captação de áudio - já que seriam empregados seus próprios celulares para filmagem.

### *Gravação*

Nesta etapa, que aconteceu no sábado, poucos participantes que estavam no dia anterior retornaram, fazendo com que nos adaptássemos a esse infortúnio. Eles saíram do laboratório de informática para gravar as imagens e sons para usarem no seu roteiro. No caso desta turma, tivemos essa oportunidade duas vezes - por problemas que serão descritos na etapa de edição. Na primeira vez em que gravamos, como havia poucos participantes, eles se revezaram, filmando uns os outros, colaborando entre si de forma espontânea, sem que precisássemos solicitar. Os participantes demonstraram dominar bem o uso da câmera e os seus posicionamentos, optando basicamente pelos planos mais próximos. E, diante da quantidade menor de participantes, foram necessárias adaptações no roteiro, particularmente no caso do grupo de rock, que tornou seu vídeo mais sério e focado no conteúdo a que se propunha. Na segunda vez em que gravamos, havia uma quantidade maior de participantes, então, os vídeos puderam ser gravados como haviam sido pensados e dentro do formato de arquivo correto, o que possibilitou a edição dos arquivos.

### *Edição*

Depois de realizar o processo de filmagem com a captura de imagens nas locações, foi feita a edição do material bruto, selecionando-se os melhores resultados obtidos em imagem, som e atuações na filmagem, incluindo, se necessário, músicas, efeitos sonoros e letreiros. Nesta etapa, tivemos problemas com o software livre *Open Shot*, já que o formato de arquivo em que os celulares utilizados gravaram (.3gp) não estava sendo compatível com o programa, ficando as imagens sem áudio e aceleradas. Foi necessário fazer *download* de um conversor para conseguir utilizar os arquivos em alguns casos; em outros, foi necessário fazer regravação das imagens com uma câmera digital. Nesta etapa, mesmo com os problemas encontrados, foi percebido que os

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

jovens não apresentavam dificuldades em compreender o funcionamento do software e, em alguns momentos, até editavam seus vídeos sem interferência dos oficinairos, sendo a única exceção o grupo de Gravidez na Adolescência, que não conseguiu concluir a edição.

### *Compartilhamento*

Depois de finalizar o produto, foi feita a publicação / socialização do mesmo nos respectivos blogs e no blog do Pro I-Video ([www.proi-video.blogspot.com](http://www.proi-video.blogspot.com)), além de se abrir um debate sobre o processo de criação da obra audiovisual, as motivações e as consequências do trabalho realizado nas perspectivas de inclusão digital dos participantes. Os vídeos dos grupos que participaram da oficina foram os seguintes:

Título do Vídeo - *Rock*

Blog – [www.aondarock.blogspot.com.br](http://www.aondarock.blogspot.com.br)

Título do Vídeo - *Nossa Escola*

Blog – [www.osestudiosdonilo.blogspot.com.br](http://www.osestudiosdonilo.blogspot.com.br)

Título do Vídeo – *Especialistas da Moda*

Blog – [www.rmgdonp.blogspot.com.br](http://www.rmgdonp.blogspot.com.br)

Título do Vídeo - *O Amor*

Blog – [www.triodonilo.blogspot.com.br](http://www.triodonilo.blogspot.com.br)

A partir do que foi vivenciado na oficina, pode-se estabelecer relações entre a produção de audiovisual e as possibilidades de inclusão digital de jovens de periferia, considerando aspectos relacionados à cultura e sociedade. Os jovens participantes desenvolveram, através do vídeo, temáticas que lhes eram próximas, um diálogo com suas vivências na própria escola:

- a) no grupo de gravidez na adolescência (temática que foi abordada, roteirizada e filmada, mas que não conseguiu ser finalizada), que foi inspirado em uma situação que havia sido vivenciada por uma das integrantes do grupo;

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

- b) no grupo de rock, em que os jovens definiram a temática pelo gosto que os unia;
- c) no grupo de moda, em que as participantes desejavam debater as vestimentas usadas pelas jovens na comunidade, relacionando seu cotidiano através da abordagem e almejando influenciar a sociedade através do discurso e da narrativa;
- d) no grupo de amor, os jovens tratavam de diversos aspectos que se relacionavam a relacionamentos amorosos, como o namorar, o “ficar” e relações hetero e homoafetivas;
- e) no grupo sobre a escola, os alunos exibiam visões diferentes a respeito do espaço de convivência entre professores e estudantes.

Mesmo que, por conta do curto tempo em que a oficina foi ministrada, não tenha sido possível observar mudanças drásticas no contexto social e cultural dos estudantes, essa iniciativa funcionou como um ponto de partida para estimular a re-significação da realidade destes à luz da autoria audiovisual e do vislumbre da possibilidade de difundir suas opiniões nas redes sociais digitais. No entanto, um aspecto importante a ser observado é que, durante os momentos iniciais de discussão na roda de conversa, alguns alunos tiveram dificuldade em se expressar diante dos questões levantadas pelosicineiros, contudo, nas fases seguintes, conseguiram interagir e colaborar com os trabalhos uns dos outros de maneira espontânea.

Embora tenha se observado que os jovens, inicialmente, apresentavam certa dificuldade em compreender o conceito de Inclusão Digital, ficou claro, na prática, que o termo é muito mais amplo do que submeter um sujeito apenas ao uso do computador e ao uso instrumental de softwares de gravação e edição. O objetivo deste processo é oportunizar a este sujeito o contato com a reflexão sobre seu comportamento, seu papel na sociedade, desenvolvendo seu senso crítico a partir da prática de re-significação de valores e exercício da autoria por meio do vídeo digital.

O desenvolvimento das ideias de forma colaborativa foi essencial para que os atores envolvidos se tornassem autores de sua própria história através da linguagem audiovisual. A relação entre a produção de imagens e a re-significação do cotidiano ganha expressão na medida em que os signos começam a ser interpretados, expressados e o conceito de identidade começa a emergir para estes jovens. Ser incluído digitalmente requer o desenvolvimento de habilidades que ultrapassem o aprendizado técnico, mas abarquem principalmente a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

apropriação e produção de conteúdos de modo crítico diante do contexto em que se está inserido, ou seja, abrangem uma “leitura de si e do mundo” seguida da possibilidade de transformação de ambos.

Ler e produzir obras audiovisuais, dentro deste contexto, contribui no desenvolvimento de uma identidade mais crítica, dialógica e colaborativa, pois permite a interação e troca de conhecimentos e experiências através das imagens e sons perpetradas no vídeo. Como afirmam Moran et al (2000), as obras audiovisuais:

desenvolvem um entrecortado - com múltiplos recortes da realidade - através dos planos, muitos ritmos visuais: imagens estáticas e dinâmicas, câmera fixa ou em movimento, uma ou várias câmeras, personagens quietos ou movendo-se, imagens ao vivo, gravadas ou criadas no computador (p.37).

A partir do contato com a autoria, o ser humano pode descobrir outras formas de se incluir dentro do seu contexto ao propor discursos que causem interferência, ultrapassando os limites da passividade diante das desigualdades. Dessa forma, conclui-se que a cultura e sua relação com a autoria participam e mediam todos os aspectos do cotidiano, principalmente a construção de identidades e subjetividades que promovam novos comportamentos na sociedade.

### **Considerações Iniciais**

Ao compreender as relações entre o indivíduo e o espaço que o circunda - especificamente, os jovens e as comunidades de periferia, foco deste trabalho -, percebe-se que o desenvolvimento e a utilização de tecnologias digitais contribuem para desenvolver outras tendências de natureza social, histórica e cultural do ser humano. Assim, projetos que desenvolvam ações culturais dentro destas comunidades podem potencializar as perspectivas de seus participantes em torno do combate à exclusão informacional, cultural e social como forma de estimular a autoria, a criação de narrativas e o compartilhamento de histórias de vida, de modo a propagar discursos que favoreçam a comunicação de maneira democrática e igualitária.

Como foi afirmado no início deste trabalho e confirmado a partir da experiência na oficina realizada com os jovens, percebe-se que, ao participar de ações que promovam uma produção cultural criativa, crítica e colaborativa, estes sujeitos podem aprimorar sua relação

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

com o espaço e com os “outros” que nele pertencem e, com o tempo, descobrir formas de melhorar a qualidade de vida de todos. Com as oficinas, foi possível que os jovens participantes tivessem a oportunidade de refletir mais sobre seu papel dentro da sociedade como um todo, favorecendo a construção do diálogo com o outro e a criticidade diante das ideologias e tecnologias que o cercam. Ao produzir vídeos digitais, os jovens puderam descobrir novas formas de criar e re-significar suas práticas e pensamentos, produzindo e socializando obras artísticas em que compartilhem sua cosmovisão através da construção colaborativa e socializadora.

### Referências

BRANT, João. **O lugar da educação no confronto entre colaboração e competição**. In: PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (orgs). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008.

CAZELOTO, Edilson. **Inclusão Digital: Uma visão crítica**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

FREITAS, Cristiane. **O cinema e “novas” tecnologias: o espetáculo continua**. FAMECOS, Porto Alegre, nº18, agosto 2002.

GUERREIRO, Evandro Prestes. **Cidade Digital: infoinclusão social e tecnologia em rede**. São Paulo Editora Senac São Paulo, 2006.

GIROUX, Henry A. **Escola Crítica e Política Cultural**. Tradução Dagmar M. L. Zibas. 3. Ed São Paulo: Cortez autores Associados, 1992.

HALL, S. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997.

LIMA, V. A. 2001. **Mídia: Teoria e Política**. São Paulo, Perseu Abramo

SORJ, Bernardo ; GUEDES, Luís Eeduardo. **Exclusão Digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas**. Novos Estudos. CEBRAP, São Paulo, v. 72, p. 101-117, 2005.

ZANETTI, Daniela. **Crônicas Urbanas: narrativas em torno de uma produção audiovisual de periferia**. In: **Colóquio Internacional Televisão e Realidade**, 2008, Salvador. Colóquio Internacional Televisão e Realidade, 2008.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: exclusão digital em debate**. São Paulo: Senac, 2006.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Ciberativismo em sites de redes sociais: Uma análise da apropriação das páginas do Facebook pela WikiLeaks<sup>1</sup>

Willian Fernandes Araújo<sup>2</sup>  
Sandra Portella Montardo<sup>3</sup>

#### Resumo

Este trabalho tem como objetivo problematizar a apropriação de sites de redes sociais por organizações ciberativistas. Discute-se também diferentes concepções sobre conceito de ciberativismo. Para isto, realiza-se a análise da página no Facebook da organização WikiLeaks durante o período de 1º de junho a 5 de julho de 2012. Como método de análise utiliza-se a Teoria Fundamentada. Constatou-se a predominância de uma utilização informativa dos mecanismos analisados e a inexistência de interlocução entre a organização e os indivíduos conectados à sua página. De outra maneira, observou-se a maior apropriação por estes indivíduos quando os conteúdos divulgados se tratavam de imagens com forte caráter opinativo.

#### Palavras-chave

Ciberativismo; WikiLeaks; Site de redes sociais; facebook; teoria fundamentada

#### Introdução

Ao concentrar boa parte do fluxo dos acessos à internet, os sites de redes sociais (SRS) têm se tornado, cada vez mais, espaços de atuação de diferentes fenômenos sociais. Estes se apropriam dos meios técnicos para estabelecer suas práticas, reconfigurando as maneiras de utilização de tais ferramentas. É o caso do ciberativismo, que encontra nestes mecanismos formas rápidas e eficientes de comunicação e organização baseadas no engajamento. Mas, ao mesmo tempo, suas práticas são submetidas a estruturas onde a visibilidade pode ser prejudicial<sup>4</sup>.

Desta forma, ao observar a constante apropriação de SRS em ações ciberativistas, este artigo tem como objetivo justamente buscar dados sobre como ocorrem estas apropriações. Para isto, realizaremos a análise da utilização do recurso de páginas no Facebook pela organização ciberativista WikiLeaks. Esta organização, surgida em 2006, se notabilizou a

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Bolsista Capes/ PROSUP-Novos cursos do Mestrado em Processos e Manifestações Culturais na Universidade Feevale. Contato: willianfaraujo@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação pelo PPGCOM-PUCRS (2004). Professora e pesquisadora na Universidade Feevale. Contato: sandramontardo@feevale.br.

<sup>4</sup> Estes prejuízos são explicados com mais vagar no item 1.2



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

partir de 2010, quando foi responsável pelo o vazamento de inúmeros documentos do governo norte-americano.

Então, para realizar o presente estudo, analisamos as postagens da WikiLeaks no facebook durante 35 dias, de 1º de junho a 5 de julho de 2012, o que gerou um total de 289 postagens analisadas. A escolha deste determinado período temporal surge por dois motivos opostamente complementares: primeiro, a escolha de um espaço temporal razoavelmente extenso garante ao estudo uma compreensão mais profunda, ou seja, não episódica; segundo, o período de análise escolhido compreende dois episódios importantes na história recente da WikiLeaks: a divulgação mais de dois milhões de e-mails de importantes figuras políticas da Síria<sup>5</sup> e a campanha iniciada pela organização para que Julian Assange obtivesse asilo político no Equador<sup>6</sup>.

Como metodologia de análise utilizou-se a Teoria Fundamentada (TF), método qualitativo que busca a construção teórica a partir da constante análise e coleta dos dados empíricos disponíveis sobre o objeto a ser estudado. Realizou-se a aplicação desta metodologia segundo as abordagens de Amaral, Frago e Recuero (2011) e Gil (2010).

Entretanto, antes de iniciar a análise dos dados empíricos, propomos uma discussão sobre o conceito de ciberativismo, contrapondo alguns entendimentos. Também se apresenta o conceito de sites de redes sociais e reflexões teóricas sobre apropriações destes ambientes pelo ciberativismo. Ao final do trabalho, apresentamos algumas considerações finais sobre os resultados encontrados na análise.

### 1. Ciberativismo: prática social imanente à rede

A definição sobre que práticas designa o termo ciberativismo não encontra construção teórica consolidada no campo de estudos da cibercultura. Apesar do crescente número de trabalhos sobre este tema (AMARAL, MONTARDO, 2012), são poucos os autores que se detém de alguma forma na discussão do que consideram como ativismo em rede, webativismo, netativismo ou ciberativismo (termos, neste estudo, adotados como sinônimos). Este fato foi constatado em levantamento do estado da arte da arte da pesquisa em ciberativismo no Brasil (ARAÚJO, 2011).

---

<sup>5</sup> Ver *Syria Files* em: <http://wikileaks.org/Syria-Files-PT-BR.html>

<sup>6</sup> Mais informações em: <http://www.estadao.com.br/noticias/internacional/fundador-do-wikileaks-pede-asilo-politico-ao-equador,888437,0.htm>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

É possível considerar que um dos entendimentos sobre ciberativismo mais difundido é o encontrado na obra de McCaughey e Ayers (2003 *apud* RIGITANO, 2005), que o consideram como a presença do ativismo político na internet. Entretanto, como assevera Silveira (2010), com a expansão do acesso à internet e abertura do polo de emissão em rede, o leque de causas que se utilizam de maneira ativista das potencialidades da internet é grande. Desta forma, consideramos que a compreensão do ciberativismo como a manifestação do ativismo político em rede é limitada para o atual contexto complexo.

Silveira (2010, p. 31) conceitua o ciberativismo de maneira mais ampla, como “um conjunto de práticas em defesa de causas políticas, socioambientais, sociotecnológicas e culturais, realizadas nas redes cibernéticas, principalmente na Internet”. A preocupação de Silveira (2010) em reconhecer o cenário complexo em que se insere o ciberativismo fica evidente quando afirma que esta prática não pode ser relacionada a determinadas vertentes do pensamento político ideológico, pois, como diz o próprio autor (2010, p.31), “têm gerado muita confusão nas forças partidárias tradicionais e têm borrado as fronteiras das antigas lealdades à esquerda ou à direita”.

Esta compreensão ampla do que é o ciberativismo permite a Silveira (2010) fazer uma constatação importante no contexto dos estudos do ativismo em rede: as práticas que compõem o que se identifica como ciberativismo, segundo o entendimento de Silveira (2010), têm origem na própria gênese da tecnologia que lhe dá suporte. Isto é, esta prática sociotécnica de defesa de causas específicas surge na própria esfera de definição de padrões das tecnologias que tornaram a internet o que conhecemos hoje. “O ciberativismo [...] influenciou decisivamente grande parte da dinâmica e das definições sobre os principais protocolos de comunicação utilizados na conformação da Internet” (SILVEIRA, 2010, p. 31).

As características do modelo pelo qual se constitui a internet são justamente o que proporciona o poder comunicativo que serve ao ciberativismo. Como coloca Silveira (2011) em texto posterior, ao mesmo tempo em que o modelo trazido pela internet representa um grande arranjo de técnicas de controle, apontado como símbolo máximo do patamar social chamado por Gilles Deleuze (1988, 1992) de ‘Sociedade de controle’<sup>7</sup>, provê a expansão do poder comunicacional através da grande interatividade, velocidade e dispersão da comunicação. Com isso, o ciberativismo legitima-se na utilização radical de possibilidades

---

<sup>7</sup> Conteúdo melhor explicado no segundo capítulo

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

como as redes distribuídas, o anonimato, e mesmo a visibilidade que a internet pode proporcionar.

Castells (1999, 2001, 2003), ao desenhar conceitualmente o panorama societal que nomeia de Sociedade em rede, faz referências às disputas travadas neste novo campo principiado pelas redes cibernéticas. O autor (2003) dedica-se a refletir sobre os movimentos sociais no contexto das novas tecnologias, e contempla a noção de “ativista” como um indivíduo engajado em uma disputa simbólica. Esta afirmação surge do entendimento proposto por Castells (2003) de que tais grupos buscam essencialmente mudanças de valores simbólicos na sociedade. Desta maneira, para Castells (2003), as redes cibernéticas servem a grupos ciberativistas como mecanismo eficiente de propagação do seu discurso, prescindindo de estruturas antes fundamentais como os partidos políticos.

Assim como Castells (2003), Ugarte (2008) também vê o ciberativismo pelo prisma da ampliação da autonomia comunicativa através da internet. Então, para Ugarte (2008), o ciberativismo ocorre por um processo de autoagregação espontânea. Assim, o autor (2008) atribui à identidade, moldada por estes grupos através das construções discursivas, o status de elemento chave destas mobilizações em redes distribuídas.

A partir desta compreensão, Ugarte (2008) defende que o ciberativismo, atualmente, é composto de três vias principais unidas pelo que o autor chama de ‘empoderamento individual’: discurso, ferramentas e visibilidade.

Ao compreender os conceitos de ciberativismo explanados até este momento, propõe-se a definição a ser adotada para o presente estudo. Tal proposta nada mais representa que o agrupamento de aspectos importantes de cada conceituação apresentada. Dessa maneira, consideramos ciberativismo o conjunto de práticas realizadas em redes cibernéticas, com o objetivo de ampliar os significados sociais através da circulação na rede de discursos e ferramentas capazes de colaborar na defesa de causas específicas. Trata-se de uma nova cultura de ligação com os assuntos de uma cidadania em contexto global.

### 1.2 Ciberativismo em sites de redes sociais

Como foi apresentado nos primeiros parágrafos do item anterior, a partir dos apontamentos de Silveira (2010, 2011), consideramos que o surgimento do ciberativismo está ligado ao processo que deu origem às redes temáticas, como a internet. Desta maneira, pode-

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

se depreender que o ciberativismo se apropria das transformações pelas quais esta tecnologia passa. A evolução técnica da rede determina a própria reconfiguração das práticas do ativismo imanente a ela.

Desta maneira, não é diferente no estágio atual da internet e da web, onde grande parte do fluxo de navegação dos usuários está em determinados sites de redes sociais (SRS)<sup>8</sup>. Boyd e Ellison (2007) definem sites de redes sociais baseados em três aspectos principais: construção de perfil público, listar outros usuários com quem compartilham conexão e poder identificar sua lista de conexões.

Recuero (2009) lembra que SRS como ‘Facebook’, ‘Orkut’ ou ‘Google +’ são apenas o meio técnico que proporciona a emergência destas redes. Desta forma, redes sociais não são “pré-construídas pelas ferramentas, e, sim, apropriadas pelos atores sociais que lhes conferem sentido e que as adaptam para suas práticas sociais” (RECUERO, 2009, p.21).

A partir desta afirmação, identificamos o ciberativismo como uma das inúmeras práticas sociais pelas quais são apropriados os SRS. Batista e Zago (2010) destacam que o ciberativismo encontra nestes novos espaços possibilidades comunicativas que são colocadas em função da busca de reverberação política, alcançada através da cooperação.

Pelo seu caráter mais horizontal de comunicação, como ressaltam Batista e Zago (2010), os sítios de redes sociais garantem visibilidade a mobilizações onde se engajam um número relevante de indivíduos. Estas características foram reforçadas pelos autores (2011) em texto posterior, onde analisaram mobilização colaborativa de apoiadores da WikiLeaks no Twitter, onde o objetivo era colocar o nome da organização em posição de visibilidade, “numa tentativa de agendar o termo wikileaks ao lançá-lo aos Trending Topics” (BATISTA, ZAGO, 2011, p. 247).

Ou seja, abordando esta problemática de maneira geral, os SRS tendem a proporcionar a mobilizações ciberativistas uma forma de comunicação mais horizontalizada, onde engajamento pode significar visibilidade, seja entre os atores sociais de determinada rede, ou, em muitos casos, visibilidade midiática. Desta maneira, estes mecanismos se consolidam, tanto pela abrangência em número de indivíduos, quanto pela facilidade de sua utilização, como um ferramental indispensável a grupos que praticam o ciberativismo.

---

<sup>8</sup> No Brasil, o número de indivíduos que acessam a internet e participam de algum SRS chega a 69%, segundo pesquisa do Centro de Estudos sobre Tecnologia da Informação e da Comunicação (CETIC.BR) sobre uso de internet nos domicílios brasileiros. Dados disponíveis em: <http://cetic.br/usuarios/tic/2011-total-brasil/rel-int-06.htm> Acesso em: 17 jul. 2012

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 2. Análise da página da WikiLeaks no Facebook

Ao buscar compreender como a organização ciberativista objeto deste estudo apropriase dos SRS, optou-se pela análise da utilização do Facebook. Primeiramente, esta escolha é baseada na abrangência que o referido site encontra em boa parte do planeta. Segundo dados oficiais, até o final de março de 2012, foram registrados 901 milhões de usuários ativos. Cerca de 80% destes estão fora dos EUA e Canadá (FACEBOOK, 2012) <sup>9</sup>.

Da mesma maneira, a página da WikiLeaks<sup>10</sup> no Facebook tem mais de dois milhões<sup>11</sup> de usuários conectados que, conforme o jargão do site, ‘curtiram’ a página e passaram a receber as postagens desta organização. Este dado é superior ao número de seguidores do perfil da WikiLeaks no Twitter<sup>12</sup>, espaço em SRS que poderia ser foco deste estudo, que atualmente apresenta pouco mais de um milhão e meio de seguidores<sup>13</sup>.

Além do maior número de usuários conectados a este espaço, a escolha do Facebook também se justifica pela abundância de dados fornecidos por este SRS. Em cada postagem publicada nas páginas do Facebook, é possível ter acesso aos dados de suas possibilidades interativas. Ou seja, os mecanismos deste site possibilitam visualizar os dados das três possibilidades de interação através das postagens: o número de pessoas que ‘curtiram’ o conteúdo, os comentários feitos e o número de pessoas que repassaram determinado conteúdo através da possibilidade do ‘compartilhar’. Desta maneira, torna-se mais fácil e consistente qualquer análise sobre a apropriação dos conteúdos da WikiLeaks por parte dos atores sociais interagentes pela página do Facebook.

Além dos dados interativos, as páginas do Facebook fornecem a qualquer usuário dados demográficos como que parcela da população e que cidade tem mais indivíduos conectados à página. Da mesma forma, são disponibilizados dados de popularidade, como quantos usuários do SRS estão falando sobre a página e qual espaço temporal os conteúdos foram mais populares. No caso do objeto deste estudo, a página da WikiLeaks é mais popular

<sup>9</sup> Dados disponível em: <http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsAreaId=22> Acesso em: 15 jul. 2012.

<sup>10</sup> <https://www.facebook.com/wikileaks>

<sup>11</sup> Em 19 de julho de 2012, às 17h, eram exatamente 2.084.435 usuários conectados. Dados atuais podem ser obtidos através do endereço <https://www.facebook.com/wikileaks/likes>

<sup>12</sup> <http://twitter.com/wikileaks>

<sup>13</sup> Em 19 de julho de 2012, às 17h, eram exatamente 1.562.534 seguidores.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

entre indivíduos na faixa etária de 18 a 34 anos, e a cidade que compreende o maior número de usuários conectados à página da organização ciberativista é Londres<sup>14</sup>.

Então, ao definir o objeto deste estudo, e diante da grande quantidade de dados disponíveis, optou-se pela utilização da Teoria Fundamentada (TF) como método de análise. Tal escolha fará com que possíveis compósitos teóricos surjam da constante análise e coleta dos dados empíricos disponíveis na rede. Este método surge na obra *The Discovery of Grounded Theory*, em 1967, dos sociólogos Barney Glaser e Anselm Strauss.

A Teoria fundamentada apresenta-se, na maioria das bibliografias sobre o assunto, em quatro fases: coleta de dados, codificação aberta, codificação axial e codificação seletiva. A coleta dos dados, chamada na TF de amostragem teórica, consiste na captação de dados que possibilitem o máximo de oportunidades de descobrir variações de um conceito (AMARAL, FRAGOSO, RECUERO, 2011).

O próximo passo da TF é a codificação aberta, processo que tem como finalidade “identificar conceitos a partir das ideias centrais contidas nos dados” (GIL, 2010, p. 146). Basicamente, a codificação aberta representa a primeira análise, que deve fornecer as categorias conceituais desenvolvidas pelo pesquisador através da comparação das similaridades e diferenças dos dados empíricos.

A codificação axial representa um processo de comparações sucessivas, buscando a melhor definição para cada item conceitual. Para Amaral, Fragoso e Recuero (2011), é na codificação axial que as categorias emergentes identificadas na codificação inicial passam a ser relacionadas, buscando a melhor compreensão do fenômeno estudado. A codificação seletiva é a última etapa da análise dos dados, representando o processo final de interação entre categorias. Este passo já deve identificar uma categoria central, fundamental para posterior elaboração da teoria. Após a finalização da análise e redução das categorias, no momento em que há uma saturação, não há dados destoantes, passa-se ao processo de construção da teoria: reunião das impressões colhidas durante as codificações e sistematizadas nas categorias conceituais para finalização da teoria fundada nos dados empíricos.

---

<sup>14</sup> Dados disponíveis em <https://www.facebook.com/wikileaks/likes>. Acesso em: 15 jul. 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 2.1 Análise dos dados

Criada 12 de abril de 2010, a página da organização ciberativista WikiLeaks no Facebook concentra mais de dois milhões de usuários do SRS. Segundo os dados disponíveis na descrição da página, trata-se de um espaço oficial da organização, que tem como objetivo “disseminar documentos, fotos e vídeos que tenham significado político ou social”<sup>15</sup> (WIKILEAKS, 2012).

No princípio do processo de codificação aberta, iniciado em 4 de julho de 2012, identificamos que, como ocorre na maioria das páginas no Facebook, a principal atividade exercida através desta ferramenta é a publicação de conteúdo. No decorrer desta observação inicial, identificou-se que a publicação tem frequência diária e apresenta diversos tipos de conteúdos (texto, imagens, vídeo, hiperlinks, etc.).

Desta maneira, com estes dados, acreditamos que para alcançar com mais clareza o objetivo geral deste estudo, que é compreender como a WikiLeaks se apropria do mecanismo de páginas do Facebook, seria necessário a análise de um período representativo das suas ações. Assim, ao observar suas postagens dispostas na ‘linha do tempo’<sup>16</sup> da página da WikiLeaks, optamos por focar a análise de um período de 35 dias, de 1º de junho a 5 de julho de 2012.

Então, as postagens realizadas pela WikiLeaks nesse período foram captadas entre os dias 12 e 13 de julho. O início da captação das postagens uma semana após o último dia do período a ser analisado é de suma importância para que os dados englobem as interações realizadas através das postagens. Desta maneira, neste período de 35 dias, foram identificadas 289 publicações.

Primeiramente, buscamos classificar as postagens, criando uma tipologia destas ações, o que corresponde à principal etapa da codificação aberta da Teoria Fundamentada. Identificamos três grandes categorias quanto ao objetivo das postagens: ‘Sugestão de atitude’, ‘Divulgação de conteúdo’ e ‘Comentário opinativo’. Logicamente, não se tratam de categorias estanques, mas de constantes empíricas que apontam indícios da forma como a WikiLeaks utiliza-se deste SRS. Em um segundo momento, já na codificação axial, identificamos a necessidade de encontrar subcategorias, que nos dessem uma compreensão

<sup>15</sup> Tradução nossa. Texto original: “to disseminate documents, photos and video which have political or social significance” (WIKILEAKS, 2012).

<sup>16</sup> Forma onde as postagens ficam dispostas em ordem cronológica inversa.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

mais profunda do que os dados representavam. Passamos agora a teorização de cada categoria.

### 2.1.1 Sugestão de Atitude

A categoria de Sugestão de atitude representa a busca de apoio colaborativo através da proposição da realização de determinadas ações aos indivíduos conectados à página da organização. Geralmente utilizando apenas texto e hiperlink, as mensagens que nos fizeram identificar esta categoria costumam interpelar diretamente o seu interlocutor, geralmente em uma visada de incitação, como conceitua Charaudeau (2004) <sup>17</sup>. Podemos exemplificar com uma postagem realizada em 11 de junho de 2012, às 8h19 <sup>18</sup>:

“Os ‘Amigos da WikiLeaks’ (FoWL) iniciaram petição contra a extradição de Assange para os EUA – Por favor, assine” <sup>19</sup>, com hiperlink externo para site de realização de petições coletivas.

A categoria de Sugestão de atitude foi construída pela identificação de 62 postagens com as características supracitadas. Deste total, 15 postagens também estão associadas à categoria ‘Divulgação de conteúdo’ e uma à categoria ‘Comentário opinativo’.

Dentro das postagens que compõem esta categoria, identificamos quatro subcategorias de acordo com o propósito da atitude buscada: doação, participação, consumo e divulgação. A subcategoria de ‘Sugestão de atitude – doação’ corresponde aos pedidos colaboração financeira, através hiperlinks para sites onde é possível realizar a doação. Já ‘Sugestão de atitude – participação’ representa o pedido para que os indivíduos conectados à página engajem-se em determinada ação, como no exemplo citado anteriormente, onde é solicitada a assinatura dos apoiadores em petição contra extradição de Julian Assange.

A subcategoria ‘Sugestão de atitude – consumo’ representa a proposição da colaboração através da compra de produtos com a marca da WikiLeaks. Por fim, identificamos a subcategoria ‘Sugestão de atitude – divulgação’, quando os indivíduos

---

<sup>17</sup> Termo derivado do francês visée, as visadas representam na semiolinguística a intencionalidade psico-sócio-discursiva que deve definir a expectativa do ato de linguagem do sujeito falante e da própria troca linguageira. (CHARAUDEAU, 2004, online)

<sup>18</sup> Horário do Brasil

<sup>19</sup> Tradução nossa. Texto original: “*FoWL initiated Petition against Assange Extradition to the US - Please sign*”. Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/317197628365453>



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

conectados à página no Facebook são incitados a compartilhar determinado conteúdo com o objetivo de ampliar a repercussão do material divulgado.

Apesar da interpelação dos seguidores da página através do uso de apelo explícito, nas postagens que compõem a categoria de ‘Sugestão de atitude’ vemos um grau de interação regular, com alguns poucos picos de participação. O que chamamos de grau de interação nada mais representa que o número de utilização das possibilidades interativas da página no Facebook: curtir, compartilhar e comentar.

Os dois maiores picos de participação de indivíduos nas postagens que compõem esta categoria são vistos em uma imagem com a foto de Assange e um texto sobre a atual situação do mentor da WikiLeaks<sup>20</sup>, e em uma postagem associada ao vazamentos de e-mails da Síria, onde é pedido aos seguidores que ‘curtam’ também a página no Facebook destinada apenas ao vazamento<sup>21</sup>.

### 2.1.2 Comentário Opinativo

Esta categoria representa a utilização das postagens na página da WikiLeaks no Facebook para a manifestação de pontos de vistas baseados em saberes de crença (CHARAUDEAU, 2006). Isto é, opiniões baseadas em julgamentos subjetivos do que é bom e do que é ruim. É claro que a opinião e a subjetividade são inerentes às enunciações humanas, mas no caso das postagens que compõem esta categoria são tentativas explícitas da manifestação dos valores da WikiLeaks. Podemos citar como exemplo uma postagem sobre a possibilidade de asilo político a Assange no Equador, em 20 de junho de 2012, às 7h49: “Bom saber que o Equador está pronto para proteger os direitos humanos de Assange, após Reino Unido Suécia e Austrália falharem miseravelmente”<sup>22</sup>.

Encontramos oito postagens como esta, geralmente utilizando apenas o recurso do texto. Foi identificada uma postagem que integra também a categoria de Sugestão de atitude. Entretanto, as categorias que mais se cruzam na análise das postagens são a de Comentário opinativo e Divulgação de conteúdo. Encontramos 30 postagens que carregam características das duas categorias.

---

<sup>20</sup> Disponível em:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=406378506063934&set=a.206387512729702.43344.108734602494994&type=1>

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/439863182724700>

<sup>22</sup> Tradução nossa. Texto original: *Nice to know that Ecuador is ready to protect Assanges human rights after UK, Sweden and Australia failed miserably*. Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/401771069858011>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Esta associação de Comentário opinativo e Divulgação de conteúdo geralmente representa a avaliação opinativa de conteúdos externos à WikiLeaks. Podemos exemplificar esta associação através de postagem realizada em 9 de junho de 2012, onde é publicado vídeo do discurso da Secretária de Estado norte-americana, Hillary Clinton, e comentário sobre o conteúdo: “Hillary Clinton chorosa e se lamentando sobre a perda dos EUA de outra guerra... desta vez é a "Guerra de informação" <sup>23</sup>.

As postagens que dão origem à categoria de Comentário opinativo apresentam números regulares de participação dos indivíduos conectados à página, com alguns picos, como na postagem apresentada anteriormente, publicada 20 de junho de 2012, às 7h49. Podemos considerar que, apesar do menor número de postagens, verifica-se na categoria de Comentário opinativo uma intensidade maior de participação, em relação à categoria Sugestão de atitude.

### 2.2.3 Divulgação de conteúdo

Construída pela maioria das postagens avaliadas neste estudo, a categoria de Divulgação de conteúdo representa o uso da página no Facebook para disseminação de conteúdos de diversos tipos (texto, vídeo, imagem, hiperlink). Na sua maioria realizada através da utilização de hiperlinks para conteúdos externos ao Facebook, esta categoria representa uma apropriação informativa deste mecanismo, como forma de criar uma rede de divulgação de conteúdos considerados relevantes pela WikiLeaks. Foram verificadas 232 postagens, sendo que 30 delas também apresentavam características da categoria Comentário opinativo e 15 características da categoria Sugestão de atitude.

Podemos identificar as características que deram origem a esta categoria através do seguinte exemplo, publicado em 16 de junho às 15h29:

“Depois da Suécia: Assange pode tornar-se o segundo Manning? - RT” <sup>24</sup>.

Trata-se de um hiperlink para um texto opinativo no site da rede jornalística internacional RT, abordando possíveis estratégias norte-americanas para extraditar e prender Julian Assange, como fizeram com o soldado Bradley Manning, acusado de ser a fonte da

<sup>23</sup> Tradução nossa. Texto original: “Hillary Clinton whining and moaning about US losing yet another war...this time it's the 'Information War'”. Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/245791422202433>

<sup>24</sup> Tradução nossa. Texto original: *After Sweden: Assange to become Manning II?* Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/371436019589854>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

WikiLeaks para os documentos vazados. Ou seja, representa a divulgação de conteúdos considerados relevantes pela WikiLeaks.

Diante do grande número de postagens identificadas com a categoria Divulgação de conteúdo, aprofundamos a análise já na codificação axial buscando subcategorias que garantissem melhor compreensão dos aspectos destas postagens. Dessa forma, identificou-se seis subcategorias de acordo com o conteúdo divulgado: informativo, opinativo, operacional e diverso. Além disso, os conteúdos das postagens foram classificados em internos e externos, em relação a sua instância de produção: internos quando produzidos pela própria WikiLeaks e externos quando produzidos por outros indivíduos ou organizações.

A subcategoria ‘Divulgação de conteúdo informativo’ contempla as postagens onde este tipo de conteúdo é privilegiado, como, por exemplo, a divulgação de notícias consideradas relevantes pela WikiLeaks. Já a subcategoria ‘Divulgação de conteúdo opinativo’ se refere às postagens com caráter avaliativo, como o exemplo do texto da rede jornalística internacional RT, ou como textos geralmente retirados de blogs. Estas duas são as subcategorias predominantes nas mensagens componentes da Divulgação de conteúdo.

São justamente nestas duas subcategorias que encontramos os maiores picos de participação dos indivíduos conectados à página da WikiLeaks no Facebook. A análise destas postagens nos dá alguns subsídios interessantes para compreensão da apropriação ciberativista de SRS e, principalmente, da relação com os indivíduos conectados através deste mecanismo.

Verificou-se que as sete postagens mais populares, ou seja, que tiveram maior número de curtidas, compartilhamentos e comentários, e que, conseqüentemente tiveram maior alcance dentro do Facebook, se tratavam de conteúdos categorizados como ‘opinativo interno’ e no formato de imagem. Algumas destas imagens são ilustrações, como a postada em 14 de junho de 2012, às 16h16, onde uma representação do globo terrestre em derretimento é circundada pelos dizeres “Wikileaks = Democracia”<sup>25</sup>. Outras representam composições iconográficas, com fotografia e texto, como na imagem postada em 28 de junho de 2012, às 17h40, quando a fotografia em preto e branco do rosto de Julian Assange é associada à frase “Não corremos, lutamos”<sup>26</sup>.

<sup>25</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Wikileaks = Democracy*”. Disponível em:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=399083270126791&set=a.206387512729702.43344.108734602494994&type=1>

<sup>26</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Not running, fighting*”. Disponível em:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=405830092785442&set=a.206387512729702.43344.108734602494994&type=1>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Ao analisar estas postagens e o contexto de uso dessas ferramentas, podemos tirar algumas conclusões sobre os altos números de interação registrados nas postagens identificadas no parágrafo anterior. Acreditamos que a maior apropriação pelos indivíduos destas postagens se dá pela própria característica do Facebook como site de rede sociais. É notório o seu caráter visual, onde imagens são usadas abundantemente para diferentes fins. Desta forma, quando os conteúdos postados pela WikiLeaks estão neste formato, encontram maior repercussão entre os indivíduos conectados à sua rede. Este ponto confirma-se em postagem do dia 12 de junho de 2012, às 8h30<sup>27</sup>, quando é compartilhado um hiperlink para uma imagem do mesmo gênero das que tiveram altos índices de participação. Entretanto, como é posto apenas o hiperlink para imagem, sem que ela própria apareça para os usuários, a postagem praticamente não teve repercussão.

Assim, a construção identitária dos indivíduos através de seus perfis no Facebook se dá frequentemente pela apropriação de conteúdos iconográficos. Desta maneira, acreditamos que o conteúdo divulgado pela WikiLeaks neste formato gera maior identificação nos indivíduos conectados à sua página no Facebook.

Também se verificou picos de participação em postagens componentes da subcategoria Divulgação de conteúdo informativo quando representavam a divulgação inédita de determinada informação. Observamos isto em postagens com informações sobre a possibilidade de asilo político a Assange na embaixada equatoriana<sup>28</sup> e no vazamento de documentos que foi chamado de ‘*The Syria Files*’<sup>29</sup>.

Passando às demais subcategorias, a de ‘Divulgação de conteúdo operacional’ é formada pelas postagens com informações técnicas, geralmente instrutivas sobre como acessar determinado conteúdo. Podemos exemplificar com uma postagem de 5 de julho, às 7h42, quando é informada a instabilidade dos servidores da WikiLeaks após o vazamento de documentos. As postagens que compõem essas categorias têm baixo número de participação. Por fim, a subcategoria de ‘Divulgação de conteúdo diverso’ se refere à utilização da página da WikiLeaks no Facebook para divulgação de informações sobre assuntos não diretamente ligado às ações desta organização ciberativista. Tais conteúdos aparentam ser usados para demonstrar a opinião da WikiLeaks sobre assuntos não relacionados às suas ações. É exemplo

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/149565511834146>

<sup>28</sup> Postagem disponível em <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/406168349418283>

<sup>29</sup> Postagem disponível em <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/336873979726712>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

desta subcategoria postagem de 9 de junho de 2012, às 19h26, quando um vídeo de um comediante norte-americano é postado com o seguinte comentário “Assunto fora de pauta, mas ainda hilário - Comediante de standup norte-americano George Carlin falando sobre os EUA e a guerra”<sup>30</sup>. Assim como a subcategoria de Divulgação de conteúdo operacional, as postagens de conteúdos diversos representam uma pequena parcela das postagens da WikiLeaks em sua página no Facebook e baixos números de participação.

### Considerações finais

Após a análise dos dados observou-se a predominância de uma utilização mais informativa do mecanismo de página no Facebook. Ou seja, esse conector de indivíduos que congrega mais de dois milhões de usuários desse SRS é utilizada, na maioria das postagens verificadas durante os 35 dias analisados, como espaço midiático em rede para propagação de informações, opiniões e conteúdos considerados relevantes pela WikiLeaks.

Identificou-se nesta análise a inexistência de interlocução entre a organização e os indivíduos conectados à sua página. As possibilidades interativas deste mecanismo (curtir, compartilhar ou comentar) são usadas apenas para a interação entre os indivíduos, e deles com os conteúdos divulgados. Entretanto, verificou-se na categoria Sugestão de atitude a interpelação dos indivíduos através do apelo para realização de algum ato em favor desta organização.

Em relação à participação dos usuários conectados à página, notou-se que os momentos de maior participação se condensaram principalmente em dois tipos de postagem: as imagens de conteúdo opinativo e os fatos relacionados a vazamentos da WikiLeaks. As primeiras, representam, sem sombra de dúvida, os conteúdos mais apropriados pelos indivíduos conectados à página da WikiLeaks. Este dado, assim como a compreensão do papel das imagens neste SRS, nos dá bons indícios de como os indivíduos apropriam-se dos discursos construídos por esta organização. Então, acredita-se ser fundamental, em estudo futuro, aprofundar a compreensão das apropriações feitas por estes indivíduos do discurso iconográfico da organização ciberativista referida a partir dos mecanismos de SRS.

---

<sup>30</sup> Tradução nossa. Texto original: “Off topic but still hilarious - US Standup Comedian George Carlin talking about US and WAR”. Disponível em: <https://www.facebook.com/wikileaks/posts/400400326677444>

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

Por fim, consideramos que os resultados encontrados neste estudo corroboram com a proposição feita sobre o conceito de ciberativismo, considerando-o como as práticas realizadas no ciberespaço com o objetivo de ampliar os significados sociais através da circulação na rede de discursos e ferramentas capazes de colaborar na defesa de causas específicas.

### Referências bibliográficas

AMARAL, A. R.; FRAGOSO, S.; RECUERO, R.. **Métodos de Pesquisa para Internet**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. v. 1. 239 p.

AMARAL, A., MONTARDO, S. **Mapeamento Temático da História da Ciberultura no Brasil**. In: BARBOSA E SACRAMENTO. NO PRELO. 2012.

ANTOUN, H.; MALINI, Fabio. Ontologia da Liberdade na Rede: as multi-mídias e os dilemas da narrativa coletiva dos acontecimentos. In: **XIX COMPÓS - 19 Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, 2010, Rio de Janeiro. XIX COMPÓS, PUC-RIO 2010, Anais do XIX Encontro Anual da COMPÓS. Rio de Janeiro : COMPÓS e PUC-RIO, 2010. v. 1. p. 1-14.

ARAÚJO, Willian Fernandes. **Ciberativismo**: levantamento do estado da arte na pesquisa no Brasil. In: ABCIBER, Simpósio Nacional da, V, Florianópolis, 2011. Anais... Florianópolis, SC. 1:1-14.

BATISTA, Jandré Corrêa ; ZAGO, Gabriela da Silva. **Ativismo e Agendamento nos Trending Topics do Twitter**: o caso Wikileaks. Contemporanea (UFBA. Online), v. 9, p. 101-114, 2011.

BATISTA, Jandré Corrêa ; ZAGO, Gabriela da Silva. **Ativismo em Redes Sociais Digitais**: Os fluxos de comunicação no caso #forasarney. Estudos em Comunicação/Communication Studies, v. 8, p. 129-146, 2010.

BOYD, D.; ELLISON, N. **Social network sites**: Definition, history, and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication, n.13, v.1, 2007. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> Acesso em: 20 maio 2012.

CHARAUDEAU, P. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In: PAULIUKONIS, M. A. L. , GAVAZZI, S. (Orgs.) Da língua ao discurso: reflexões para o ensino. Rio de Janeiro : Lucerna, 2005, p. 11-27. Disponível em: <http://www.patrick-charaudeau.com/Uma-analise-semiolinguistica-do.html>. Acesso em: 15 out. 2011.

CETIC.BR. **TIC DOMICÍLIOS e USUÁRIOS 2011 - TOTAL BRASIL**. Disponível em: <http://cetic.br/usuarios/tic/2011-total-brasil/rel-int-06.htm>. Acesso: 25 jun. 2012.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

FACEBOOK. **Newsroom**. Disponível em: <http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsAreaId=22>. Acesso: 25 jun. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

\_\_\_\_\_. **Conversações: 1972-1990**. 1. ed. São Paulo, SP: Editora 34, 1992.

HARDT, Michael. **A sociedade Mundial de Controle**. In: ALLIEZ, Éric (org.). Gilles Deleuze uma vida Filosófica. São Paulo: Ed.34, 2000. p. 357-372.

\_\_\_\_\_. **Multidão: guerra e democracia na era do império**. Rio de Janeiro, RJ: Record, 2005. 530 p.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre, RS: Sulina, 2009. 191 p.

RIGITANO, M. E. C.. **Ciberativismo: definições, origens e possíveis classificações**. In: André Lemos. (Org.). Cibercidade II: Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: E-papers, 2005, v. , p. 249-276.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. Revista USP, São Paulo, v. v.1, p. 28-39, 2010.

\_\_\_\_\_. **O fenômeno Wikileaks e as redes de poder**. Contemporanea (UFBA. Online), Salvador, v. 9, p. 06-21, 2011.

TRAQUINA, Nelson. **Jornalismo: questões, teorias e 'estórias'**. 2. ed. Lisboa, Portugal: Vega, c1999. 360 p.

UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. 116 p.

WIKILEAKS. Disponível em: <http://www.wikileaks.org>. Acesso em: 10 jan. 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## Ciberativismo Surdo: em Defesa da Educação Bilíngue<sup>1</sup>

Rachel Colacique Gomes<sup>2</sup>

Edméa Santos<sup>3</sup>

### Resumo

A horizontalização da comunicação e informação reforça as potencialidades da internet, fortalecendo os indivíduos do ponto de vista de suas ações políticas e suas opções identitárias (SILVA, 2009). As mobilizações político-sociais articuladas por meio dos *softwares* sociais são exemplos de como o acesso à informação e possibilidade de comunicação, via internet, permite que os atores sociais lutem em defesa de seus próprios direitos, autônoma e democraticamente, demonstrando o caráter ativista da internet (ANTOUM; MALINI, 2010). Em tempos de inclusão social e acesso à rede mundial de computadores, os cibercidadãos Surdos foram à luta em defesa da educação bilíngue. O presente artigo procura mostrar algumas ações que envolveram esse movimento, e suas conquistas, que representam um marco importante na história dos surdos brasileiros.

### Palavras-chave

Surdos; Ciberativismo; Redes Sociais; e-Acessibilidade; LIBRAS.

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 - Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestranda do programa PROPED/UERJ, GPDOC. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura – GPDOC, Proped - UERJ. Especialista em Educação Especial (UNIRIO). Professora Auxiliar da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES). Email: r\_colacique@hotmail.com

<sup>3</sup> Professora do PROPED–UERJ, líder do GPDOC – Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. Pedagoga pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL), Mestre e Doutora em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia (FACED/UFBA). Professora adjunto da Faculdade de Educação da UERJ, atua no PROPED, na Linha de Pesquisa: Cotidiano, Redes Educativas e Processos Culturais. Líder do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC). Atua na formação inicial e continuada de professores e pesquisadores. Campos de atuação profissional: Cibercultura e Educação, Pesquisa e Prática Pedagógica, Currículo, Didática, Informática na Educação, Educação Online, EAD; Sócia efetiva da ABCIBER (Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura).



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Introdução

Seguindo a dinâmica complexa da estrutura da sociedade em rede, novas práticas sociais tomam forma, potencializadas pelas tecnologias da informação, comunicação e a conexão em tempo real, que permitem a interconexão de acontecimentos, decisões, ações e pessoas, transformando continuamente o “universo virtual em que adquirem sentidos” (BONILLA, 2009, p.32). Mais do que em sua primeira fase, a internet atual fomenta seus potenciais interativos, consolidando-se como uma internet das pessoas e das redes de relacionamento, notoriamente participativa.

O perfil do internauta não é mais de *usuário consumidor*, não são apenas os que *acessam* informações, mas são os que criam, compartilham e questionam, produzindo conteúdos. Espectadores e participantes ao mesmo tempo, *interagentes*<sup>4</sup>, indivíduos autônomos e independentes, questionadores, capazes de produzir, decidir e transformar. A liberação do pólo de emissão (SANTOS, 2010, p.36) facilita os processos de interação, horizontalizando a comunicação e informação, o que reforça as potencialidades da internet no que diz respeito à democratização das relações, fortalecendo os indivíduos “do ponto de vista de suas ações políticas e suas opções identitárias” (SILVA, S. 2009, p.171).

As mobilizações político-sociais articuladas por meio dos *softwares* sociais são exemplos de como o acesso à informação e possibilidade de comunicação, via internet, permite que os atores sociais lutem em defesa de seus próprios direitos, autônoma e democraticamente. É o caso, por exemplo, da série de manifestações e protestos ocorridos em países do Oriente Médio e também no Norte da África<sup>5</sup>, onde os softwares sociais foram amplamente utilizados para organizar, comunicar e sensibilizar a população e a comunidade internacional.

Neste artigo, destacaremos o grande movimento – organizado via softwares sociais – contra o fechamento do Colégio de Aplicação do Instituto Nacional de Educação de Surdos

---

<sup>4</sup> O conceito de *interagente* se opõe ao de *interagido* que, segundo Castells, seriam os internautas que fazem uso rudimentar dos dispositivos e das redes eletrônicas, não sabendo tirar proveito de todo os benefícios – culturais, sociais e econômicos – que estes oferecem (LEMOS, 2011, p.17).

<sup>5</sup> Os primeiros protestos ocorreram na Tunísia, em 18 de dezembro de 2010, e serviram de estopim motivador para a série de manifestações envolvendo países como Egito, Líbia, Argélia, Síria, Jordânia, dentre outros. Para mais informações sobre a Primavera Árabe, ver: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Primavera\\_%C3%81rabe](http://pt.wikipedia.org/wiki/Primavera_%C3%81rabe)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

(INES). Em tempos de inclusão social e acesso à rede mundial de computadores, os cibercidadãos surdos se apropriaram dos softwares sociais – Youtube e Facebook – e foram à luta.

### Os surdos no ciberespaço: um *case* de ciberativismo

A despeito das limitações de acessibilidade dos ambientes virtuais, é possível ver a autoria dos surdos na internet: são blogs<sup>6</sup>, sites<sup>7</sup>, vídeos<sup>8</sup>, imagens<sup>9</sup>, poemas<sup>10</sup>, músicas<sup>11</sup>, e até um site de relacionamento exclusivo para usuários surdos<sup>12</sup>.

Espaços habitados *por* surdos e *para* surdos. Eles estão interagindo uns com os outros, seja por meio de textos escritos, ou pela Língua de Sinais. Eles estão se apropriando do espaço que inicialmente não havia sido pensado para eles. Não como meros espectadores, mas habitando, produzindo e significando o ambiente virtual. Apesar das barreiras encontradas, os surdos se apropriaram da WEB 2.0, que possibilita a veiculação de conteúdos criados, editados e publicados pelos praticantes das redes (SANTOS, 2011, p.84). Os cibercidadãos surdos estão rompendo com a lógica vertical das mídias de comunicação em massa, ampliando o alcance de seus sinais, chamando atenção para suas lutas e galgando espaços onde antes não era possível.



**Imagem1:** Surdosol – A rede social exclusiva para surdos.  
Fonte: - <http://www.surdosol.com.br/rede/>

Exemplo dessa apropriação entre os internautas surdos, destacamos a mobilização ocorrida contra o fechamento do Colégio de Aplicação do INES e em defesa da educação bilíngüe para surdos<sup>13</sup>.

<sup>6</sup> Como, por exemplo, o Blog Surdo Sim, desenvolvido por surdos para “*para unir a comunidade surda e torná-la mais forte!*” Disponível em: <http://surdosim.wordpress.com/>

<sup>7</sup> O site apresenta conteúdos sobre surdez, LIBRAS e demais temas relacionados. <http://www.surdo.org.br/>

<sup>8</sup> No Youtube é possível ver inúmeros vídeos como esse do Jonas, um menino surdo: <http://migre.me/8BHcA>

<sup>9</sup> Por exemplo, esta feita por uma criança surda: <http://migre.me/8BHe6>

<sup>10</sup> Vídeo disponível em: <http://migre.me/9Xafa>

<sup>11</sup> Versão da música “Ai se eu te pego!” (Michel Teló), em LIBRAS, feita por um surdo: <http://migre.me/9Xag1>

<sup>12</sup> Surdos Online (SURDOSOL) - <http://www.surdosol.com.br/rede/>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Fundado em 1856, o Instituto Nacional de Educação de Surdos atende cerca de 600 estudantes atualmente, oferecendo Educação Infantil (de zero a três anos), Ensino Fundamental e Médio. Além disso, o Instituto oferece também Ensino Superior – através do Curso Bilíngue de Pedagogia, experiência pioneira na América Latina – Especialização *Lato Sensu* e cursos de extensão abertos à comunidade. Em seus quase dois séculos de existência, o Instituto passou por diferentes propostas pedagógicas e movimentos políticos e, ao longo desse período, foi um marco e uma referência na educação das pessoas surdas em todo o país (MOURA, 2000).

Em março de 2011, durante uma reunião, a diretora de Política de Educação Especial do Ministério da Educação (MEC) Martinha Claret fez menção à possibilidade de fechamento do Colégio de Aplicação do INES<sup>14</sup> e do Instituto Benjamin Constant<sup>15</sup> – que atende pessoas cegas e com baixa-visão. Os estudantes seriam incluídos em escolas regulares da região, e os Institutos passariam a atuar apenas com formação de professores e orientação às escolas inclusivas. A polêmica declaração chegou aos estudantes, pais, professores e demais membros da comunidade interna do Instituto, causando grande espanto e comoção. Embora a inclusão escolar de pessoas com deficiência seja uma tendência internacional cada vez mais consolidada, e esteja prevista na legislação brasileira<sup>16</sup>, muitas pessoas surdas discordam dessa perspectiva, defendendo que os surdos devem ter a possibilidade de estar agrupados com seus pares, fortalecendo sua identidade e o desenvolvimento da Língua Brasileira de Sinais<sup>17</sup>.

---

<sup>13</sup> Não é objetivo aqui, discutir as motivações que fundamentam a postura do MEC frente às políticas de Educação Especial e/ou Inclusiva. Nem questionar a decisão, aparentemente vertical, sobre o encerramento das atividades no INES. O que nos propomos é apresentar a mobilização gerada pelos surdos, em defesa de seus próprios direitos e interesses, e a posterior repercussão nacional que o movimento alcançou, potencializado por softwares sociais na internet. Vale mencionar que houve grande manifestação também em defesa do não fechamento do Instituto Benjamin Constant, que atende pessoas cegas e com baixa visão. Mas para esse texto, optamos por focar nos movimentos realizados pelos surdos, em defesa do INES.

<sup>14</sup> Para saber mais sobre o INES, sua história e perspectiva atual, acesse o site oficial: [www.ines.gov.br](http://www.ines.gov.br)

<sup>15</sup> Para saber mais sobre o IBC, acesse o site oficial: [www.ibc.gov.br](http://www.ibc.gov.br)

<sup>16</sup> Artigos 58º, 59º e 60º da Lei 9394/96 (LDB) Disponível em: <http://migre.me/9Xadf>

<sup>17</sup> Entende-se como Língua Brasileira de Sinais - Libras a forma de comunicação e expressão, em que o sistema lingüístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema lingüístico de transmissão de idéias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Mas se em outro momento histórico as pessoas com deficiência eram relegadas à exclusão, vivendo à margem da sociedade, e ignoradas em suas opiniões (FONTES, 2007), muitas vezes dependendo da ajuda do “não-deficiente” para defesa de sua causa, hoje as pessoas com deficiência estão exercendo seus direitos e retomando os espaços que lhes foram negados. No dia 24 de março de 2011, um surdo, muito conhecido por sua atuação em defesa da comunidade surda, disponibilizou no Youtube e divulgou via Facebook, um vídeo onde

*“Absurdo! Absurdo! Absurdo! É verdade? O INES vai fechar? É impossível! Não, por favor. Eu peço, eu imploro. Vamos dizer não ao fechamento [do INES]. Convido todos os surdos a pensarem, olharem para o INES. É o surdo quem perde. Os grupos, a cultura, a identidade, tudo vai se perder pela inclusão com o ouvinte? Não! Por favor, abra o olho. Por favor, eu peço. É um absurdo! O surdo não pode perder a cultura. Eu chorei. Senti uma dor no meu coração. Por favor, vamos discutir opiniões. Não podemos aceitar, de braços cruzados, que o INES acabe. Não! Vamos à luta!”*



Imagem 2: Vídeo registra a indignação com a notícia do possível fechamento do INES. Fonte: <http://migre.me/9w5ox>

declarava sua total indignação com a notícia do fechamento do Instituto. Com mais de 8.300 acessos registrados, o autor do vídeo<sup>18</sup> diz em Língua de Sinais:

As estatísticas apresentadas pelo Youtube indicam que o vídeo foi exibido mais de 3.000 vezes pelo Orkut, tendo sido visto em mais de 15 países. Na mesma data, outro vídeo é postado no youtube e também divulgado via Facebook. Desta vez é o assessor da direção geral do INES que faz a declaração<sup>19</sup>:



Imagem 3: Vídeo do vice-diretor do INES, sobre a notícia do fechamento do Instituto. Fonte: <http://migre.me/9wc1p>

*“Eu vou explicar para vocês o que aconteceu essa manhã [...] em fevereiro, fomos para Brasília tratar das nossas propostas para o INES. Expusemos nossas idéias e planejamento, mas a pessoa representante do MEC disse: ‘Olha, a Faculdade de Pedagogia Bilingue vai continuar. Temos interesse na inclusão de surdos e ouvintes. Mas o Colégio de Aplicação (que atende a Educação Básica) nós não queremos. Vamos tirar o CAp e mandamos as crianças para serem incluídas em outras escolas públicas e particulares.’ [...] tentamos argumentar sobre a importância do Colégio para os surdos, mas não teve acordo. A proposta é que o INES vire Centro de Referência e Formação de professores. Auxiliando o trabalho com surdos em outras escolas do Brasil todo. Voltamos pro INES muito preocupados [...] e trabalhamos muito [...] na tentativa de mantermos o CAp funcionando. [...] Na semana passada, a diretora de Política de Educação Especial do MEC, veio para discutir algumas ações e propostas sobre inclusão, entre outras coisas. [...] Por isso, calma. Não fique preocupado, dizendo que o INES vai fechar, porque isso não é verdade. O que vai sair é o CAp, a faculdade continua. [...] E essa situação não se refere apenas ao INES, não. O Instituto Benjamim Constant, que atende cegos, também está nessa situação. Por isso que nós estamos discutindo em conjunto, buscando qualidade. Você não precisa ficar preocupado, fazendo confusão, dizendo que o INES vai fechar. Não. Calma! Paciência. Estamos negociando com Brasília, quando tivermos informações eu divulgo para vocês. [...] Obrigado, abraços”*

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O acesso à informação sobre o fechamento do Instituto, por meio dos vídeos em LIBRAS, acarretou uma grande mobilização na internet (e posteriormente, “fora” dela). Em um dos comentários feitos ao vídeo, uma surda afirma: “*Eu já olhei o vídeo e vi que pediu calma. Calma nada! Os surdos já sofreram muito [...] O MEC é forte, mas os surdos e os amigos ouvintes, juntos são mais fortes. Quem vota no presidente e todos os políticos lá em Brasília? Com a inclusão o surdo só perde. Precisa lutar sim!*”<sup>20</sup> Dezenas de outras postagens foram feitas. Os surdos manifestaram suas opiniões. As discussões giraram em torno do não-fechamento do CAPINES; do posicionamento – contra ou a favor – em relação à inclusão de estudantes surdos em escolas regulares; e a defesa de uma educação bilíngue<sup>21</sup>. O vídeo “Eu sou a prova da inclusão!” traz a narrativa, em LIBRAS, de um jovem surdo que relata<sup>22</sup> sua própria experiência com a inclusão:

**Imagem 4:** Vídeo relata experiência de jovem surdo. Estatística de acesso indica que o vídeo foi exibido em vários países. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=wprpwF1pOPM&feature=related>

“Oi, meu nome é João Gabriel. Eu vi muitos vídeos dos surdos falando da inclusão dos surdos com os ouvintes [...] em qualquer série, para mim não adianta. Sabe por quê? Eu sou a prova! Eu sou a prova! Eu já estive numa inclusão com ouvintes [...] mas eu sofri bastante. Sabe como? Tinha que se esforçar em dobro para entender as aulas, fazer leitura labial, tinha que esforçar em dobro. Nas aulas particulares me esforçava muito, estudava sempre em dobro [...] Foi muito difícil. Mesmo fazendo leitura labial não adiantava. Não dava para entender nada, nada. Os professores falavam rápido e esqueciam que tinha um surdo na sala. Entendeu? Eu sou a prova! [...] Agora estou na UFRJ, fui o primeiro surdo a passar no vestibular e entrar sem cotas, ou transferência. Mas estou sofrendo de novo. Eu sou a prova! [...] agora o MEC quer a inclusão para diminuir gastos e pagar menos salário aos professores? Mas a família do surdo vai ficar sofrendo e pagando aulas particulares, fonoaudiólogos, materiais, tudo em dobro? Não dá! Eu sou a prova! Estou feliz por ter estudado numa escola de ouvintes? De ter passado para a faculdade? Não estou feliz, estou cansado. Me perdi no meu caminho. Eu perdi 20 anos. Agora conheci a LIBRAS (no ano passado) me sinto muito melhor, mais feliz!”



<sup>20</sup> Tradução livre e adaptada. Comentário na íntegra pode ser lido em: <http://migre.me/9Xa6L>

<sup>21</sup> Nesse caso, Educação Bilíngue para surdos é considerada a garantia do direito de ter aulas em LIBRAS, e o ensino da Língua Portuguesa, na modalidade escrita, como segunda língua.

<sup>22</sup> Tradução livre e adaptada. Vídeo disponível em: <http://migre.me/9Xa5P>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O vídeo prossegue, e o jovem compartilha mais algumas de suas experiências, alcançando mais de 1.500 pessoas ao redor do mundo. O relato emociona: “*Não estou feliz, estou cansado. Perdi 20 anos [...] mas agora com a LIBRAS estou feliz*”. O esforço relatado pelo jovem é comum aos relatos de outros surdos. A imposição da língua oral, como única forma de linguagem, vai contra todos os direitos inerentes ao ser humano. Com as limitações da oralidade, mas sem o aporte da Língua de Sinais, o surdo terá implicações negativas em seu conhecimento de mundo e de si mesmo. Além disso, a falta (ou atraso) no aprendizado de uma língua pode acarretar danos irreparáveis à organização psicossocial de um indivíduo (QUADROS,1997).

A partir da aquisição de uma língua, a criança passa a construir sua subjetividade, pois ela terá recursos para sua inserção no processo dialógico de sua comunidade [...] A língua de sinais representa um papel expressivo na vida do sujeito surdo, conduzindo-o, por intermédio de uma língua estruturada, ao desenvolvimento pleno (DIZEU; CAPORALI, 2005, p.587 e 588).

A Língua de Sinais possibilita a integração do surdo ao seu meio, possibilitando a compreensão e significação das experiências, além de favorecer as relações interpessoais (GÓES, 1999). De acordo com Dizeu e Caporali (2005), os motivos que levam os surdos a querer integrarem-se em uma comunidade surda são “as possibilidades comunicativas e a identificação de si, que lhe causam uma participação confortável de convívio”.

Em 1880, após um congresso realizado em Milão, foi decidido que a melhor, e única, maneira de se promover a educação de surdos era

pela obrigação do aprendizado da fala. Desse modo, o método Oral foi imposto aos surdos do



Imagem 5: Charge compara fechamento do INES, com a imposição do método oralista e a total proibição da língua de sinais, ocorrida em 1880. Fonte: <http://www.notisurdo.com.br/fechaines.html>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

mundo todo, tendo sido totalmente proibido o uso da Língua de Sinais. A charge ao lado, faz uma crítica severa ao fechamento do Instituto, comparando essa atitude com a imposição do método Oralista.

O vídeo intitulado “Lamento oculto de um surdo<sup>23</sup>”, é feito por um grupo de surdos, que apresentam um poema em Língua de Sinais, falando sobre seus dilemas, angústias e como não são atendidos em suas opiniões, nem respeitados em sua língua. Outros vídeos<sup>24</sup> foram postados, em resposta contra o fechamento do INES. Em um deles, um grupo de surdos israelenses manifesta apoio à causa dos surdos aqui no Brasil.

No Facebook, além dos diversos grupos e comunidades sobre surdez, foi criado um



Imagem 6: Um grupo de surdos israelenses demonstra apoio à causa dos surdos no Brasil. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=zfsgSBvw1Eo&feature=related>

grupo aberto, para divulgação e troca de informações entre os surdos. O nome do grupo: “INES – Escola dos surdos, fechamento ou inclusão, seja o que for, NÃO!!!”<sup>25</sup> Expressando a vontade dos surdos de continuarem estudando em um colégios *de surdos*.

Com a repercussão via softwares sociais na internet, o movimento foi ganhando outros adeptos. Jornais<sup>26</sup>, programas de rádio<sup>27</sup> e TV<sup>28</sup>, políticos e até alguns artistas comentaram o fato, manifestando



Imagem 7: Prefeito do município do Rio de Janeiro comenta, no twitter, sobre a ameaça de fechamento do INES e IBC. Fonte: <http://migre.me/8C2f6>

<sup>23</sup>Vídeo com legenda, disponível em: <http://migre.me/8C10B>

<sup>24</sup> Vídeo com legenda, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=zfsgSBvw1Eo&feature=related>

<sup>25</sup> Link para o grupo: <https://www.facebook.com/groups/207782025916938/>

<sup>26</sup> O Globo (30/03/2011) <http://migre.me/8C2c0>

<sup>27</sup> Boechat comenta na rádio Band News FM - <http://migre.me/8C2dk>

<sup>28</sup> Jornal Bom dia Brasil, da Rede Globo <http://migre.me/9Xa45>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

apoio à causa surda. O prefeito do Rio de Janeiro, Eduardo Paes, se manifestou pelo Twitter: "*Não é possível que alguém esteja pensando em fechar o Instituto Benjamin Constant!*"<sup>29</sup>

O ex-jogador de futebol do Corinthians, Júlio Cesar, gravou um vídeo expressando, em

Imagem 8: Atriz Marieta Severo manifesta seu apoio à causa surda. Fonte: <http://migre.me/9wh7t>



LIBRAS, seu apoio às escolas de surdos: "*É muito importante que as escolas de surdos continuem com a autonomia que sempre tiveram, pois as crianças surdas precisam muito aprender com seus pares...*"<sup>30</sup> A atriz Marieta Severo, que tem uma irmã surda, divulgou um vídeo em que ela afirma, em Língua de Sinais: "*Eu apoio a escola para surdos. Vamos à passeata em Brasília*"<sup>31</sup>. Se

referindo à passeata marcada para o dia 20 de maio de 2011, em Brasília. Sua irmã, Lúcia Severo, surda, também divulga seu vídeo: "*Vocês viram minha irmã, vamos todos à passeata em Brasília!*"<sup>32</sup>.

Em outro vídeo, Elke Maravilha diz, em LIBRAS:

"*Eu amo o surdo. E o INES. Vamos à Brasília!*"<sup>33</sup>

Uma petição pública<sup>34</sup> também foi disponibilizada, contando com mais de 15.600 assinaturas. Em meio a todo o debate travado, o Ministério da Educação informou que desautorizou "*o anúncio feito pela diretora nacional de Políticas Especiais do MEC, Martinha Claret*"<sup>35</sup>, negando o fechamento do

INES e IBC. O MEC afirmou ainda, que os estudantes teriam direito à dupla matrícula, tendo opção de serem incluídos em turmas regulares do Colégio Pedro II<sup>36</sup>.



Imagem 9: Elke Maravilha faz o sinal de "I love you" manifestando seu apoio aos surdos.  
Fonte: : <http://migre.me/8C2u6>

<sup>29</sup> <http://migre.me/8C2f6>

<sup>30</sup> Vídeo disponível em: <http://migre.me/8C2tj>

<sup>31</sup> Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jf2LV5MoV10>

<sup>32</sup> Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=e1ShXHZI-6c&feature=related>

<sup>33</sup> Vídeo disponível em: <http://migre.me/8C2u6>

<sup>34</sup> <http://www.peticaopublica.com.br/PeticaoVer.aspx?pi=LutaINES>

<sup>35</sup> <http://oglobo.globo.com/rio/mec-nega-fechamento-de-escolas-especiais-para-surdos-cegos-2803604>

<sup>36</sup> <http://migre.me/8C2uW>



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### “Nada sobre nós, sem nós”<sup>37</sup> - A manifestação em Brasília

A manifestação, organizada pela Federação Nacional de Educação e Integração de Surdos (FENEIS), ocorreu no dia 20 de maio de 2011 e contou com mais de 4.000 pessoas<sup>38</sup> em frente à Explanada dos Ministérios. Antes do evento, o Youtube e Facebook foram inundados com imagens e vídeos em apoio à causa, além de muitos convites para a passeata, inclusive um vídeo explicativo<sup>39</sup> sobre regras, direitos e deveres do manifestante:

Imagem 10: Vídeo explica as regras para a manifestação em Brasília.  
Fonte: <http://migre.me/9whc2>



*“O dia da nossa passeata em Brasília está chegando. Estamos ansiosos. Mas atenção ao comportamento lá em Brasília, hein! Primeiro: seja educado, tem algumas regras. Pode fazer bastante barulho, gritar, batucar. Mas não pode levar nada perigoso: ferros, paus, pedras, nada disso. Tenha consciência. [...] Nada de jogar lixo e garrafas pelo chão, nem levar/usar drogas. O Brasil todo estará olhando para os surdos. E qualquer coisa errada, virará notícia na televisão e nos jornais. Por favor, cuidado. Siga as regras. Pode ir com muita animação, pintar o rosto, usar nariz de palhaço, levar faixas, cartazes, isso tudo pode. É um movimento bonito, alegre, vamos mostrar paz lá em Brasília.”*

No dia 20 de maio, às 11 horas, conduzidos por um trio elétrico, os manifestantes iniciaram a caminhada. Dentre as diversas manifestações culturais e depoimentos que ocorreram durante o evento, o depoimento de Ana Luiza – uma menina surda de 9 anos de idade – ganha destaque:

Na escola de ouvintes não temos com quem conversar. Na escola de surdos é mais fácil. Se um surdo não sabe se comunicar, nós ensinamos LIBRAS para ele e ele se desenvolve. Em uma escola onde o professor só fala, como vamos entender ele? Somos surdos! (FENEIS, 2011 p. 14)

<sup>37</sup> Versão do lema Nothing about us without us – do Disability Rights Movement (LACERDA, 2007).

<sup>38</sup> Fonte: Revista FENEIS. Disponível em <http://migre.me/9Xa2L>

<sup>39</sup> Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ptj17f5SF5U&feature=related>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Após a passeata, um grupo de representantes da comunidade surda foi recebido pelo ministro da educação, Fernando Haddad.

O objetivo foi defender a manutenção das escolas de surdos e propor a criação de um grupo de trabalho para discutir a política de educação bilíngue, em detrimento da atual política de inclusão do MEC. (FENEIS, 2011 p.09)

Ao final da reunião, representantes da FENEIS sugeriram a criação de um grupo de trabalho para discutir a temática referente à educação de surdos no Brasil, o grupo seria composto por representantes do MEC, pesquisadores da área de linguística e de educação de surdos e integrantes do movimento. A diretora de políticas educacionais da FENEIS, Patrícia Rezende, destacou que, nos moldes atuais, a inclusão dos estudantes surdos nas escolas regulares continua tendo a Língua Portuguesa como língua de instrução, e que a LIBRAS acaba sendo negligenciada: “é impossível dar aulas para surdos e ouvintes em línguas diferentes e ao mesmo tempo” (FENEIS, 2011, p.10). O ministro propôs a realização de um seminário com a presença dos conselheiros de educação para discutir com profundidade o processo de inclusão escolar dos surdos e das pessoas com deficiência. Além disso, o ministro determinou que toda a interlocução com o MEC seja feita diretamente com a chefia de gabinete do ministro, e não mais via Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão (SECADI) como era até então. A medida visa restabelecer a comunicação com os movimentos sociais e garantir a representatividade destes na formulação de políticas públicas (FENEIS, 2011, p.11).

A diretora da FENEIS, Patrícia Rezende avalia positivamente as conquistas alcançadas até aqui, lembrando que essa foi uma batalha travada *pelos* surdos, *para* os surdos. A Revista da FENEIS (2011, p.17) ressalta a importância que os softwares sociais tiveram na comunicação, articulação e concretização do movimento:

Todas as definições foram feitas por meio da rede social, desde a confecção padronizada das camisetas e das faixas até a elaboração de regras para a manifestação. A tecnologia exerceu papel fundamental na mobilização.

Ao se apropriar dos espaços de comunicação em rede (Silva, S. 2009, p. 76 e 81), o cibercidadão pode ampliar o alcance de sua voz, chamando atenção para suas lutas e galgando espaços onde antes – sob a lógica vertical das mídias de massa – não era possível. Sobre esse

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

importante papel que as comunidades virtuais têm desempenhado na sociedade atual, Silva S. (2009, p.174) destaca que:

Esse contexto de troca de informação por via eletrônica, a partir das comunidades virtuais de comunicação, criou um ambiente digital de comunicabilidade que agiliza as mobilizações, ao mesmo tempo que muda a cultura da participação política e seus valores simbólicos em relação à democracia [...] Em termos de mobilizações políticas dos atores da sociedade global, a cibercultura proporciona uma velocidade de articulação que faz diferença no processo contra-hegemônico.

Antoum e Malini (2010, p.1) afirmam o caráter ativista da internet: “a atuação social, a mobilização e o engajamento viraram um valor da rede”. Os autores destacam a transformação causada pela liberação do pólo de emissão da informação, dando início ao que chamam de mídias de multidão:

A notícia, que sempre esteve atrelada àqueles que detinham a capacidade de irradiar informação, hoje está em todos os lugares virtuais, que se comportam cada vez mais como mídias de multidão (*multi-mídias*), ou seja, mídias cujas produções se dão de forma articulada e cooperativa, cujo produto final é exibido de forma pública e livre [...] desorganizando o modo tradicional da notícia, ao mesmo tempo em que elas organizam uma linguagem cooperativa, dialógica, múltipla e comum. Esta linguagem vai criar uma onda integrada, revelando perspectivas independentes de opinião (ANTOUM; MALINI, 2010, p.6).

São essas perspectivas independentes que possibilitaram os acontecimentos recentes envolvendo a comunidade surda brasileira. Muito provavelmente, as mídias massivas não teriam atentado para a importância da causa para os surdos.

Silveira (2010, p.3) aponta que as chamadas redes sociais são muito mais acessados que qualquer outro site dos tradicionais meios de mídias de massa (Fox, CNN, Globo, etc.). O que compõe uma grande transformação no cenário comunicacional em rede, uma vez que cria um espaço inexistente para interação entre grupos, horizontalizando a comunicação e informação. As pessoas *querem* estar em rede, comentando, *curtindo*, compartilhando, seguindo seus amigos.

Desse modo, as redes sociais permitiram ampliar a comunicação horizontalizada e, ao mesmo tempo, de amplo alcance, em diversos casos,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

com os mesmos impactos que as mídias massivas. Nas redes sociais, o entretenimento, a conversa entre conhecidos e as informações noticiosas se misturam e acabam gerando um espaço comunicacional híbrido e intenso (SILVEIRA, 2010, p.3).

Vale salientar, que a conexão em tempo real, a internet móvel e ubíqua tem permitido essa grande expansão das informações na rede, favorecendo o ciberativismo. Para Silveira (2010, p.1) o ciberativismo pode ser definido como “um conjunto de práticas em defesa de causas políticas, socioambientais, sociotecnológicas e culturais, realizadas nas redes cibernéticas, principalmente na internet”. Temos acompanhado diversos exemplos de ciberativismos, em diferentes países, o que atesta a importância das comunidades virtuais e dos softwares sociais para as lutas sociais. Exemplos como os vividos pela comunidade surda no Brasil, o caso dos manifestantes egípcios, e tantos outros que poderiam ser aqui citados, são exemplos disso.

### Considerações finais

As inúmeras mudanças que marcam a atual sociedade conectada em rede, a democratização do acesso e produção de informações em tempo real, e os softwares sociais, têm possibilitado novas múltiplas formas de participação social. Nesse cenário, mais do que meros receptores, os indivíduos interconectados coexistem no ciberespaço, compartilhando e cocriando informações, atribuindo sentidos e expressando sua autonomia. Exemplo disso são as diversas manifestações políticas fomentadas e organizadas vias softwares sociais.

Neste texto, procuramos abordar a temática do ciberativismo, apresentando a mobilização ocorrida contra o anúncio do Ministério da Educação, que indicava o encerramento das atividades no Colégio de Aplicação do Instituto Nacional de Educação de Surdos. A luta dos surdos em defesa das escolas e classes bilíngues não começou hoje, há muito mais de duas décadas que as propostas de ensino bilíngue vêm sendo implementadas em diversas partes do país e outras partes do mundo. No Brasil, o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais como meio legal de comunicação e expressão é uma importante conquista e representa um potencial avanço para a inclusão efetiva das pessoas surdas. O DECRETO Nº

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

5.626/05 assegura ao surdo o direito de receber instrução em sua língua materna, e prevê ações que devem ser realizadas pelas instituições de ensino para concretizar esses direitos. Quando a comunidade surda entendeu que a ação proposta pelo Ministério da Educação feria seus direitos linguísticos, eles mostraram que não aceitariam calados, e que as decisões políticas e educacionais para os surdos deveriam ser pensadas e discutidas de maneira participativa. Essa luta representa, portanto, um marco importante na história dos surdos brasileiros, que se apropriaram criativamente do espaço *online* e brigaram por seus direitos, seus espaços e identidades. Certamente muito mais ainda precisa ser feito.

### Referências bibliográficas

ANTOUN, H.; MALINI, F., **Ontologia da liberdade na rede: as multi-mídias e os dilemas da narrativa coletiva dos acontecimentos**, In: XIX Encontro da Compôs, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro, RJ, 2010. Disponível em [http://compos.com.puc-rio.br/media/gt1\\_henrique\\_%20antoun\\_%20f%20%20E1bio\\_malini.pdf](http://compos.com.puc-rio.br/media/gt1_henrique_%20antoun_%20f%20%20E1bio_malini.pdf) Acesso em: 17 de jun. 2012

BONILLA, Maria Helena Silveira. Escola aprendente: comunidade em fluxo. In: FREITAS, Maria T. A. (org.) **Cibercultura e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

DIZEU, L. C. T. de B.; CAPORALI, S. A.. A língua de sinais constituindo o surdo como sujeito. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 91, maio/ago. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v26n91/a14v2691.pdf>>. Acesso em: 16 de jun. 2012.

FENEIS, Revista da. [s. l.]: **Federação Nacional de Integração de Surdos**, n. 44, jul. 2011. Trimestral. Disponível em: <[http://www.feneis.org.br/page/imagens/noticias/noticias\\_2011/Revista%20Feneis\\_44.pdf](http://www.feneis.org.br/page/imagens/noticias/noticias_2011/Revista%20Feneis_44.pdf)>. Acesso em: 16 jun. 2012.

FONTES, Rejane de Souza ; ANTUNES, Katiuscia C Vargas ; SOUSA, Luciane Porto Frazão de . Agentes de Educação Especial: uma experiência na Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro. In: **Desafios da Educação Básica a pesquisa em educação**, 2007, Vitória/ES. VIII Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sudeste, 2007.

GÓES, M.C. R. de. **Linguagem, surdez e educação**. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

MOURA, Maria Cecília de. **O Surdo: Caminhos para uma Nova Identidade**. Rio de Janeiro: Editora Revinter Ltda, 2000.

QUADROS, Ronice Müller de. **Educação de Surdos: a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

SANTOS, Edméa. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, M. PESCE, L. ZUIN, A. **Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicas**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010.

SILVA, Marco. Infoexclusão e analfabetismo digital: desafios para a educação na sociedade da informação e na cibercultura. In: FREITAS, Maria T. A. (org.) **Cibercultura e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

SILVA, Sérgio Luiz Pereira da. **Sociedade da diferença: formações identitárias, esfera pública e democracia na sociedade global**. Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2009.

SILVEIRA, S. A. Redes de relacionamento e sociedade de controle. **V!RUS**, São Carlos, n.4, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=3&item=2&lang=pt>>. Acesso em: 17 06 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### **Cibercultura: Tensão Entre as Vozes da Dominação e as Vozes da Emancipação<sup>1</sup>**

Vâner Lima<sup>2</sup>

#### **Resumo**

Este trabalho tem por objetivo promover uma reflexão acerca das dinâmicas do compartilhamento de informações, interconexão e interatividade no ciberespaço, potencializadas pelo desenvolvimento e divulgação das tecnologias informacionais em rede, o fenômeno propicia uma tensão: de um lado, o movimento da “cultura livre” que na esteira dos discursos tecnófilos e libertários, alardeia que a internet é uma revolução que pela primeira vez na história oferece à humanidade a possibilidade de participação do processo de construção e intercâmbio global de informações. Por outro lado, observa-se a ascensão de movimentos imbuídos em estabelecer o controle e a censura (SOPA / PIPA) no ciberespaço, cerceando o libertarismo propagado pelos agentes articuladores. Pelo olhar da Teoria Crítica, percebe-se que a tensão entre a cultura livre e os movimentos de controle, camuflam uma realidade muitas vezes invisível: a internet nada mais é que uma ferramenta de reprodução sofisticada e hipnótica a serviço do grande capital.

**Palavras-chave:** Cibercultura; Cultura Livre; Poder; Controle.

#### **O advento do capitalismo industrial**

O mundo tem passado por várias mudanças nas relações entre as nações, iniciadas pela Revolução Industrial no Reino Unido do século XVIII, onde o trabalho artesanal é substituído pelo trabalho maquinal, difundido por todo o planeta no século XIX. A partir disso, transformações aconteceram, como o surgimento de novas relações comerciais, e o liberalismo econômico, sob o predomínio do regime capitalista. A máquina a vapor, a fiadeira, o processo Cort em metalurgia foram os precursores dessa nova fase.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando do curso de Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista - UNIP, e-mail: [vanerlima.ifet@gmail.com](mailto:vanerlima.ifet@gmail.com)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

No surgimento do capitalismo, o sistema operou em uma sociedade de classes, na medida em que os indivíduos menos abastados, não desfrutavam da maior parte dos benefícios advindos das transformações tecnológicas e econômicas da época. Para Hobsbawm

A grande revolução de 1789-1848 foi o triunfo não da "indústria" como tal, mas da indústria capitalista; não da liberdade e da igualdade em geral, mas da classe média ou da sociedade "burguesa" liberal; não da "economia moderna" ou do "Estado moderno", mas das economias e Estados em uma determinada região geográfica do mundo (parte da Europa e alguns trechos da América do Norte), cujo centro eram os Estados rivais e vizinhos da Grã-Bretanha e França. A transformação de 1789-1848 é essencialmente o levante gêmeo que se deu naqueles dois países e que dali se propagou por todo o mundo (HOBSBAWM, 2009, p. 02).

O mundo havia se transformado, as relações entre as nações eram cada vez mais constante e próxima. As máquinas dão uma nomenclatura diferente para o antigo trabalhador camponês ou artesão, ele agora passa a ser chamado de operário, o trabalhador fabril, responsável por manusear os novos aparatos tecnológicos da época. O impacto nos processos produtivos, sociais e econômicos foram assustadores. O trabalho da máquina superou o esforço humano, desencadeando na produção em larga escala de artigos comercializáveis.

O trabalhador camponês se viu obrigado a ter de trabalhar na indústria, durante períodos exaustivos e em condições insalubres. A vida nas fábricas tornou pessoas como crianças e mulheres operários comuns. Essas pessoas ficavam praticamente o dia inteiro diante do perigo de acidentes fatais, e o pior, sem direitos trabalhistas. Tudo isso em favor do novo modelo de negócio, surgido para alavancar a economia e gerar lucros para a classe burguesa.

Foram, de fato, "revoluções" no sentido de que um grande aumento repentino e inesperado de aplicações tecnológicas transformou os processos de produção e distribuição, criou uma enxurrada de novos produtos e mudou de maneira decisiva a localização das riquezas e do poder no mundo, que, de repente, ficaram ao alcance dos países e elites capazes de comandar o novo sistema tecnológico. O lado escuro dessa aventura tecnológica é que ela estava irremediavelmente ligada a ambições imperialistas e conflitos interimperialistas (CASTELLS, 1999, p. 71).

O início da industrialização foi marcado em desfavor dos seus primeiros trabalhadores. Em decorrência da industrialização, podemos destacar o surgimento do fenômeno da cultura de massa, iniciado na metade do século passado. Que tem por definição o total de ideias, perspectivas, atitudes, dentre outros aspectos, da maior parte da população de uma dada sociedade, geralmente as de cultura ocidental, fortemente influenciada pela mídia de massa.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A cultura de massa, moldada pela mídia também de massa, foi um dos fatores que levaram à rápida transformação das principais economias mundiais, e as mudanças nas relações comerciais entre os próprios países ricos e destes com os países do hemisfério sul do globo. A relação de dominação entre as nações ricas e as pobres ficou cada vez mais forte, com a internacionalização de grandes empresas, agora chamadas de multinacionais. Marcas poderosas, como a do refrigerante Coca-Cola puderam ser comercializadas em qualquer parte do mundo.

A relação entre o consumo de determinados produtos está diretamente relacionada à sua veiculação na mídia de massa, que passa a ser a vendedora de sonhos, a normalizadora de atitudes em qualquer lugar que se esteja. O sentido da palavra massa é traduzido aqui, como se os indivíduos não tivessem opiniões próprias e consumissem as demandas ofertadas pelo mercado, abduzidas pela publicidade do suporte eletrônico, principalmente a televisão, com seu poder visual de hipnose.

### **Capitalismo informacional na sociedade do conhecimento**

O capitalismo como o conhecido desde a Revolução Industrial não é o mesmo de antes. O trabalho na indústria deixou de ser o centro das atenções, os olhares estão voltados agora para algo imensurável: o conhecimento. Vivemos uma época de transformações sociais, produtivas e econômicas, assim como houve quando a máquina a vapor era a força motriz desencadeadora de novas possibilidades.

O saber tornou-se a nova roda giratória da economia, na qual as corporações capitalistas estão usurpando o direito de privar as pessoas dos saberes ditos coletivos. “Uma autêntica economia do conhecimento corresponderia a um comunismo do saber no qual deixam de ser necessárias as relações monetárias e as de troca”. (GORZ, 2005, p. 10). Gorz alerta para o uso comercial do que deveria ser gratuito e público, o autor ainda ressalta que “para ser vendido como mercadoria e aproveitado como capital, o conhecimento deve se transformar em propriedade privada e tornar-se escasso” (GORZ, 2005, p. 10).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A partir da segunda metade do século XX, novas tecnologias são criadas, o computador pessoal é a máquina que se difunde nos anos 1990, mas é a partir dos anos 2000, que o uso desse aparelho é feito em larga escala, com o advento da Internet, o sistema de integração contemporâneo.

As transformações são extremamente rápidas, as notícias são divulgadas quase que instantaneamente, o poder do comércio é multiplicado, com o *e-commerce*, as transações bancárias são feitas em tempo real de qualquer parte do mundo.

O consumo de produtos e informações que já aconteciam antes, agora passa a ter um poder incomensurável. Surgem também, novas possibilidades de difusão do conhecimento, tudo o que antes estava apenas nos livros, revistas e outros suportes, agora pode estar disponíveis, na rede eletrônica informacional.

Até a década de 90 a relação entre a mídia e as pessoas, era tida como de um para todos, porém, com a Internet e o computador, essa relação é designada por grande parte dos pensadores da comunicação, como uma relação de todos para todos. Segundo (LÉVY, 1999) A interatividade, conecta pessoas de qualquer parte do mundo, dando voz a quem tiver acesso às redes informacionais.

Em meio às transformações por qual o mundo está passando, com o advento da Internet e do acesso rápido as informações disponíveis na rede. A informação ganha destaque neste novo cenário, o que pode acarretar profundas mudanças na legislação sobre o assunto, essas alterações podem ser benéficas ou não para a maior parte das pessoas, depende de como os legisladores serão influenciados nas suas atitudes.

A sociedade do conhecimento para Castells “uma nova economia surgiu em escala global no último quartel do século XX. Chamo-a de informacional, global e em rede para identificar suas características fundamentais e diferenciadas e enfatizar sua interligação” (CASTELLS, 1999, p.119). As transformações sociais com o advento das tecnologias para uso universal, como o celular e o computador, foram significativas para que essa nova ordem mundial se propagasse em tão pouco tempo. O uso diário desses aparelhos modifica o modo como as indivíduos e as corporações se comportam, alterando profundamente a vida comum e o mundo dos negócios.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Para Castells essa nova economia

É *informacional* porque a produtividade e a competitividade de unidades ou agentes nessa economia (sejam empresas, regiões ou nações) dependem basicamente de sua capacidade de gerar, processar e aplicar de forma eficiente a informação baseada em conhecimentos (CASTELLS, 1999, p. 119).

A economia informacional é o diferencial no mercado e na vida dos indivíduos, nas estratégias voltadas para o público, de forma que ele seja levado a conhecer os benefícios de determinado produto, influenciando-o na sua decisão final de compra. O poder da mídia é um dos fatores que influenciam diariamente as pessoas em todo o planeta, a informação chega aos lares dos países centrais e periféricos com o objetivo principal de cooptar novos consumidores e fazê-los público fiel perante aos seus produtos difundidos por celebridades advindas principalmente da indústria cinematográfica.

Mais uma vez a mídia realiza o papel de mediador entre a indústria e as pessoas comuns, na medida em que o autor se propõe a descrever a economia da sociedade do conhecimento. Para Castells a nova economia

É *global* porque as principais atividades produtivas, o consumo e a circulação, assim como seus componentes (capital, trabalho, matéria-prima, administração, informação, tecnologia e mercados) estão organizados em escala global, diretamente ou mediante uma rede de conexões entre agentes econômicos (CASTELLS, 1999, p. 119).

O consumo das atividades produtivas está disponível a qualquer pessoa, não importa onde ela esteja, quando o produto divulgado pela mídia TV, rádio e Internet não é comercializado em âmbito local, basta estar conectado à rede mundial de computadores, lá você pode encontrar e encomendar para satisfazer seu consumo, praticamente tudo o que é produzido no mundo. Os agentes econômicos trabalham para que tudo esteja ao seu alcance, desde que se possa pagar por tais produtos ou serviços.

Por último Castells afirma que a nova economia

É *rede* porque, nas novas condições históricas, a produtividade é gerada, e a concorrência é feita em uma rede global de interação entre redes empresariais. Essa nova economia surgiu no último quartel do século XX porque a revolução da tecnologia da informação forneceu a base material indispensável para a sua criação (CASTELLS, 1999, p. 119).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

As informações pessoais e coletivas disponíveis na rede são acessadas conforme o interesse das corporações, que se utilizam dessa prerrogativa para aumentar os lucros dos seus negócios. Informação, Globalização e Rede são aspectos inerentes ao processo atual da cibercultura. A relação entre essas três vertentes são consolidadas a partir da mídia, o agente de ligação entre os diversos atores envolvidos, como os governos, magnatas industriais e nós, cidadãos comuns. O capitalismo se consolida nos moldes atuais com a ajuda midiática da televisão e do rádio, e mais recentemente com o poder da Internet.

A Internet tornou-se o espaço instantâneo das conexões, sejam elas entre qualquer indivíduo. Uma vertente utilizada para disseminar a conexão no ciberespaço são as chamadas comunidades virtuais, nelas

escrevem-se palavras num *écran* para contar anedotas, discutir, envolver-se em dialéticas intelectuais, negociar, trocar conhecimentos e apoio emocional, fazer planos e *brainstorming*, contar mexericos, apaixonar-se, fazer amigos e perdê-los, jogar, namorar, criar algumas obras-primas e produzir muita conversa fiada. As pessoas das comunidades virtuais fazem tudo o que as pessoas na vida real fazem, mas estão desprendidas dos seus corpos. Claro que não se pode nem beijar nem esmurrar o nariz a ninguém, embora muito possa acontecer dentro desses limites. Milhões de pessoas sentem-se atraídas, mesmo viciadas, pelas comunidades unidas por computador. (RHEINGOLD, 1996, p. 15/16).

Para Rheingold podemos transportar para o ambiente virtual, várias tarefas e/ou ações do mundo real. Como estudar, conversar com pessoas distantes, fazer negócios, apaixonar-se, tudo isso, sem necessariamente estar próximo, essas atividades podem ser feitas há quilômetros de distância, de qualquer parte do globo. Para o autor, a perda do corpo no espaço virtual é uma trajetória que beneficia os indivíduos, com o encurtamento das distâncias, a presença em qualquer parte do globo terrestre por meio da conexão nas comunidades ditas virtuais.

Sonhos e desejos são transportados para o espaço virtual. Através de chats, fotos, vídeos e outras formas de interatividade, os indivíduos ficam fascinados por estarem compartilhando o seu tempo na frente do computador com outros de diversas partes do mundo. A presença física é um detalhe que pode ser deixado para o futuro, ou nem mesmo cogitado entre as partes. As relações são mediadas conforme o nível de interesse entre os

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

usuários. Caso não haja afinidade, basta deletar, excluir ou simplesmente ignorar temas, usuários e comunidades.

A Internet mudou tanto as relações, que a mesma não está mais apenas disponível nos computadores, ela se encontra nos nossos aparelhos celulares mais modernos, além dela, esses equipamentos carregam embutidos em si, televisão, rádio, games, calculadora, despertador, dentre tantas outras infinitudes de opções de interatividade entre o homem e a máquina. A convergência está cada vez mais perto e presente das nossas ações diárias, uma das que frequentemente temos à disposição é o envio de mensagens pelo celular, o chamado SMS. Para Jenkins a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. (JENKINS, 2009, p. 43). O autor ainda diz que:

A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disso: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. Não haverá caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas. Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares (JENKINS, 2009, p. 43).

A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobriremos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência (JENKINS, 2009, p. 43). Jenkins vê a convergência como um fator determinante na alteração da construção da notícia, que passa a ser produzida também pelas pessoas comuns, sendo necessário apenas estar de posse de algum recurso tecnológico, o mais comum sendo o celular.

A notícia tendo como fonte principal, indivíduos, fez o autor pensar a mídia tradicional como algo que entra fase de extinção, após a convergência aproximar as pessoas comuns da produção de notícias. Vídeos estão entre os casos cotidianos desse novo tipo de produção. Temas envolvendo celebridades, desastres naturais, sequestros, e tantos outros tipos de eventos que podem aparecer na mídia e serem de interesse de uma parte considerável da coletividade, são produzidos e disponibilizados por seus autores, são também utilizados na grande mídia tradicional, como fonte de informação.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

As redes de computadores respondem a todas as características humanas que as redes de TV desafiam. Elas permitem a interatividade de pessoa a pessoa, em lugar das transmissões *top-down*. Em vez de uns poucos “canais”, as redes de computadores oferecem tantas conexões potenciais quantas são as máquinas interligadas à rede. Em vez de um sistema em que umas poucas “estações” despejam imagens em milhões de terminais burros, em tempo real, as redes de computadores põem o cliente no comando, sem aceitar passivamente o que está no “ar”, mas procurando ativamente o que lhe interessa e até moldando as preferências dos clientes. (GILDER, 1996, p.13)

A TV morrerá por afrontar a natureza humana: a vontade de auto-aperfeiçoamento e autonomia que tirou a raça humana da sordidez e oferece a única promessa de triunfo em meio às atuais adversidades (GILDER, 1996, p. 13). As afirmações de Gilder vão ao encontro dos dois autores citados anteriormente. A Internet para ele desafia a lógica do tempo e espaço, perfazendo um caminho novo, rumo às conexões vindas das diversas vozes emanadas da sociedade, ou seja, qualquer um pode estar no comando, sem necessariamente ser parte da mídia tradicional, como as televisões.

### **A utopia cibernética**

Em 1945, quando a Segunda Guerra Mundial acabou, países inteiros estavam sob seus próprios escombros, a humanidade estava totalmente traumatizada com tantas mortes e devastação. Uma nova forma de enxergar o mundo era preciso, uma esperança tinha que ser lançada àqueles que sentiram o poder de dilaceração trazida pelo maior confronto mundial. Eis que surge a cibernética, criada por Norbert Wiener no início da década de 40, essa teoria acreditava em uma nova sociedade mundialmente integrada e sem segredos.

Naquele momento, nada poderia parecer mais justo, do que as noções de transparência e unificação entre os países, nas áreas sociais, militares, científicas, políticas, cultural e econômica. Wiener era um matemático norte-americano, a ideia dele era tornar a comunicação o vetor central, para que não se fizesse o “uso não humano dos seres humanos”, vivenciado principalmente nos países de regimes fechados e ditatoriais, era o que ele chamava de “entropia”, ou seja, doenças que atacam as sociedades poderiam e deveriam ser evitadas através da liberdade na comunicação.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Norbert Wiener é o criador da cibernética, que engendrou na cibercultura que conhecemos atualmente. As ideias deste estadunidense são as raízes do pensamento contemporâneo sobre informação e comunicação. Wiener acreditava que a comunicação seria a forma de combater os males da sociedade. A comunicação é concebida por ele como um ato de transparência, em que nada deve ser mantido em segredo, para que as decisões sobre atos que impliquem ao corpo social, não fossem centralizadas.

Para Wiener a sociedade precisava de uma revolução, que só poderia ser realmente feita a partir da comunicação, o único meio pelo qual novas perspectivas poderiam ser elaboradas. A comunicação seria eleita a organizadora da sociedade, enquanto a entropia teria o sentido contrário.

A máquina tem um papel fundamental neste processo comunicacional em que Wiener (1978) descreve-a como um elemento capaz de resistir a entropia, e assim, nos ajudar com o desenvolvimento da transparência necessária para acabar com o atrofiamento social. O autor também levanta a questão do uso não-inteligente de máquinas inteligentes, em que o homem pode usaria a máquina em detrimento da sociedade.

O termo cibernética é derivado da palavra *kubernétikê*, com o significado de governar, pilotar, ou a arte de governar, a arte de pilotar. Wiener se propôs a criar esse termo para nomear sua ideia sobre a sociedade idealizada.

A tese deste livro é a de que a sociedade só pode ser compreendida através de um estudo das mensagens e das facilidades da comunicação de que disponha; e de que, no futuro desenvolvimento dessas mensagens e facilidades de comunicação, as mensagens entre o homem e a máquina, e entre a máquina e a máquina, estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante. (WIENER, 1978, p. 16).

O termo agrega suas ideias relativas às mensagens, máquinas, sociedade, linguagens, computadores, psicologia e sistema nervoso etc.. Wiener coloca a máquina como um divisor de águas, para a compreensão da sociedade, destacando seu papel de unir as pessoas, facilitando suas interações e entendimento.

A entropia da sociedade, ou seja, a sua degradação natural, segundo Wiener, deveria ser combatida pela comunicação e o controle. Para acabar com essa tendência atrofiadora, as soluções encontradas são originárias da termodinâmica.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Para a lei da termodinâmica o universo e todos os outros sistemas físicos, evoluem para a máxima entropia, isso ocorre naturalmente, destruindo-se pelo absoluto nivelamento dos seus componentes. Como não há heterogeneidade, as trocas entre os elementos não existem e o sistema cessa e morre. (WIENER, 1978, p. 14).

Wiener afirmar que para combater a entropia é necessário promover continuamente a livre circulação de informações. Para evitar o caos social o autor afirma “assim como a entropia é uma medida de desorganização, a informação conduzida por um grupo de mensagens é uma medida de organização” (ibid., p. 21).

É consensual entre governos, empresas multinacionais e também para muitos pensadores tecnófilos quanto aos benefícios que a tecnologia trouxe para a vida cotidiana das pessoas. O pensamento dominante é o de que a liberdade permeia a cibercultura. Pierre Lévy é um dos expoentes do pensamento positivista tecnológico, segundo o mesmo,

A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada. Para além de uma física da comunicação, a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato (LÉVY, 1999, p. 127).

As empresas de tecnologia vendem essa ideia de uma vida melhor, com mais facilidades, aprendizado rápido e compartilhamento do conhecimento, e os governos e pensadores adotam esse pensamento como ideologia, reforçando o uso potencial dos aparelhos desenvolvidos para uso doméstico.

No Brasil, um dos principais pesquisadores sobre a cibercultura, o professor André Lemos, acompanha as ideias do francês Pierre Lévy, segundo o pesquisador brasileiro,

O que chamamos de novas tecnologias de comunicação e informação surge a partir de 1975, com a fusão das telecomunicações analógicas com a informática, possibilitando a veiculação, sob um mesmo suporte – o computador –, de diversas formatações de mensagens. Esta revolução digital implica, progressivamente, a passagem do *mass media* (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação (LE MOS, 2002, p. 68).

Aqui a circulação de informações não obedece à hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos) (LE MOS, 2002, p. 68). Para Lemos e para esses demais pensadores contemporâneos, as novas tecnologias da informação, são os suportes que



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

trazem no seu bojo, uma nova estrutura comunicacional, onde os indivíduos comuns não são mais, apenas vozes inaudíveis, no processo de emissão de conteúdo, mas passam a ter uma participação ativa na construção das informações transmitidas pela rede.

As transformações tecnológicas puderam criar interatividade entre os participantes do processo informacional. Pessoas que antes apenas recebiam as informações, agora passam a transmiti-las de qualquer parte em que estiver para qualquer outro ponto do planeta. Isso, para muitos dos pensadores contemporâneos, é o sinônimo de liberdade, no sentido *latu sensu*.

Não há mais sujeito ou substância pensante, nem “material”, nem “espiritual”. O pensamento se dá em uma rede na qual neurônios, módulos cognitivos, humanos, instituições de ensino, línguas, sistema de escrita e computadores se interconectam, transformam e traduzem representações (LÉVY, 1992, p.135).

O conceito de Rede é o de que todos estão interligados, e cada um pode ser agente de fluxo comunicacional, operando essas informações a partir de um suporte tecnológico (CASTELLS, 1999). A partir dessa premissa de interconexão entre os usuários, a partilha de conhecimento é uma das garantias defendidas por muitos. Acreditam fielmente que o conhecimento está ao alcance de quem dispuser das ferramentas necessárias para se conectar, ou seja, um computador com softwares e uma linha de Internet.

A interatividade é um dos principais fatores que levam ao livre fluxo da informação, segundo autores como Lévy (1992), Castells (1999) e Lemos (2002). Esses pensadores levam boa parte do pensamento do pai da cibernética, Wiener em seus estudos. Para Wiener, o livre fluxo de informação traria a cura para a entropia da sociedade, livrando-a de seus males e dando oportunidade para o controle social. Esse pensamento de Wiener não precisa ser atualizado, sendo que a liberdade através da tecnologia é um dos assuntos mais emergentes na Internet.

### **Tensão na era cibercultural**

O crescimento do uso das tecnologias pelos usuários comuns é visto como algo positivo, uma forma de cooperação entre as pessoas conectadas à rede mundial de computadores. A interatividade é considerada algo que pode mudar o rumo de países com

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

regimes ditatoriais, mudar os rumos educacionais, e também os relacionados às afetividade e ao vínculo familiar. Segundo o pesquisador brasileiro André Lemos,

O desenvolvimento tecnológico, longe de ser apenas agente de separação, de alienação e de esgotamento de formas de solidariedade sociais, pode servir como vetor de *reliance*, como instrumento de cooperação mútua e de solidariedade múltiplas. (LEMOS, 2002, p. 20)

Rede de compartilhamento, de colaboração e cooperação é algo visivelmente difundido entre grande parte dos pesquisadores da cibercultura, pelas mídias mais comuns, como a televisão e a própria Internet. Crê-se numa mobilização entre os usuários, para o bem comum, difundindo conhecimento ao alcance de qualquer um.

Para Josgrilberg:

Há, evidentemente, riscos em todo o movimento de incorporação das TIC (tecnologias de informação e comunicação) ao espaço urbano. A participação ou não nos fluxos informacionais, determinada em parte pela exclusão digital, aprofunda a exclusão social. O tal mundo conectado também fornece as condições necessárias para uma cultura de consumo a qualquer hora e de qualquer lugar, conseqüentemente alimentando um individualismo míope, impondo determinadas racionalidades técnicas que limitam a compreensão mais complexa da realidade e, em vários casos, aceleram a devastação ambiental — vide a questão do consumo energético (JOSGRILBERG, 2010, p.159).

O autor citado anteriormente revela uma preocupação com alguns possíveis desdobramentos que podem acontecer com o uso das tecnologias. É uma preocupação que vários teóricos tem: quais os efeitos colaterais que se pode provocar pelo uso massivo das tecnologias da informação e comunicação?

Em relação à convergência, nem todos são a favor dessa troca de informações e conteúdos na rede. As grandes empresas, como as indústrias da música, filmes e livros, estão cercando os governos, para que os mesmos enrijeçam as leis que protegem conteúdos patenteados, ou seja, sob *copyright*. Direitos do Autor não são necessariamente o mesmo que *copyright* em inglês. O sistema anglo-saxão do *copyright* difere do de direito de autor, conforme consulta ao *Wikipédia*

O fato de que o Direito Autoral tem por escopo fundamental a proteção do criador e ao contrário o *copyright* protege a obra em si, ou seja o produto, dando ênfase à vertente econômica, à exploração patrimonial das obras através do direito de reprodução. No efetramento do direito de reprodução, o titular dos direitos autorais

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

poderá colocar à disposição do público a obra, na forma, local e pelo tempo que desejar, a título oneroso ou gratuito.<sup>3</sup>

Desde a disponibilização da Internet a usuários comuns, existe uma tensão crescente, em torno dos conteúdos disponibilizados na rede. Gigantes das indústrias travaram uma verdadeira guerra contra pessoas comuns, como eu e você, por qual motivo? A transferência de arquivos sob *copyright*, segundo os emissários da luta contra a pirataria, estão violando as Leis e ferindo brutal e injustamente as receitas provenientes dos conteúdos protegidos.

Existe um verdadeiro embate, conforme a reportagem da revista Carta Capital, de 29 de janeiro de 2012. Segundo a publicação, a guerra travada tem dois endereços: Hollywood e o Vale do Silício, ambos nos Estados Unidos. Eles são divididos entre associações de produtoras, gravadoras e tevês a cabo e associações de artistas, cineastas, atores e técnicos, além da Câmara de Comercio dos EUA e a Central Sindical AFL-CIO no primeiro grupo, já no segundo encontram-se empresas como o Google, Yahoo, Mozilla, Facebook, eBay, American Express, Reddit, Foursquare, Twitter, a fundação Wikipédia, associações de ativistas digitais e organizações de defesas de direitos civis, segundo a Carta Capital, de ambos os lados há democratas e republicanos, conservadores e liberais, esquerda e direita.

Porém, o conflito não gira em torno apenas dos conteúdos patenteados, mas também em torno das novas dinâmicas de compartilhamento de arquivos criados independentemente da indústria do entretenimento, conteúdos próprios e são difundidos gratuitamente pela Internet. A partir dessa premissa, a indústria de conteúdos comerciais, viu seu rendimento encolher, tendo em vista, os novos caminhos estabelecidos com o chamado *copyleft*, que

é uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas<sup>4</sup>.

A Internet é ambígua, apesar de ter nascido para fins bélicos, ela é vista como algo que pode mudar positivamente as desigualdades existentes. Pessoas como Lawrence Lessig, o

---

<sup>3</sup> DIREITO AUTORAL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Direito\\_autoral&oldid=31434517](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Direito_autoral&oldid=31434517)>. Acesso em: 4 ago. 2012.

<sup>4</sup> COPYLEFT. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyleft&oldid=31609425>>. Acesso em: 4 ago. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

criador do sistema *copyleft* tentam torná-la um espaço mais democrático e livre. Apesar do controle exercido pelos governos e também pelo controle que podem vir a exercer, se é que não exercem sem o nosso conhecimento, o ciberespaço, o espaço virtual, ou como queiram chamar isso que é promovido pela Internet, facilitou o acesso há uma gama de conteúdos educativos.

Mas apesar da disponibilização dos conteúdos educativos gratuitamente, a Internet criou de certa forma, uma aproximação maior junto a todos nós, tornando-nos cada vez mais dependentes dela, o que é o motivo da nossa reflexão exposta neste artigo. Essa dependência é benéfica até que ponto? Essa pergunta que faço, dentre tantas outras que podemos fazer, depois da emergência dessa relação imposta pela força da tecnologia, ou quem sabe pela nossa fraqueza por ela.

### Referências

ABRAHÃO, Sérgio Luís. **Espaço Público - do urbano ao político**. SP : Annablume, 2008.

ANDRADE, Cândido Teobaldo de Souza. **Curso de relações públicas: relações com os diferentes públicos**. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

BAHIA, Juarez. **Jornal, História e Técnica: as técnicas de jornalismo**. São Paulo: Ática, 1992.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado, 1988.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação – economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAZELOTO, Edilson. **A idéia de democracia nas políticas de disseminação da Internet: uma análise do “Livro Verde da Sociedade da Informação no Brasil”**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)-Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

CAZENEUVE, Jean - (Dir.) **Guia Alfabético das Comunicações de Massas Lisboa**, edições 70, Col. Lexis, 1976

FREIRE, F de S; REBOUÇAS, T da S. **Uma Descrição Sucinta do Balanço Social Francês, Português, Belga e Brasileiro** In: SILVA, César Augusto Tibúrcio; FREIRE, Fátima de Souza. **Balanço Social: Teoria e Prática**. São Paulo: Atlas 2001.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

GIDDENS, Anthony. **Mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós.** Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Record, 2005.

GILDER, George F. **A vida apos a televisão.** Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

GILMOR, Dan. **Nós, os media.** Lisboa: Presença, 2005.

GONTIJO, Murilo M. **Contribuição à Construção de uma Perspectiva Híbrida para o Jornalismo Contemporâneo.** Texto apresentado no XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-Salvador/BA-1º a 5 de setembro de 2002.

GORZ, André. **O Imaterial: conhecimento, valor e capital.** São Paulo: Anna Blume, 2005

HABERMAS, Jurgen. **Mudança Estrutural da Esfera Pública.** RJ: Tempo Universitário, 1984.

HASWANI, Mariângela. **Comunicação pública e as novas dimensões para as relações públicas.** In: KUNSCH, Margarida Maria Krohling; KUNSCH, Waldemar Luiz. *Relações públicas comunitárias: a comunicação em uma perspectiva dialógica e transformadora.* São Paulo: Summus, 2007.

HOBSBAWM, Eric J. **A era das revoluções – 1789 – 1848.** São Paulo, Paz e Terra, 2009.

HOKHEIMER, M. **Teoria tradicional e teoria crítica. Os pensadores.** São Paulo, Abril Cultural, 1980.

HOUAISS, A. & VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo, Editora Aleph, 2009.

JARDIM, José Maria. **Transparência e opacidade do estado no Brasil: usos e desusos da informação governamental.** Niterói: EdUFF, 1999.

JOSGRILBERG, Fábio B. **A opção radical pela comunicação na cidade.** In: SILVEIRA, Sérgio Amadeu (org.). *Cidadania e redes digitais.* São Paulo: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010.

KUNSCH, Margarida M. Krohling. **Relações Públicas e Modernidade – Novos Paradigmas na Comunicação Organizacional.** 3 Ed. Editora Summus, SP.

LEMOS, André, **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.**, Porto Alegre, Sulina, 2002.

LEVY, Pierre. **A Conexão Planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência.** São Paulo: Editora 34, 2001.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

\_\_\_\_\_. Pierre. **As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004.

\_\_\_\_\_. Pierre. **Cibercultura** (trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999, 264p.

\_\_\_\_\_. Pierre & LEMOS, André. **O Futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária.** São Paulo: Paulus, 2010.

MATOS, Heloíza. **Comunicação Pública – Democracia e Cidadania: o caso do legislativo.** Artigo apresentado no GT de Relações Pública do XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM, Rio de Janeiro, 1999.

MENEZES, Estera; SILVA, Edna. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 3º ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.** Editora Cultrix, São Paulo, SP.

NOBLAT, Ricardo. **A arte de fazer um jornal diário.** Editora Contexto, São Paulo, 2002.

NOBRE, M. **A teoria crítica.** Rio de Janeiro, Zahar, 2004.

PEIXE, Blênio César Severo. **Finanças Públicas: controladoria governamental.** 1. ed. Curitiba: Juruá, 2002.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual.** Lisboa: Gradiva, 1996.

RUDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

\_\_\_\_\_. **Introdução às Teorias da Cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

\_\_\_\_\_. **Tendências do jornalismo.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

SANTOS, José Rodrigues dos. **O que é Comunicação.** Lisboa, Difusão Cultural, 1992 - pp 9-11.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética.** São Paulo: Ed. 34, 2003.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação.** São Paulo: Loyola, 1994.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Poder e anonimato na sociedade de controle.** In: SILVEIRA, Sérgio Amadeu (org.); JOSGRILBERG, Fábio B. (org) **Tensões em Rede: os limites e possibilidades da cidadania na Internet,** São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

SUNDAR, S. S. **Theorizing interactivity's effects**. The Information Society. v.5 nº 20. 2004. P. 385-389.

TINOCO, João Eduardo Prudêncio. **In Balanço social: balanço da transparência corporativa e da concentração social**. Revista Brasileira de Contabilidade n. 135 – maio/junho 2002. p. 62

TRISTÃO, Gilberto. **Transparência na Administração Pública**. Artigo apresentado no VII Congresso Internacional del CLAD sobre la Reforma del Estado y de la Administración Pública, Lisboa, Portugal 8-11 Out. De 2002.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

VIRILIO, Paul. **A Arte do Motor**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2011.

\_\_\_\_\_. **Cibermundo: a política do pior**. Lisboa: Teorema, 2000.

### Sites

ALONSO, Rita. **Quando o Líder Vira Jardineiro, Segurança....** Disponível em <<http://www.ritaalonso.com.br>>. Acesso em: 11 jul. 2012.

BRASIL. **Ministério da Educação e Cultura**. Museu da Imprensa Nacional. Disponível em: <http://museudaimprensa.in.gov.br>. Acesso em: 14 abr. 2012.

\_\_\_\_\_. **Controladoria-Geral da União**. Disponível em <<http://www3.transparencia.gov.br/>>. Acesso em 20 ago. 2012.

\_\_\_\_\_. **Controladoria-Geral da União**. Disponível em <<http://www.acesoainformacao.gov.br/acesoainformacaogov/>>. Acesso em 08 set. 2012.

CAZELOTO, Edilson. **Apontamentos sobre a noção de “Democratização da Internet”**. In: TRIVINHO, Eugênio (org.); CAZELOTO, Edilson (org) A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da dimensão interativa, São Paulo: ABCiber; Instituto Itau Cultural, 2009. Disponível em: <<http://www.abciber.org/publicacoes/livros1>>. Acesso em 10 mar. 2012.

COPYLEFT. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyleft&oldid=31609425>>. Acesso em: 4 ago. 2012.

DIREITO AUTORAL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em:

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

<[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Direito\\_autoral&oldid=31434517](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Direito_autoral&oldid=31434517)>. Acesso em: 4 ago. 2012.

KIOUSIS, S. **Interactivity: a concept explication**. New Media & Society. vol. 4. SAGE Publications. 2002. PP. 355-383. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/>>

MARQUES, Éder L.. **Eficaz ou eficiente? Saiba a diferença**. Disponível em <http://administrando.net>. Acesso em: 13 jul. 2012.

SOUSA, Jorge Pedro. **Jornalismo on-line**. Disponível em <<http://www.ipv.pt/forumedia/5/13.htm>>. Acesso em: 13 ago. 2012.

SERGIPE. Imprensa Oficial. **Imprensa Oficial do Estado de Sergipe**. Disponível em <<http://pt.io.gov.mo/Links/record/502.aspx>>. Acesso em: 22 mar. 2012.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Comunicação, Cidadania e Ativismo na Wikipédia<sup>1</sup>

Carlos Henrique Parente Sousa<sup>2</sup>

#### Resumo

A presente pesquisa analisa os efeitos da internet no “blackout” da Wikipédia inglesa, uma manifestação online contra os projetos de lei Stop Online Piracy Act (SOPA) e Protect IP Act (PIPA). Essas iniciativas legislativas apontavam para implicações além do combate da pirataria online e dos crimes virtuais. A Wikipédia inglesa como forma de protesto ficou um dia sem acesso ao seu projeto enciclopédico. Aponta-se que os efeitos da internet presenciados no caso do apagão da Wikipédia inglesa tiveram o papel de (i) oferecer informações ii) organizar o protesto e (iii) pressionar os agentes públicos em complemento com outras ações. Por fim, conclui-se que a internet está vinculada a ativistas individuais e a grupos de todo o mundo em um conjunto mais estrito em torno de interesses particulares.

#### Palavras-chave

Comunicação; Cidadania; Ativismo na Wikipédia.

#### Introdução

As sociedades contemporâneas caracterizam-se pelo acelerado desenvolvimento das tecnologias da informação. Assim, uma das mudanças na política mundial foi o surgimento de cidadãos conectados em rede, buscando fazer pressão nas decisões políticas dos países, seja no âmbito local, nacional ou internacional. As estruturas de comunicação das redes utilizam os novos *media* digitais, favorecendo a interação entre sujeitos, que se unem e debatem na internet através de troca de mensagens (COHEN, 2003)<sup>3</sup>. A internet, com seus benefícios,

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. Agradecimentos ao grupo de estudos sobre Política e Novas Tecnologias / PONTE (UFC), em especial ao Prof. Dr. Jamil Marques, coordenador do referido grupo.

<sup>3</sup> De acordo com Wilson Gomes (2001), buscando desviar possíveis desvirtuações em torno da compreensão da comunicação digital, repara para as diferenças teóricas circunscrita no termo internet. Desse modo, o autor reflete o significado do termo a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

propicia inéditos modos de [...] “articulação social e de contestação política [...] facilita o desenvolvimento de todo um repertório de novas formas de ação” e, além disso, permite “[...] a criação de laços entre ‘grupos’ locais com identidade de pensamento, bem como a mobilização extremamente rápida e simultânea de pessoas em muitos locais diferentes” (*ibidem*, 2003, p. 437-438).

Deibert (2000), afirma que alguns autores concordam que tais redes são potenciais forças contra-hegemônicas e expressões de participação democrática. Outros pesquisadores as consideram como antidemocrática e, em grande parte destrutiva, promovendo campanhas e protestos, dependendo do interesse e causa particular. O autor cita que um caso emblemático foi o surgimento de uma rede para fazer pressão contra o Acordo Multilateral de Investimento (conhecido pela sigla em inglês MAI - *Multilateral Agreement on Investment*). Este acordo foi negociado entre os países da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), que supostamente compartilhavam da mesma percepção sobre a governança do investimento estrangeiro direto. Neste caso, a internet facilitou as atividades das redes ativistas, e, dificilmente, as ações desenvolvidas somente pelos meios tradicionais de comunicação teriam evitado a aprovação do acordo.

Na perspectiva de Antoun (2006), com o presente momento, visualiza-se a confusão apresentada para a prática democrática por meio da comunicação em redes e nas mudanças na mediação. Em suma, presencia-se um paradoxo que parece opor o poder da informação ao poder da comunicação. Se por um lado, o poder de informação reverbera na arena do depósito de dados, na propriedade intelectual, venda de serviços e de diversão através da internet. Por outro lado, o poder da comunicação investe e amplia a troca de conhecimento e bens imateriais, na instituição de valores, na solução dos problemas da ação coletiva e no desenvolvimento de mercado de bens comuns. Por outro lado, o contrassenso, entre o poder de informação e o poder de comunicação, se avulta se “[...] for posto em relevo a atuação dos grupos de interesse, e os problemas emergentes da governabilidade democrática do Estado, dentro do processo de globalização” (ANTOUN, 2006, p. 3). Por meio das redes de luta,

---

partir de três concepções: (1) uma infraestrutura (hardware) que possibilita uma imensurável troca de informações; (2) como uma coleção de conteúdos, com informações disponíveis a sobre vários temas; (3) nas formas de interação possibilitadas a partir da conexão e do acesso ao mundo de informações; a troca de mensagens particulares, ou a participação em listas de discussão, as salas e programas de bate-papo, onde seriam problematizadas emissão e recepção a partir de "vínculos interpessoais". Assim, com o propósito de entender a repercussão da internet no campo político, considera-se a referida expressão a partir das duas últimas dimensões (apud MARQUES, 2006).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

produção e resistência, os grupos de interesse, possivelmente, libertaram-se da proteção das instituições estatais, “tornando-se ingovernáveis pelas formas tradicionais da representatividade democrática mediada pelas instituições” (*ibidem*, p. 3)<sup>4</sup>.

Os protestos *online* podem ser utilizados “[...] como mecanismo para pressionar determinados agentes públicos a aprovarem ou não uma determinada proposta de lei, através do envio de e-mails para seus parlamentares (*lobby*)” (PEREIRA, p. 13, 2011). E no ativismo político, as petições *online* têm sido utilizadas por diversas organizações como, por exemplo, a Avaaz, que disponibiliza petições e modelos de cartas virtuais buscando provocar efeitos análogos aos abaixo-assinados. Caso a petição não receba apoio massivo dos indivíduos, nem alcance a atenção dos interpelados, tal iniciativa se afasta de um fenômeno participativo, visto que se visualiza mais um “engajamento político pontual” não reverberando em constrangimento aos representantes políticos (LYCARIÃO; SAMPAIO, 2010, p. 104).

Aldé e Santos (2012) acreditam que as petições, de iniciativa da sociedade civil, levam a refletir sobre as dimensões da representação política e aos critérios da legitimidade. No que concerne às organizações externas aos países, “[...] toma-se como universo político, em princípio, a própria humanidade, o que nos leva aos dilemas da defesa de uma ideia de democracia global por atores que não foram legitimados por uma *demos* global” (*ibidem*, p. 3). Entretanto, para Avritzer (2007, p. 456), existem distintos modos de “autorização” relacionados a três funções políticas: “o de agente, o de advogado e o de partícipe”. No que se refere à advocacia de temas por parte de organizações internacionais, “[...] não é a autorização, e sim a afinidade ou identificação de um conjunto de indivíduos com a situação vivida por outros indivíduos que legitima a advocacia” (*ibidem*, p. 457).

Neste complexo contexto, a votação de dois projetos de lei bicamerais de sigla SOPA (*Stop Online Piracy Act* - pare com a pirataria *on-line*) e PIPA (*Protect IP Act* - ato para proteção da propriedade intelectual), respectivamente na Câmara dos Deputados e no Senado dos Estados Unidos, refletiu no surgimento de inúmeros protestos como, por exemplo, da criação de petições no site da Casa Branca pelos cidadãos americanos e o *blackout* (apagão)

---

<sup>4</sup> Maia (2008) afirma que as organizações cívicas fazem distintos usos da internet para gerar “efeitos democráticos específicos”, tais como: a) interpretação de interesses e construção da identidade coletiva; b) constituição da esfera pública; c) ativismo político, embates institucionais e partilha de poder; d) supervisão e processos de prestação de contas. No que se refere ao ativismo político, observam-se facilidades i) para a produção de material contendo informações; ii) para a difusão de planos de protesto no âmbito transnacional; iii) para a associação de membros; iv) a comunicação com variados grupos: [...] “o incremento dos recursos para mobilização de ações coletivas - demonstrações, protestos, boicotes - tanto *online* quanto *offline*, de modo extremamente rápido e simultâneo através do mundo” (MAIA, 2011, p. 73).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

da Wikipédia inglesa. Em tal cenário, a Wikipédia Inglesa como forma de protesto permaneceu um dia sem acesso ao seu projeto enciclopédico, consentida após discussão entre centenas de voluntários da comunidade.

Seguindo o que foi argumentado indaga-se: como a internet foi empregada no “apagão” da Wikipédia inglesa? Partindo do referido pressuposto, na primeira seção, o artigo contextualiza o SOPA e o PIPA em torno de alguns atores que eram favoráveis e outros que eram contrários ao projeto de lei. Na segunda parte, é mostrado algumas características fundamentais da Wikipédia. E, por fim, tendo em vista a limitação da análise em torno do “apagão” na Wikipédia inglesa, o artigo examina mais cautelosamente como a internet foi empregada no protesto *online*, examinando o papel da internet na modificação das posições políticas, nas distintas formas de organização e nos agentes públicos.

### **A Propriedade Intelectual na Internet em torno do Sopa e do Pipa**

De acordo com Souza (2010), na economia globalizada, as empresas dependem em grande parte da proteção de sua propriedade intelectual para se conservarem competitivas na economia mundial, como por exemplo, os setores de entretenimento e computação. Os Estados Unidos, como potência hegemônica, têm se apresentado como os maiores defensores da aplicação de padrões rigorosos de proteção dos direitos de propriedade intelectual em âmbito transnacional, para inserir cláusulas que protejam essa propriedade em acordos internacionais, uma vez que a maioria das empresas se situa no país norte-americano e direciona grandes volumes de recursos através de doações para campanhas e outras estratégias de barganha política.

No que se refere às empresas de comunicação, Silveira (2010) afirma que o controle na mediação das informações pelas indústrias da comunicação foi afetado com a facilidade de transmissão de dados pela internet. Desse modo, algumas medidas de controle podem ser vistas acerca da liberdade de transmissão de informação na internet, tais como: o desenvolvimento de mecanismos tecnológicos para evitar a cópia e o compartilhamento de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

dados, a compra de direitos da propriedade intelectual de empresas com acesso aos imensos estoques de conteúdo e o aumento das leis de propriedade intelectual. A finalidade é “[...] submeter a criação de conteúdos e tecnologias à velha cultura da permissão que imperou no mundo industrial” (*ibidem*, p. 84).

Um das prerrogativas defendidas, pelo sistema norte-americano de propriedade intelectual é a superioridade dos modos de produções de bens centrados em especialistas e, por isso, o avanço científico e cultural dependem das leis da propriedade intelectual. Seguindo a referida ideia, Silveira (2010, p. 85), alerta que:

Para manter os fluxos de riqueza e as altas taxas de lucratividade do mundo industrial, essa indústria da intermediação prepara-se para a sua batalha mais derradeira: provar que a fonte da criação encontra-se na propriedade e não na liberdade; dito de outro modo, a origem da criatividade está na privatização da cultura e não nos commons.

Nesse contexto, aparecem dois projetos de sigla SOPA (*Stop Online Piracy Act*) e PIPA (*Protect IP Act*), respectivamente, na Câmara e no Senado. Essas iniciativas legislativas apontam para implicações além do combate da pirataria *online* e dos crimes virtuais, isto porque as leis possibilitam o controle total do que pode circular na internet. As empresas de serviços *online* (Google, Yahoo, Facebook, Twitter, etc.) e a Wikipédia, contrárias à aprovação do projeto, atentam para a pormenorização da liberdade na internet, enquanto as empresas de *hardware*, *software* e de cinema (Apple, Microsoft, estúdios de Hollywood, etc.) defendem a proposta bipartidária, para atualizar a Lei pela Proteção da Propriedade Intelectual e modernizar os estatutos civis e criminais de acordo com a evolução da tecnologia, sobretudo dos conteúdos digitais.

A administração do governo do presidente dos Estados Unidos Barack Obama se mostrou contrária aos dois projetos leis, em resposta a duas petições criadas por cidadãos, no site da Casa Branca, embora considere que a pirataria promovida em sites estrangeiros é um problema grave, como demonstra uma publicação no blog da Casa Branca:

Ao mesmo tempo em que acreditamos que a pirataria promovida por sites estrangeiros é um problema grave que requer uma resposta legislativa séria, não iremos apoiar leis que reduzam a liberdade de expressão, aumentem os

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

riscos de segurança na rede, ou que enfraqueçam a dinâmica, da inovadora internet mundial<sup>5</sup>.

Na visão da Associação de Cinema dos Estados Unidos (*Motion Picture Association of America, Inc.* - MPAA), os sites participantes do protesto utilizaram meios prejudiciais aos seus usuários. Também a associação caracterizou como abuso de poder os protestos, visto que os sites propagaram informações desvirtuadas, como forma de persuasão, a fim de promover seus interesses corporativos, ao invés de buscarem soluções para o problema em tela como ilustra o seguinte trecho:

Um chamado “apagão”, até agora mais um artifício para chamar atenção, entretanto perigoso, planejado para punir eleitos e funcionários do governo que estão trabalhando diligentemente para proteger os empregos dos americanos de criminosos estrangeiros. É nossa esperança que a Casa Branca e o Congresso convoquem aqueles que pretendem encenar este “apagão” para deter a hipérbole e os truques das Relações Públicas (RP) e comprometer-se em significativos esforços para combater a pirataria<sup>6</sup>

Hipoteticamente, Silveira (2010) acredita que a colaboração são ações políticas pós-industriais ou acabam tendo valor político por enfrentar as instituições do *copyright* por meio da desobediência desinteressada e não motivada, pelo lucro que prolifera nas redes P2P e em várias práticas das tribos digitais. Se o capitalismo neoliberal atual favorece a concentração das indústrias culturais em grandes conglomerados, simultaneamente, a comunicação em redes digitais estimula práticas de compartilhamento cultural que dificultam e, em alguns casos, anulam o que se considera um controle “oligopolístico” da maioria dos canais de distribuição e promoção das criações artísticas. Desse modo, dificilmente os protocolos da internet existiriam se dependesse da autorização das grandes corporações do entretenimento, do *copyright* e das telecomunicações. Nesse sentido, a cultura livre e colaborativa “vão se impondo aos constantes ataques e tentativa de bloqueio dos rentistas do *copyright*” (*ibidem*, p. 84).

<sup>5</sup> Tradução própria. A resposta da Casa Branca, acerca dos projetos leis foi divulgada no dia 14/01/2012 por Macon Phillips (Diretor de Estratégia Digital). Disponível em: <<http://www.whitehouse.gov/blog/2012/01/14/obama-administration-responds-we-people-petitions-sopa-and-online-piracy>>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>6</sup> Tradução própria. A declaração oficial postada, 17/01/2012, no site do órgão, pelo ex-senador e diretor executivo da instituição, Chris Dodd. Disponível em: <<http://www.mpa.org/resources/c4c3712a-7b9f-4be8-bd70-25527d5dfad8.pdf>>. Acesso em: junho de 2012

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Wikipédia, Colaboração e Cidadania

Os estudos tendo como base a Wikipédia vêm apresentando uma notável importância do meio científico. Neste cenário, “a Wikipédia tem sido tópico de mais de 50 teses e dissertações em todo o mundo e tem sido um assunto de mais de 200 publicações monográficas”<sup>7</sup> (PARK, 2011). Nos estudos, o ponto de partida nas análises envolvendo a Wikipédia é acertar que ela é a maior enciclopédia do mundo. E nestes termos, funcionalmente, a Wikipédia opera como uma enciclopédia livre e figura como o maior site do mundo baseado na tecnologia *wiki*, isto é, um sistema do quais múltiplos autores e editores podem participar escrevendo verbetes ou modificando e editando os conteúdos já existentes, sem maior distinção quanto ao grau de conhecimento sobre um assunto específico (CAMPOS, 2009; JONHSON, 2009; KLEMP; FORCEHIMES, 2010; KONIECZNY, 2010; WELCH, 2010; D’ANDREA, 2011; FIRER-BLAESS, 2011; PARK, 2011).

Mais além, a Wikipédia é um dos inúmeros projetos da *Wikimedia Foundation* (WMF), organização beneficente, que se mantém por meio de doações realizadas no portal da *Wikimedia*<sup>8</sup>. O papel da Fundação se sustenta no apoio e no crescimento das redes de voluntários. Isto faz com que os diversos portais das Wikipédias pelo mundo sejam administrados por suas respectivas comunidades de voluntários, sendo que todas possuem autonomia administrativa de gerenciamento das respectivas enciclopédias em seu respectivo idioma (JONHSON, 2009; D’ANDREA, 2011). O fato de ser um conteúdo compartilhado, não proprietário, é um fator primordial para o engajamento dos colaboradores, como ilustra bem o caso *Spanish Fork*<sup>9</sup> (D’ANDREA, 2011). A Referida motivação foi comprovada em entrevista realizada por Johnson (2009, p. 158-159) com voluntários da Comunidade Lusófona e, assim:

---

<sup>7</sup> Tradução própria.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://donate.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:FundraiserLandingPage&country=BR>>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>9</sup> De acordo com D’Andrea (2011), Larry Sanger publicou uma mensagem com a possibilidade de a Bomis, empresa gerida por ele e Jimmy Wales e então proprietária da Wikipédia, vender anúncios na Wikipédia. Uma revolta rapidamente se instalou na comunidade de língua espanhola, que ainda comemorava o marco de mil artigos publicados. As desculpas e os esclarecimentos de Sanger não foram suficientes para evitar uma “debandada” de colaboradores, que chegaram a fundar um novo projeto, a Enciclopedia Libre. A Wikipédia em espanhol estagnou em 2002, e só se recuperou um ano depois. O episódio ficou conhecido como *Spanish Fork* (apud LIH, 2009, p.138).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

[...] a decisão de começar a contribuir com conteúdo e integrar a rede social que configura a Wikipédia Lusófona não é desprovida de interesse pessoal, mas o interesse que aqui se manifesta não é o interesse instrumental, mas o interesse de participar de um projeto sem fins lucrativos que valoriza o vínculo social e fortalece a cidadania, a democracia, a liberdade. Nesse sentido, a ação de cooperar acaba por se revelar também uma ação de participação política, consciente, situada, em busca de influenciar e modificar as condições de acesso à informação.

Assim, visualiza-se que o projeto enciclopédico é uma arena típica do *commons*<sup>10</sup>. Tal prática no contexto da informação tem assumido uma posição de maior notoriedade em relação às práticas privadas. Os recursos gerenciados pela comunidade podem ser utilizados e disponibilizados por qualquer pessoa. Dessa maneira, Benkler (2002) acredita que a abertura participativa nas redes e a liberdade de iniciativa diante de uma gama de interesses levam os indivíduos a constituir projetos em que seus colaboradores não são firmas, muito menos indivíduos que perseguem interesses de mercado, mas sujeitos que criam importantes produções colaborativas de amplo alcance social (apud SILVEIRA, 2008).

De acordo com Antoun (2006), o ativismo, como atitude crescente, é beneficiado pela facilidade de arquitetar redes de parceria para resolver os problemas de partilha e de disputa. O ativista abandona a mediação das instituições para a realização de suas ações, na mesma medida em que encontra facilidade de construir, com as interfaces, redes de ação direta para reunir possíveis colaboradores capazes de amparar sua ação. Estas redes de parceria são capazes, por um lado, de converter a potência de cooperação da rede em um poder de valoração dos negócios e dos produtos pela comunicação viva e colaborativa como, por exemplo, os mecanismos de avaliação dos produtos, realizadas pelos consumidores, na empresa de comércio eletrônico Amazon. Por outro lado, o caso da Wikipédia se assemelha mais a um caso em que os seus voluntários buscam compartilhar o conhecimento de forma livre se afastando de ações valorativas dos negócios de determinadas empresas.

---

<sup>10</sup> Na concepção de Silveira (2008, p. 49), o termo “pode ser traduzido como comum, produção ou espaço comum. Seu significado também comporta a noção de público em oposição ao que é privado. Seu uso evoca ainda a ideia de algo que é feito por todos ou por coletivos e comunidades. Os commons pretendem expressar recursos que são comuns. Bens públicos são commons”.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### O *Blackout* da Wikipédia e os seus Efeitos

O *blackout* da Wikipédia Inglesa, ocorrido no dia 18 de janeiro de 2012, reverberou na inacessibilidade ao projeto durante um dia<sup>11</sup>. Ao invés do conteúdo enciclopédico, a página principal da Wikipédia inglesa apresentava uma página com mensagem: “Imagine um mundo sem conhecimento livre”. Antes do protesto, no dia 16 de janeiro de 2012, Jimmy Wales, fundador da Wikipédia, postou na sua conta do Twitter que as páginas da enciclopédia inglesa ficariam fora do ar<sup>12</sup>. Igualmente, o blog da *Wikimedia* já convocava as pessoas a entrarem em contato com os seus representantes, através do site da organização *Electronic Frontier Foundation*<sup>13</sup>. O site da EFF apresentava um “modelo de carta” que podia ser enviado com um simples clique<sup>14</sup>

**Imagem 1** - Página principal da Wikipédia no dia do *blackout*



**Fonte:** Arquivos da *Wikimedia Commons*<sup>15</sup>.

<sup>11</sup> No dia do Blackout alguns sites e internautas ensinavam como ter acesso aos conteúdos bloqueados da enciclopédia.

<sup>12</sup> Disponível em: <[https://twitter.com/jimmy\\_wales/status/158971314449809409](https://twitter.com/jimmy_wales/status/158971314449809409)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://blog.wikimedia.org/2012/01/16/wikipedias-community-calls-for-anti-sopa-blackout-january-18>>. Acesso em: junho de 2012

<sup>14</sup> Disponível em: <[https://action.eff.org/o/9042/p/dia/action/public/?action\\_KEY=8336](https://action.eff.org/o/9042/p/dia/action/public/?action_KEY=8336)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>15</sup> Disponível em: <[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikipedia\\_Blackout\\_Screen\\_SOPA.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikipedia_Blackout_Screen_SOPA.JPG)>. Acesso em: junho de 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

De acordo com a *Wikimedia*, o protesto buscava elevar a conscientização da sociedade acerca dos projetos de lei PIPA e SOPA. A *Wikimedia* considerou efetivo o protesto, visto que mais de 162 milhões de pessoas acessaram a página sobre as leis PIPA e SOPA, uma quantidade superior a 12.000 pessoas comentaram no blog da *Wikimedia Foundation* e, aproximadamente oito milhões de usuários, dos Estados Unidos, se valeram da ferramenta *look up* para encontrar os contatos dos seus representantes eleitos. Ainda, de acordo com a Fundação, inúmeras pessoas protestaram nas mídias sociais e os meios de comunicação tradicionais deram visibilidade ao protesto *online*<sup>16</sup>.

Ao final de poucos dias, após discussão das ações a serem tomadas sobre os dois projetos de leis, a maioria dos participantes aprovaram o “apagão” da enciclopédia inglesa (no dia 16 de janeiro de 2012) como é possível verificar na seguinte conclusão publicada na página “SOPA iniciativa/Ação”:

No decurso das últimas 72 horas, mais de 1800 wikipedistas uniram-se para debater medidas que a comunidade poderia tomar contra os projetos de lei SOPA e PIPA. Esta foi, de longe, a discussão comunitária com o maior índice de participação jamais visto na Wikipédia, o que ilustra bem o nível de preocupação que sentem os wikipedistas perante estes projetos de lei. A imensa maioria dos participantes apoiou uma ação comunitária que encorajasse uma maior reação pública em resposta a estes projetos de lei. Das propostas consideradas pelos wikipedistas, as que resultaram num apagão (blackout) da Wikipédia em inglês, em simultâneo com apagões similares noutros sítios da web que também recusam estes projetos de lei, foram as que obtiveram um maior apoio<sup>17</sup>.

Nas estatísticas dos históricos do artigo “SOPA iniciativa/Ação”, verifica-se que a criação e a primeira edição da página, em 13 de janeiro de 2012, foi feita pelo usuário Philippe Beaudette<sup>18</sup>, funcionário da *Wikimedia Foundation* (WMF) com a seguinte edição:

Nota: Esta discussão está sendo aberta pela Fundação Wikimedia para determinar como ela pode apoiar a comunidade da Wikipédia em inglês sobre a sua decisão (se houver) relativo ao protesto do [[WP:SOPA]] Act. O propósito desta discussão é avaliar se o consenso está surgindo para a ação, e se é assim esclarecer as medidas que a comunidade deseja tomar. A WMF está postando esta convocatória de comentários para assegurar que temos o

<sup>16</sup> Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA\\_initiative/Learn\\_more](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA_initiative/Learn_more)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>17</sup> Tradução própria. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA\\_initiative/Action](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA_initiative/Action)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>18</sup> Philippe Beaudette é atualmente Diretor de Advocacia da Comunidade. O perfil do funcionário está disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/User:Philippe\\_\(WMF\)](http://en.wikipedia.org/wiki/User:Philippe_(WMF))>. Acesso em: junho de 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

tempo necessário para desenvolver a tecnologia para ajudar qualquer ação que a comunidade pode decidir tomar<sup>19</sup>.

Participaram do desenvolvimento da página e/ou do debate aproximadamente 1.903 usuários, entretanto, 10% dos maiores editores ativos da Wikipédia inglesa realizaram 1.546 edições (38,22%), do total de 4.045, na página “SOPA iniciativa/Ação”<sup>20</sup>. Dessa forma, pode-se constatar que a discussão do protesto aconteceu de certa forma, devido a um número considerável de voluntários mais engajados da comunidade. Além da participação nos debates, algumas pessoas organizaram os materiais informativos das atividades e das ações do “apagão”.

Em análise aos históricos da Wikipédia, verifica-se que diversos modelos de fundo de página foram desenvolvidos pelos wikipedistas, mas devido ao curto tempo a *Wikimedia* decidiu utilizar a versão escura, desenvolvida pela Fundação, que incluía as diretrizes de marca estabelecidas pelo seu departamento de comunicação<sup>21</sup>.

Além disso, os organizadores foram convidados a testar possíveis erros ou falta de dados atinentes aos representantes na ferramenta *look up* a qual foi disponibilizada na página inicial da Wikipédia inglesa na data do *blackout*<sup>22</sup>. A ferramenta oferecia a oportunidade aos cidadãos residentes nos Estados Unidos a terem acesso aos contatos dos seus representantes políticos. Desse modo, os usuários forneciam o código postal da sua residência e a ferramenta localizava os nomes e telefones dos seus respectivos representantes<sup>23</sup>.

Foi criado um artigo, no dia 17 de janeiro de 2012, intitulado “Ideias para os Legisladores”<sup>24</sup>. Referida atitude aconteceu, em consonância, com a resposta da Casa Branca em torno de duas petições, as quais pediam sugestões ao público, como mostra a seguinte passagem:

Washington necessita ouvir suas melhores ideias sobre como reprimir os sites nocivos e outros criminosos que ganham dinheiro com os esforços

---

<sup>19</sup> Tradução própria. Disponível em:

<[http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia%3ASOPA\\_initiative%2FAction&diff=471173165&oldid=471173067](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia%3ASOPA_initiative%2FAction&diff=471173165&oldid=471173067)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>20</sup> Disponível em:

<[http://toolserver.org/~tparis/articleinfo/index.php?article=Wikipedia:SOPA\\_initiative/Action&lang=en&wiki=wikipedia](http://toolserver.org/~tparis/articleinfo/index.php?article=Wikipedia:SOPA_initiative/Action&lang=en&wiki=wikipedia)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>21</sup> Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA\\_initiative/Blackout\\_screen\\_designs](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA_initiative/Blackout_screen_designs)>. Acesso em: jun de 2012.

<sup>22</sup> Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA\\_initiative/Congress\\_data](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA_initiative/Congress_data)>. Acesso em: jun. de 2012

<sup>23</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=g91MTIByDEQ>>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>24</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA\\_initiative/Ideas](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:SOPA_initiative/Ideas)

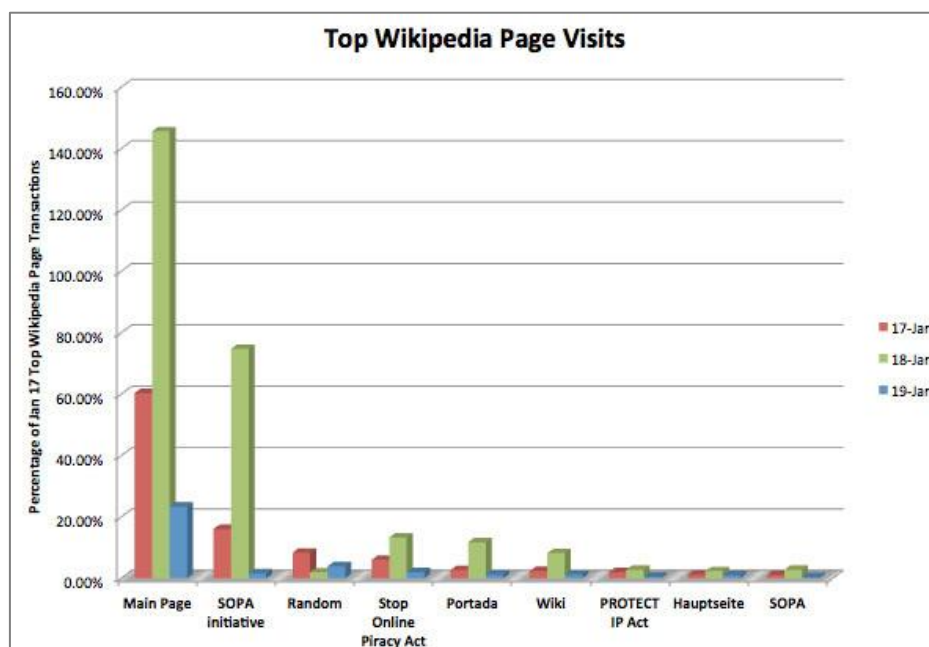
## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

criativos de artistas norte-americanos e proprietários de direitos. Todos nós devemos estar comprometidos a trabalhar com todos os grupos interessados para desenvolver novas ferramentas legais para proteger os direitos mundiais de propriedade intelectual sem por em perigo o caráter aberto da internet. Nossa esperança é que você trará entusiasmo e o conhecimento para este importante desafio<sup>25</sup>.

No histórico da página é possível notar que, possivelmente, 25 pessoas até o presente momento colaboraram com sugestões. Sendo que 19 são usuários registrados e apenas 6 usuários não registrados<sup>26</sup>. Desse modo, presencia-se a que poucos usuários colaboraram com ideias e soluções para os projetos de lei SOPA e PIPA.

No que concerne às visitas, no dia do *blackout*, a Zscaler verificou, significativamente, que houve mais visitas na página principal da Wikipédia e na página “Iniciativa SOPA” em relação às datas anteriores e posteriores. O gráfico mostra um grande volume de pessoas visitando a página do protesto. Supostamente, tais dados levam a crer que o protesto na Wikipédia atingiu os seus objetivos que era educar os visitantes sobre os projetos de lei PIPA e SOPA.

**Gráfico 1** – Comparação com os dias anteriores e posteriores ao *blackout*



Fonte: Blog da empresa Zscaler<sup>27</sup>.

<sup>25</sup>Disponível em: <<http://www.whitehouse.gov/blog/2012/01/14/obama-administration-responds-we-people-petitions-sopa-and-online-piracy>>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>26</sup>Disponível em: <[http://toolsserver.org/~daniel/WikiSense/Contributors.php?wikilang=en&wikifam=.wikipedia.org&grouped=on&page=Wikipedia:SOPA\\_initiative/Ideas](http://toolsserver.org/~daniel/WikiSense/Contributors.php?wikilang=en&wikifam=.wikipedia.org&grouped=on&page=Wikipedia:SOPA_initiative/Ideas)>. Acesso em: junho de 2012.

<sup>27</sup>Disponível em: <<http://research.zscaler.com/2012/01/sopa-protest-wikipedia-traffic-trend.html>>. Acesso em: junho de 2012

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Conclusões

A pesquisa buscou analisar os efeitos da internet no *blackout* da Wikipédia inglesa, uma manifestação *online* contra os projetos de lei *Stop Online Piracy Act* (SOPA) e *Protect IP Act* (PIPA), respectivamente na Câmara dos Deputados e no Senado dos Estados Unidos. Essas iniciativas legislativas apontavam para implicações além do combate da pirataria *online* e dos crimes virtuais, isto porque as leis possibilitavam o controle total do que poderia circular na internet. Nesse caso, a Wikipédia Inglesa como forma de protesto permaneceu um dia sem acesso ao seu projeto enciclopédico, consentida após discussão entre centenas de voluntários da comunidade.

É inegável que a internet reforçou a capacidade dos membros da Comunidade da Wikipédia inglesa de criar materiais informativos e mecanismos para os cidadãos pressionarem certos agentes públicos. No domínio do citado protesto, de início é possível afirmar que os efeitos da internet presenciados no caso do “apagão” da Wikipédia Inglesa se apresentaram com o papel de (i) oferecer informações (ii) organizar o protesto e (iii) pressionar os agentes públicos em complemento com outras ações. Além disso, o caso sugere que a internet gerou visibilidade à votação dos projetos de lei nos Estados Unidos que visavam combater a pirataria *online*. Tal fato foi comprovado a partir do aumento de visitas à página principal da Wikipédia Inglesa no dia do protesto.

Por outro lado, tendo em vista tal cenário, a pesquisa pode constatar que a internet e os protestos *online* estão vinculados a ativistas individuais e a grupos de todo o mundo em um conjunto mais estrito em torno de interesses particulares. A resposta da Casa Branca de não aprovar os projetos de lei bicamerais, parece ter sido essencial para elas terem perdido alento no Congresso dos Estados Unidos. Além disso, a desaprovação dos eleitores parece ter sido decisiva para o arquivamento dos projetos de lei, uma vez que os representantes buscam estabelecer táticas para construir uma imagem pública positiva, visando assim, criar uma sensação nos eleitores de estarem atuando de acordo com os seus anseios.

### Referências bibliográficas

ALDÉ, A.; SANTOS, J. Petições públicas e batalhas digitais. *In: XXI Encontro da Compós*. Juiz de Fora, MG, UFJF, jun. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ANTOUN, H. Cooperação, colaboração e mercado na cibercultura. *e-Compós*, Brasília, v. 7, dez. 2006.

AVRITZER, Leonardo. Sociedade civil, instituições participativas e representação: da autorização à legitimidade da Ação. *Dados*, v. 50, n. 3, p. 443-464, 2007.

CAMPOS, Aline. *Conflitos na colaboração: um estudo das tensões em processos de escrita coletiva na web 2.0*. 2009. 191 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

COHEN, Jean L. Sociedade civil e globalização: repensando categorias. *Dados*, v. 46, n. 3, p. 419-459, 2003.

D'ANDREA, Carlos. *Processos editoriais auto-organizados na Wikipédia em português: a edição colaborativa de "biografias de pessoas vivas"*. 2011. 333f f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

DEIBERT, Ronald J. International Plug'n Play? Citizen Activism, the Internet, and Global Public Policy. *International Studies Perspectives*, v.1, issue 3, p. 255-272, Dec. 2000.

FIRER-BLAESS, S. Wikipedia: example for a future electronic democracy? Decision, discipline and discourse in the collaborative encyclopaedia. *Studies in Social and Political Thought*, v. 19, p. 131-154, 2011.

JOHNSON, T. S. P. *Nos bastidores da Wikipédia Lusófona: percalços e conquistas de um projeto de escrita coletiva on-line*. 2009. 273 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

KLEMP, Nathaniel J.; FORCEHIMES Andrew T. From Town-Halls to Wikis: Exploring Wikipedia's Implications for Deliberative Democracy. *Journal of Public Deliberation*, v. 6, issue 2, 2010.

KONIECZNY, Piotr. Adhocratic Governance in the Internet Age: A Case of Wikipedia. *Journal of Information Technology & Politics*, 7:4, p. 263-283, 2010.

LYCARIÃO, D.; SAMPAIO, R. Sociedade civil *online*: diferentes usos da internet para fomentar a participação política. *Revista de Estudos da Comunicação*, Curitiba, v. 11, n. 25, p. 97-106, maio/ago. 2010.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

MAIA, Rousiley. Redes cívicas e internet: efeitos democráticos do associativismo. *In: GOMES, W.; MAIA, R. C. M. Comunicação e Democracia: problemas e perspectivas.* São Paulo: Paulus, 2008, p. 327-348.

\_\_\_\_\_. *Internet e esfera civil: limites e alcances da participação política.* *In: MAIA; GOMES; MARQUES (Orgs.). Internet e Participação Política no Brasil.* Porto Alegre: Sulina, 2011, p.47-91.

MARQUES, F. Debates políticos na internet: a perspectiva da conversação civil. *Revista Opinião Pública*, Campinas, v. 12, n. 1, p. 164-187, abr./maio 2006.

PARK, Taemin Kim. The visibility of Wikipedia in scholarly publications. *First Monday*, v. 16, n. 8, ago. 2011.

PEREIRA, Abílio. Internet e mobilização política: os movimentos sociais na era digital. *In: COMPOLÍTICA (Ed.). Encontro da Compolítica.* v. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2011.

SILVEIRA, Sérgio. O conceito de commons na cibercultura. *Revista Líbero*, v. 11, n. 21, p.49-60, 2008.

\_\_\_\_\_. Cibercultura, commons e feudalismo informacional. *In: A cibercultura em transformação: poder, liberdade e sociabilidade em tempos de compartilhamento, nomadismo e mutação de direitos.* TRIVINHO, Eugênio; REIS, Ângela (Orgs). *Dados Eletrônicos: São Paulo*, p. 81-88, 2010.

SOUZA, André. A Estratégia para Globalização dos Direitos de Propriedade Intelectual e suas Implicações para o Brasil: O Caso do Acordo Comercial Anticontrafação (ACTA). *Boletim de Economia e Política Internacional*, p. 7-17, 2010.

WELCH, Colin. Measuring Balkanization in Wikipedia. *Honors Projects*, 2010. Disponível em: <[http://digitalcommons.maclester.edu/mathcs\\_honors/20](http://digitalcommons.maclester.edu/mathcs_honors/20)>. Acesso em: maio de 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Considerações Sobre a Regulação da Internet no Brasil e em Portugal<sup>1</sup>

Elisianne Campos de Melo Soares<sup>2</sup>

#### Resumo

A informatização penetrou todas as esferas da vida. Dados de caráter pessoal tornaram-se globalmente acessíveis, mas também vulneráveis a diversos interesses comerciais e políticos, o que levanta questionamentos sobre as reais fronteiras da privacidade no ciberespaço. Cabe à regulação da rede traçar essas fronteiras. O presente artigo traz à discussão a problemática da regulação da Internet, tomando como objetos os contextos brasileiro e português. Traçamos um breve panorama da temática, considerando a atual situação da governação da Rede em ambos os países. Para tal, baseamo-nos no texto brasileiro do Marco Civil da Internet e nas diretivas europeias transpostas para a legislação portuguesa pela Autoridade Nacional das Comunicações (ANACOM).

#### Palavras-chave

Brasil; Internet; Portugal; Regulação.

#### 1.0 O Marco Civil da Internet

As discussões sobre o projeto de lei de combate ao cibercrime, conhecido pelo nome de seu autor, o senador Eduardo Azeredo, enfureceu muitos internautas brasileiros. A pressão através da mobilização virtual fez com que o então Presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva solicitasse ao Ministério da Justiça a elaboração de “um projeto sobre a Internet que não fosse uma regulação penal, mas um marco civil” (CHAVES, 2012). Em 29 de outubro de 2009 a Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça (SAL/MJ), em parceria com a Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas, no Rio de Janeiro (FGV DIREITO RIO), lançou o projeto para a construção colaborativa de um Marco Civil da Internet no Brasil.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Universidade de Lisboa (UL).



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Os principais objetivos do marco regulatório são o estabelecimento de princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil, e a determinação de diretrizes para atuação da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios em relação à matéria. A disciplina do uso da Internet no Brasil tem como fundamentos os direitos humanos e o exercício da cidadania em meios digitais, a pluralidade e a diversidade, a abertura e a colaboração, e finalmente a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor. Dentre seus princípios, estão:

- I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição;
  - II - proteção da privacidade;
  - III - proteção aos dados pessoais, na forma da lei;
  - IV - preservação e garantia da neutralidade da rede, conforme regulamentação;
  - V - preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas;
  - VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei; e
  - VII - preservação da natureza participativa da rede.
- (BRASIL, 2011, pp. 01-02)

A ideia de criar um marco regulatório civil contrapõe-se à tendência de se estabelecerem restrições, condenações ou proibições relativas ao uso da Internet. E aí está a grande diferença entre o projeto de lei Azeredo e o marco proposto. Este último tem como objetivo principal determinar, de forma clara, direitos e responsabilidades relativas à utilização dos meios digitais. O foco, portanto, é o estabelecimento de uma legislação que garanta direitos, e não uma norma que restrinja liberdades.

Já que as tecnologias digitais são instrumentos em constantes mutação e evolução, o texto do marco civil deveria abranger questões essenciais. A natureza aberta da rede poderia ser prejudicada caso a legislação fosse de caráter restritivo. “Qualquer iniciativa de regulamentação da Internet deve, portanto, observar princípios como a liberdade de expressão, a privacidade do indivíduo, o respeito aos direitos humanos e a preservação da dinâmica da Internet como espaço de colaboração” (BRASIL, 2009).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Dentre os temas abordados pelo texto do marco civil, estão as responsabilidades dos provedores e dos usuários sobre os conteúdos disponibilizados na web e as medidas para regulamentar e preservar direitos fundamentais dos internautas (como a privacidade e a liberdade de expressão). Além disso, prevê-se a discussão sobre alguns princípios que garantam o bom funcionamento da rede, como a neutralidade da Internet. Os organizadores do marco civil decidiram não abordar de maneira aprofundada questões como crimes cibernéticos, regulamentação de telecomunicações e direitos de autor, por considerarem que são temas suficientemente vastos para serem discutidos em foros à parte. Mas, de alguma forma, as premissas do texto do marco tocam essas questões, mesmo que de forma não tão evidente. É como o caso da relação entre respeito aos direitos autorais e preservação da privacidade do usuário da web.

Tomemos quatro principais itens-chave discutidos pelo Marco Civil: guarda de dados, neutralidade da rede, privacidade e responsabilidade. Quando um crime é cometido utilizando a Internet como meio, a única forma de identificar o criminoso é ter acesso aos registros de conexão. Atualmente, no Brasil, não há nenhuma lei de caráter regulatório que defina se sites e provedores devem armazenar esses registros, ou por quanto tempo. O texto do marco determina que os provedores guardem os registros de conexão de seus utilizadores, mas proíbe que colham informações sobre os registros de acesso a serviços web. Isto é, os provedores seriam obrigados a armazenar os dados que permitem determinar quando e por qual computador o indivíduo conectou-se à rede, mas não quais os sites que foram visitados. Os próprios sites poderiam fazê-lo, mas apenas quando o usuário consentisse. Aqui está um ponto que gera controvérsias. Alguns juristas afirmam que os registros de acesso são possíveis provas de crimes – o que levaria o tema a ser regulado por uma lei criminal, não por um marco civil.

A questão da neutralidade da rede é um ponto crucial do projeto, e uma polêmica de dimensões planetárias. O princípio da neutralidade da rede determina que todos os pacotes de dados que transitam pela rede devem ser tratados da mesma forma, sem discriminação de origem, destino ou tipo. Manter a neutralidade quer dizer, aqui, evitar práticas conhecidas como **traffic shaping**, que permite aos provedores dificultar a conexão a determinadas páginas. É o caso dos fornecedores de acesso à Internet que prejudicam propositalmente a conexão a sites de partilha P2P e serviços Voip, por exemplo. No Brasil, um caso que ilustra

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

essa atitude é o da Brasil Telecom e de mais três operadoras atuantes no mercado nacional, que aparecem no ranking mundial dos 108 provedores avaliados pelo software Vuze sob indícios da prática de controle de fluxo de dados (VUZE, 2008). O Marco prevê uma exceção apenas para "requisitos técnicos necessários à prestação adequada dos serviços" (BRASIL, 2011, pg. 03), como medidas para melhoria do funcionamento da rede, que podem eventualmente prejudicar a fluidez do tráfego de informações.

Para garantir a privacidade do usuário, o marco determina que seus dados pessoais só podem ser consultados mediante decisão judicial. Os críticos da medida contestam esse tópico, afirmando que isso poderia dificultar eventuais investigações da polícia. Porém, deve-se observar que o texto prevê que as autoridades requeiram a conservação dos dados dos usuários investigados, sem burocracia, impedindo que sejam apagados pelos servidores.

A responsabilidade tem a ver com a atribuição de conteúdos publicados em sites, redes sociais, etc. Neste ponto o marco segue o mesmo caminho que já vem sendo tomado pela Justiça: a responsabilidade recai sobre os próprios usuários, sendo os provedores punidos apenas quando não retiram o conteúdo do ar dentro do prazo estabelecido para fazê-lo.

O caráter inteiramente colaborativo do processo de construção do marco civil é inédito, e constitui seu maior trunfo. A formulação do texto foi executada tendo a Internet como meio: o intuito foi o de incentivar a participação ativa e direta dos vários atores sociais envolvidos no tema (sociedade civil, pesquisadores, membros do governo, acadêmicos, representantes da iniciativa privada, etc.). Todos podiam efetuar cadastro em um site feito especialmente com o objetivo de receber propostas, contribuições e opiniões.

Dividiu-se o processo em duas fases. Na primeira, com duração de aproximadamente 45 dias (iniciada em Outubro de 2009 e fechada em 17 de Dezembro de 2009), foram debatidas ideias sobre os tópicos propostos para regulação, a partir de texto-base produzido pelo Ministério da Justiça. O texto-base contextualiza os principais temas pendentes de regulação pelo instrumento a ser elaborado coletivamente, e aponta possíveis caminhos a serem seguidos.

Cada parágrafo do texto ficou aberto para inserção de comentários por usuários cadastrados no site. As postagens de comentários tinha limite de tamanho e de quantidade por usuários, a fim de abrir espaço à pluralidade de participações. Para evitar cerceamento ao debate, a equipe de coordenação direcionava determinados debates para foros de discussão

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

hospedados em comunidades específicas dentro do portal. Nesses espaços era possível tornar a discussão mais aprofundada. Cada participante também podia votar, positiva ou negativamente, nas contribuições dos demais. Esses votos serviam para nortear a equipe de redação sobre as preferências, opiniões e interesses dos participantes, contribuindo para a formulação da proposta. No final desta primeira fase, todas as participações foram compiladas, e levaram à elaboração de uma minuta de anteprojeto de lei. Nessa primeira fase, o site recebeu uma média de 1.300 visitas diárias.

Na segunda fase a discussão seguiu o mesmo formato, mas teve como parâmetro a minuta de anteprojeto de lei elaborado anteriormente. Cada artigo, parágrafo, inciso ou alínea ficou aberto para apresentação de comentários por qualquer interessado. A duração desta fase foi de aproximadamente 50 dias (de 08 de Abril a 30 de Maio de 2012). Durante o período, o site recebeu 45,5 mil visitas, e foram feitos cerca de 900 comentários à minuta (JUSTIÇA, 2010). Com o término da segunda fase, foi construído o texto atualmente disponível.

O processo de consulta pública no qual se baseou a construção do marco foi elogiado por muitos juristas e ativistas da Internet por ser aberto e democrático, e é um modelo cuja eficácia vem sendo internacionalmente reconhecida (O'BRIEN, 2010; BRÉSIL, 2010).

### 2.0 Regulação da Internet em Portugal

Em 31 de maio de 2002 os presidentes do Instituto da Comunicação Social (ICS) e da Autoridade Nacional de Comunicações (ANACOM) apresentaram ao Governo um conjunto de propostas de atuação intitulado “Iniciativa Convergência e Regulação”. O texto tinha como objetivo definir uma orientação estratégica para o desenvolvimento dos setores do audiovisual e das comunicações num ambiente de convergência.

A iniciativa recolheu e analisou contributos de representantes dos diferentes interesses envolvidos na questão, entre eles associações de consumidores e profissionais, entidades institucionais e operadores de telecomunicações. Também ouviu personalidades de reconhecido mérito e experiência nos setores da comunicação social, para além de abrir uma consulta pública. Em 3 de junho de 2002 foi entregue aos Ministros da Presidência e da

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Economia o relatório final contendo um conjunto de recomendações e de propostas de atuação. Entretanto o projeto estagnou-se, e desde 2008 não há atualizações a seu respeito.

James Slevin afirma que o uso das novas tecnologias de informação é visto por parte dos Estados–Nação como sendo de prioridade para os seus interesses, e por isso pede algum tipo de regulação. Isso porque, no entender do Estado, "(...) as tecnologias que podem ser utilizadas para transmitir algum tipo de mensagens para audiências relativamente alargadas (...) possuem uma profunda significância como fator de influência dos valores e padrões morais das sociedades modernas" (SLEVIN, 2000, pg. 77). James Slevin diz ainda que a tentativa de dotar a Internet de um sistema regulatório que defenda, simultaneamente, os interesses dos Estados e dos cidadãos provoca um embate entre dois polos (SLEVIN *apud* CARDOSO, 2002, pg. 03). Primeiro o dos governos, que tendem a defender uma abordagem da Internet enquanto tecnologia que facilita a difusão pública de material, algo próximo do sistema de *broadcasting* – uma atividade para a qual foram ao longo das últimas décadas desenvolvidos sistemas de regulação de conteúdos. Por outro lado, os indivíduos e organizações da sociedade civil, partidários de uma abordagem da Internet enquanto tecnologia derivada do sistema telefônico – o qual foi desde sempre caracterizado por um sistema de regulação bastante brando dos seus conteúdos.

Em texto escrito como contribuição para a “Iniciativa Convergência e Regulação”, Gustavo Cardoso afirma, porém, que “as posições sobre a regulação da Internet tendem a ser, por vezes, simplificadas, colocando o Estado como defensor da existência de regulação e os cidadãos como arautos da auto-regulação” (CARDOSO, 2002, pg. 04). Foi com o objetivo de descobrir a veracidade dessa opinião na sociedade portuguesa que o Projecto Ciberfaces, do ISCTE (Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa), analisou, no ano 2000, 3 mil inquéritos realizados com usuários da Internet no país.

Questionados sobre as principais vantagens da Internet, os inquiridos responderam: quantidade/ diversidade da informação disponível (26,3%), rapidez de comunicação (20,5%) e facilidade de contato com outros (18,2%). O item referente à ausência de regulação figurou na 6ª posição (5,7%), numa lista de 6 (ISCTE/ PROJECTO CIBERFACES, 2000). As questões mais problemáticas que a Internet enfrenta são, para estes inquiridos, a privacidade dos dados, a segurança dos pagamentos on-line, a desorganização e dispersão dos conteúdos e a censura a alguns desses conteúdos.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Outra dimensão significativa que a pesquisa procurou analisar foi a da relação entre direitos de autor e gratuidade de conteúdos. À questão “A informação disponibilizada na Internet deve ser gratuita”, 91,4% responderam “sim” e 8,6% “não”. Perguntados se “Os direitos de autor devem ser respeitados na Internet”, 83,5% concordaram e 16,5% discordaram. Cardoso aponta esses resultados como sintoma do aparente paradoxo entre o acesso gratuito às informações e a defesa dos direitos de autor, e da necessidade de compatibilizar dois polos de interesse geralmente considerados opostos (CARDOSO, 2002, pg. 07).

Na questão sobre a quem deve caber a regulação da Internet, 63% declararam-se a favor de algum tipo de regulação, 33% mostraram-se favoráveis aos utilizadores (portanto à auto-regulação) e apenas 2% escolheram a ausência de qualquer tipo de regulação. Os favoráveis à regulação opinaram, porém, que esta não deveria ser feita nem pelo Governo, nem pelas empresas do setor. Ambas as categorias são vistas como pouco credíveis para assegurar o equilíbrio necessário entre o interesse privado e público que os usuários conferem à rede. Isso ocorre pelo fato de os utilizadores conferirem ao regulador a noção de entidade sem "interesse direto" no espaço em causa. Assim, a escolha recai ou sobre entidades independentes, ou numa combinação de interesses públicos, privados e individuais. Conforme diz Cardoso, “tratam-se, portanto, de modelos próximos daqueles que a legislação portuguesa, a par de outras a nível europeu, privilegia nas áreas de atuação das tecnologias mais tradicionais no sistema dos media” (CARDOSO, 2002, pg. 11).

A regulação da Internet depara-se com 3 questões limitadoras no que se refere aos conteúdos: como definir quais são os conteúdos aceitáveis e inaceitáveis à circulação, como reunir as capacidades financeira e tecnológica necessárias à aplicação da regulação e como criar uma política de cooperação internacional face a uma tecnologia global como a web. Outro aspecto a ser considerado é o das formas de filtragem dos conteúdos. As tecnologias para fazê-lo ainda não estão suficientemente desenvolvidas; além disso, qualquer atitude nesse campo esbarra na tênue linha que separa o combate à criminalidade na web e o desrespeito à privacidade dos usuários. Muito mais que uma questão tecnológica, o controle de conteúdos na rede mundial de computadores apresenta-se como um dilema filosófico e sociológico difícil de ser resolvido.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 3.0 Brasil e Portugal: alguns pontos a reter

Um aspecto notável nas discussões sobre o Marco Civil da Internet brasileiro é o caráter público da consulta. Essa abertura à participação da sociedade civil, mundo acadêmico, representantes das indústrias e criadores marcou positivamente ambos os processos, e fez do Brasil um paradigma internacional no tema.

Sob o aspecto da regulação da Rede em Portugal, a iniciativa da Comissão Europeia *e-europe 2002* mostra-se remarcável. O texto definiu num quadro de, à época, quinze países, quais as preocupações comuns quanto à regulação da Internet. Desde então o documento foi atualizado e culminou com a iniciativa *i2010*. O quadro regulamentar português para as comunicações eletrônicas, aplicado no país pela Autoridade Nacional de Comunicações (ANACOM), transpõe as determinações da União Europeia, transferindo-as para os ordenamentos jurídicos nacionais. O texto, porém, dedica-se aos aspectos técnicos dos serviços, e não discute em profundidade o caráter mais social do sistema, as questões voltadas para a governação da Internet, etc..

Para Gustavo Cardoso, a regulação deve ser fruto de uma análise das apropriações realizadas pelos usuários da Rede e das interações entre os atores presentes nos sistemas dos media, e não apenas baseada na tecnologia em si (CARDOSO, 2002, pg. 16). Além disso, precisa ter um caráter próprio, não espelhado nos quadros regulamentares de outros meios de comunicação, como a TV, por exemplo. Isso porque a Internet já é um meio complexo o bastante para que sejam criadas regras específicas para sua esfera de atuação. No caso português, pode-se propor uma atuação mais conjugada entre as preocupações dedicadas à gestão do acesso e disponibilização de conteúdos e aquelas voltadas ao controle da dimensão econômica da prestação de serviços de acesso à Internet. A preocupação com a quebra de privacidade e do exercício da vigilância deve ser transversal, e estender sua presença a todos os âmbitos da regulação. Esta tarefa cabe à articulação de medidas conjuntas e à união de esforços entre a ANACOM e a Comissão Nacional de Protecção de Dados (CNPD).

Em relação aos conteúdos ilícitos disponibilizados na Rede, Brasil e Portugal têm uma diferença sensível. É importante salientar que a matéria não se restringe aos direitos autorais, mas também se relaciona com outros direitos que também podem ser infringidos pela Internet,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

como a honra, por exemplo. A questão é tratada pelo texto do Marco Civil brasileiro em discussão. Em uma versão anterior do texto, foi incluído um mecanismo semelhante ao dispositivo **notice and take down**, de clara influência do sistema norte-americano.

O diploma indicava que os materiais ofensivos colocados à disposição na Rede podiam ser retirados pelos responsáveis pela hospedagem, logo que o titular ofendido manifestasse o dano. O hospedeiro notificaria o usuário responsável pela publicação. Este poderia responder ao hospedeiro, pedindo a manutenção do conteúdo e assumindo a responsabilidade exclusiva pelos danos causados a terceiros. O hospedeiro, então, disponibilizaria novamente o material, e avisaria o titular sobre a resposta do responsável pela publicação. Tal medida sofreu duras críticas, e o texto foi modificado. Agora propõe-se que o provedor de serviços seja obrigado a tornar indisponível o acesso ao conteúdo apenas após ordem judicial. Com a ordem, deverá notificar o usuário responsável pela publicação, comunicando-lhe o teor da intimação.

No que se refere ao regime da responsabilidade do provedor, o sistema português está baseado na Diretriz n.º 2000/31, sobre o comércio eletrônico. E é fundamentalmente diferente do diploma brasileiro. O Art. 16/1 do Decreto-Lei n.º 7/2004, de 07 de Janeiro (que transpôs a diretriz sobre comércio eletrônico), diz que o responsável pela hospedagem está obrigado a retirar ou impossibilitar o acesso à atividade ou informação *cuja ilicitude for manifesta* (PORTUGAL, 2004: 275). Esta previsão não aparece em nenhum diploma brasileiro.

### Considerações finais

O conceito de sociedade da informação não é neutro. Informação não é o mesmo que comunicação. A informação é uma fonte de poder, e o domínio dos seus meios de produção, controle e disseminação pode ser um fator de aumento da desigualdade de distribuição de poderes em uma sociedade já marcada por disparidades. A democracia em sua forma mais básica requer que o poder seja distribuído – sendo a informação uma fonte de poder, uma sociedade mais igualitária passa pelo livre acesso das pessoas a ela.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

No mundo em que vivemos, o poder está concentrado em diversas formas e manifestações, tais como o ideológico, econômico, tecnológico, científico ou informacional. Apoiar os direitos humanos é posicionar-se contra os que ameaçam ou desrespeitam esses direitos. Incluir o direito de acesso à informação e à comunicação nessa luta é assumir a centralidade do ser humano como agente nos processos vitais para a manutenção da vida em sociedade. O acesso à informação é condição indispensável para a formação do indivíduo enquanto ser crítico, que questiona e intervém, e que constrói os meios que lhe permitem ser livre.

Grandes corporações têm nas mãos a infraestrutura global da Internet. A quase totalidade da Rede depende de operadores multinacionais, estando a maioria deles sediada nos EUA. Muitos governos controlam e vigiam o acesso de seus cidadãos à Rede. Quando é de seu interesse, conseguem comprometer o funcionamento das conexões via Internet com o exterior, como fez o governo egípcio durante o movimento que ficou conhecido por Primavera Árabe, no início de 2011, que levou à queda do ditador Hosni Mubarak naquele país (SAPO NOTÍCIAS, 2011).

Numa decisão histórica, o Conselho dos Direitos Humanos da ONU, composto por 47 países, reconheceu pela primeira vez o direito à liberdade de expressão na Internet e também a garantia de acesso à Rede. O reconhecimento se deu dois dias após a decisão do Parlamento Europeu de eliminar definitivamente o ACTA (*Anti-Counterfeiting Trade Agreement*), em Julho de 2012. Apesar da resistência de países como a China e Cuba, o texto do acordo foi finalizado, em concordância de que este direito deverá ser protegido por todos os países. Esta é a primeira resolução da ONU que afirma que os direitos humanos devem ser protegidos no âmbito digital, e promovidos na mesma medida e com o mesmo compromisso que os direitos humanos no mundo físico.

Tanto a China quanto Cuba, porém, fizeram ressalvas em relação ao acordo: o embaixador chinês Xia Jingge argumentou, por exemplo, que “os jovens precisam de ser protegidos” de sites maléficos, como os dedicados ao jogo, à pornografia, à violência, à fraude e à pirataria. “Acreditamos que o livre fluxo de informação na Internet e o fluxo seguro de informação na Internet são interdependentes” (NAÇÕES UNIDAS, 2012). Já o embaixador cubano Juan Antonio Quintanilla, numa referência implícita aos EUA, fez a ressalva de que o texto não aborda a questão da “governança da Internet”, quando “todos

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

sabemos que esta ferramenta é controlada por um único país a nível mundial” (NAÇÕES UNIDAS, 2012).

A liberdade na Internet e a força do compartilhamento de informações também foram os temas centrais do Fórum de Empreendedorismo Social na Nova Economia, evento realizado em Junho de 2012, paralelo à Rio+20, no Rio de Janeiro. Em um dos painéis, Silvio Meira, presidente do Conselho Administrativo do Porto Digital e cientista-chefe do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (Cesar), chamou a atenção para a necessidade de “programarmos para não sermos programados”. Para ele, é preciso tomarmos o controle de nossas vidas no ciberespaço: “Ter propriedade pessoal dos nossos dados será absolutamente essencial. Estamos sendo vendidos como mercadoria na Internet” (BERRÊDO, 2012).

A regulação é fundamental para frear as práticas de uso indiscriminado de dados dos usuários na Internet. É também preciso garantir o bom funcionamento técnico do sistema, com velocidade de banda a preços justos, boa qualidade de prestação de serviços e proibição de práticas que prejudicam a neutralidade na Rede, como o **traffic shaping**, mas não só. A regulação não deve tratar apenas do acesso à tecnologia, mas também da garantia do pluralismo de informações em circulação e de direitos e deveres na Rede. Ao mesmo tempo, a proteção da privacidade é um ponto-chave que se coloca como fundamental em qualquer tipo de regulação que se aplique. A salvaguarda dos dados pessoais dos usuários mostra-se como a dimensão da regulação que atravessa todos os espaços de interação da Internet.

### Referências bibliográficas

CHAVES, G.. Para especialistas, projeto brasileiro para regular a web é mais democrático. **Correio Braziliense**, Brasília, 30 jan. 2012. Disponível em: <[http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2012/01/30/interna\\_tecnologia,288096/para-especialistas-projeto-brasileiro-para-regular-a-web-e-mais-democratico.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2012/01/30/interna_tecnologia,288096/para-especialistas-projeto-brasileiro-para-regular-a-web-e-mais-democratico.shtml)>. Acesso em: 29 fev. 2012.

CARDOSO, G.. **Contributos para uma regulação da Internet**. 2002. Disponível em: <[http://www.gmcs.pt/Ficheiros/gustavo\\_cardoso.pdf](http://www.gmcs.pt/Ficheiros/gustavo_cardoso.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

BERRÊDO, J. R.. 'Ou aprendemos a programar ou seremos programados', diz cientista. **G1**, São Paulo, 17 jun. de 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/natureza/rio20/noticia/2012/06/ou-aprendemos-programar-ou-seremos-programados-diz-cientista.html>> Acesso em: 04 jul. 2012.

BRASIL. Congresso Nacional (2011). Projeto de Lei 2126/2011. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesweb/fichadetramitacao?idProposicao=517255>>. Acesso em: 21 abr. 2012.

BRASIL. Ministério da Justiça e Fundação Getúlio Vargas (2009). Marco Civil da Internet: seus direitos e deveres em discussão. Disponível em: <<http://culturadigital.br/marcocivil/>> Acesso em: 03 mar. 2012

BRÉSIL: um cadre de loi exemplaire. **Internet sans frontières**, Paris, 21 abr. 2010. Disponível em: <[http://www.internetsansfrontieres.com/Bresil-un-cadre-de-loi-exemplaire\\_a154.html](http://www.internetsansfrontieres.com/Bresil-un-cadre-de-loi-exemplaire_a154.html)>. Acesso em: 07 mar. 2012.

EGIPTO: o dia em que a Internet foi parcialmente desligada. **Sapo Notícias**, Lisboa, 28 jan. 2011. Disponível em: <<http://livetv.blogs.sapo.pt/731616.html>>. Acesso em: 06 jul. 2012.

ISCTE / PROJECTO CIBERFACES. Resultados do 1º inquérito nacional sobre a Internet em Portugal. 2000. Disponível em: <<http://ciberfaces.iscte.pt/pt/documentos/inq1-res1/index.html>>. Acesso em: 11 abr. 2012.

JUSTIÇA prorroga prazo para debate sobre Marco Civil na Internet. **Agência Brasil**, Brasília, 23 mai. de 2010. Disponível em: <<http://ultimainstancia.uol.com.br/conteudo/noticias/46764/justica+prorroga+prazo+para+debate+sobre+marco+civil+na+internet.shtml>>. Acesso em: 05 mar. 2012.

NAÇÕES UNIDAS reconhecem o direito à liberdade de expressão na Internet. **Público**, Lisboa, 06 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.publico.pt/Tecnologia/nacoes-unidas-reconhecem-o-direito-a-liberdade-de-expressao-na-internet-1553694>>. Acesso em: 06 jul. 2012.

O'BRIEN, D.. Is Brazil the censorship capital of the Internet? Not yet. **Committee to Protect Journalists**, New York, 28 abr. 2010. Disponível em: <<http://cpj.org/blog/2010/04/is-brazil-the-censorship-capital-of-the-internet.php>>. Acesso em: 07 mar. 2012.

PORTUGAL. Autoridade Nacional de Comunicações (ANACOM, 2004). O comércio electrónico em Portugal: o quadro legal e o negócio. Disponível em: <[http://www.anacom.pt/streaming/manual\\_comercio\\_elec.pdf?categoryId=103880&contentId=178219&field=ATTACHED\\_FILE](http://www.anacom.pt/streaming/manual_comercio_elec.pdf?categoryId=103880&contentId=178219&field=ATTACHED_FILE)>. Acesso em: 03 jul. 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

SLEVIN, J.. **The Internet and Society**. Cambridge: Polity Press, 2000.

VUZE. **First Results from Vuze Network Monitoring Tool Released April 18th, 2008**. 2008.  
Disponível em: <<http://torrentfreak.com//images/vuze-plug-in-results.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Da Tela às Ruas: A Apropriação Das Imagens Nas Manifestações Contemporâneas<sup>1</sup>

Kênia Cardoso Vilaça de Freitas<sup>2</sup>

#### Resumo

Nesse artigo abordaremos as relações entre as lutas políticas recentes, a construção e apropriação de suas imagens audiovisuais e sua expansão pelas tecnologias móveis e locativas de comunicação. Para isso, destacamos dois momentos que nos parecem fundamentais para traçar uma genealogia das manifestações contemporâneas: 1) Maio de 1968, na França e a influência do Situacionismo; 2) a digitalização das imagens, a democratização de suas formas de produção e as manifestações anti-globalização do final dos anos 1990. Nesses momentos, acreditamos haver uma grande confluência entre política, estética e tecnologia. Por fim, ressaltamos as relações entre o cinema e a cidade, analisando a inflexão provocada pelas imagens produzidas por meio das mídias locativas no processo de auto-representação dos movimentos contemporâneos.

#### Palavras-chave

Apropriação de imagens; Mídias Locativas; Lutas Globais.

#### Corpo do trabalho

##### 1. Introdução

Desde abril de 2011 as ruas de Santiago foram tomadas por estudantes secundaristas revoltados com o sistema educacional do país. O endividamento compulsório ao qual os jovens devem se submeter para obterem uma formação foi o motivador de uma greve nacional dos estudantes que perdurou intensamente por meses e ainda não está oficialmente encerrada. Manifestações gigantescas levaram milhares de jovens às ruas da capital do Chile. O

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

engajamento político tão intenso já seria um fato notável, mas tornou-se ainda mais relevante por estar acompanhado por diversos outros movimentos de reivindicação política ao redor do mundo.

Um dos exemplos nesse mesmo ano, em janeiro, foi o fato de milhares de pessoas ocuparem a Praça Tahrir, no Cairo, capital do Egito. O local habituado historicamente a receber manifestações populares no país, logo viu os primeiros 10 mil manifestantes multiplicarem-se em algumas centenas. E, em menos de um mês, essas centenas se transmutaram em mais de milhão durante as manifestações oficiais. Entre desempregados, migrantes, estudantes, e tantos outros, em comum a determinação em não ceder o espaço da praça até a queda do presidente Hosni Mubarak. Assim, iniciou-se o movimento que ficou conhecido como Primavera Árabe – que também se espalhou para países como Líbia, Tunísia e Marrocos. Poucos meses depois, e um Mediterrâneo de distância, uma multidão de *indignados*<sup>3</sup> ocuparam diversas praças, nas principais cidades da Espanha. Era o começo das manifestações dos 15M – batizados assim, justamente pelo dia do início das manifestações: 15 de maio.

Os exemplos parecidos e tão díspares entre si, quanto nesses casos, poderiam prosseguir pelas manifestações contra o endividamento na Grécia, a revolta nos subúrbios em Londres e pelo movimento de Ocupação de Wall Street, nos EUA. Focos e reivindicações tão diversos e uma estratégia antiga em comum: a retomada da cidade e dos seus símbolos pelos corpos dos cidadãos. Também em comum a organização pela rede, mobilização, prática política e divulgação: as esferas de produção de filmes e textos nas redes sociais se indiscernem – são todas táticas de luta.

Entre tantos exemplos, as manifestações no Chile nos parecem as mais emblemáticas no sentido de trazerem para dentro do movimento ícones da comunicação de massa – a performance, a paródia e a reapropriação confundem-se com a própria criação de resistência pelos jovens. Assim, podemos ver imitações de coreografias de músicas de cantores *pops*

---

<sup>3</sup> Os manifestantes do 15M espanhóis foram batizados indignados pela cobertura midiática do país, que os caracterizava pela insatisfação econômica e política. O apelido foi adotado pelo movimento, como forma de auto-afirmação.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

como Lady Gaga<sup>4</sup> ou Michael Jackson<sup>5</sup>, como práticas de mobilização e expressão artística dos estudantes, que não estão apartadas dos aspectos políticos do movimento. Ao contrário, são um dos agentes que impulsionam a participação – no caso da coreografia da música *Judas*, de Lady Gaga, podemos assistir inclusive a um vídeo tutorial<sup>6</sup> disponibilizado na rede para ensinar os passos da dança aos demais manifestantes que quiserem participar da *flashmob* – tornando evidente a importância da organização e disseminação do conteúdo político pela rede, além do caráter horizontal e participativo do movimento.

A reapropriação também se dá pelas paródias imagéticas, desde casos de utilização de virais da rede, como o trecho com legendas trocadas do filme *A Queda – As Últimas Horas de Hitler* (Der Untergang, Alemanha, 2004)<sup>7</sup>, até a exemplos menos comuns como as trocas dos inter-títulos no comercial do refrigerante Coca-cola<sup>8</sup>. No entanto, um dos casos mais interessantes é a apropriação que os estudantes chilenos fizeram da série animada *Dragon Ball-Z*<sup>9</sup>. Nesse caso, temos uma mistura entre a reapropriação das imagens do desenho e a performance dos estudantes na rua – o mundo ficcional invade definitivamente o terreno político.

Se fossemos traçar um movimento contemporâneo embrionário para as manifestações que ocorreram em 2011 por todo o mundo, poderíamos propor as manifestações contra o encontro da Organização Mundial do Comércio (OMC), em 1999, em Seattle, nos EUA. Seattle já se caracterizava pela união de coletivos e singularidades diversas e pela ocupação ostensiva das ruas urbanas. No entanto, duas diferenças nos parecem essenciais como inflexões das manifestações atuais. A primeira, é o caráter local das lutas mais recentes – ainda que a globalização econômica continue sendo o contexto que pressiona cada um desses

---

4 A performance pode ser assistida no endereço: [http://youtu.be/LC69\\_9AyJlg](http://youtu.be/LC69_9AyJlg).

5 Vídeo disponível em: <http://youtu.be/tR12Vi6BvrI>.

6 Para aprender a coreografia: <http://youtu.be/qLvGMsFSrTc>.

7 A versão com vocabulário bastante chulo pode ser assistida em: [http://youtu.be/eX\\_vbhD0TFs](http://youtu.be/eX_vbhD0TFs).

8 O vídeo com a versão dos estudantes para o comercial foi recentemente retirado do Youtube, provavelmente por ferir questões ligadas aos direitos autorais da empresa.

9 Podemos acompanhar uma série de vídeos que ilustram essa relação. Primeiro, podemos ver vídeos como: <http://youtu.be/Nrx9q8fFILc> e <http://youtu.be/pRgCgr5GOn4>, no qual os estudantes fazem uma performance com símbolos e personagens do desenho. Também, existem os casos de pura apropriação imagética: <http://youtu.be/hA1ajljsUw>. Por fim, o momento em que a reutilização de imagens do desenho se encontra com a performance na rua dos estudantes: <http://youtu.be/oeYUg-EigtM>.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

países, as reivindicações concentram-se em pautas específicas e nacionais<sup>10</sup>. A segunda diz respeito ao uso das tecnologias de comunicação como estratégia de luta e/ou organização. Todos esses movimentos, com maior ou menor intensidade, foram (ou estão sendo) mobilizados também pelas redes sociais e informacionais da rede mundial de computadores. Sua estratégia fundamental parece ser usar estes novos elementos de comunicação para a ocupação do espaço urbano – o *download do ciberespaço* na cidade, como veremos a seguir. Ao mesmo tempo, em que procedem pelo *desvio* de significado da mídia de massa e apropriação da sua linguagem.

São essas relações entre as lutas políticas recentes, a construção e apropriação de suas imagens e sua expansão pelas tecnologias móveis e locativas de comunicação que pretendemos discutir nesse texto. Para isso, gostaríamos de destacar dois momentos que nos parecem fundamentais para traçar uma genealogia das manifestações contemporâneas: 1) Maio de 1968, na França e a influência do Situacionismo; 2) a digitalização das imagens e a democratização de suas formas de produção em conjunto com as práticas de *cultural jamming* e as manifestações anti-globalização do final dos anos 1990. Nesses momentos, acreditamos haver uma grande confluência entre política, estética e tecnologia.

Desde já, assumimos a impossibilidade de dar conta de forma completa de todos os nós destes encontros tão vastos e ambíguos. Mas fazemos o convite para a construção de hipóteses e possibilidades. Assim como as lutas que se travam neste momento, cotidianamente, pelas praças e ruas diversas das cidades, não sabemos ao certo onde chegaremos ou o que (e se) conquistaremos. Resta-nos o desejo de prosseguir nas trilhas deixadas pelas imagens.

### 2. O Situacionismo: a emergência da sociedade do espetáculo

Ao refletir sobre a poética da apropriação de imagens no cinema, Antonio Weinrichter destaca três momentos como fundantes para a prática: o Surrealismo, o Situacionismo e o

---

<sup>10</sup> Nesse aspecto é importante ressaltar a filiação das lutas políticas contemporâneas aos movimentos ligados ao Maio de 1968 na França, a qual também voltaremos.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Apropriação. Todos esses gestos vêm de fora do campo do cinema, mas acabaram por influenciar a prática do *found footage*, ou do cinema de arquivo ou com imagens de segunda mão. Nesse artigo, nos deteremos, sobretudo, ao movimento Situacionista, por este ser o que de maneira mais complementar uniu política e estética em seu programa.

Weinrichter destaca o fato de que o grupo Situacionista é o primeiro que consegue deslocar o conceito de apropriação das vanguardas artísticas para um público maior. Isso acontece principalmente por causa da amplificação que o movimento tem por causa de Maio de 1968. Partindo do princípio defendido por Guy Debord de que na sociedade contemporânea, a sociedade do espetáculo, a experiência direta transformou-se em representação, a idéia defendida pelo Situacionismo é a de que é preciso trabalhar com a imagem justamente, contra a imagem. Assim, os situacionistas chegam ao conceito do desvio (*détournement*), como explica Weinrichter:

Para desafiar este estado de cosas hay que trabajar con(tra) la imagen; al mismo tiempo, hay que desafiar la promesa de lo siempre nuevo que nos ofrece el paradigma del consumo ideando un modo de producción que cancele la escandalosa proliferación de imágenes. Un pensamiento sin duda *ecológico* que se traduce en la famosa práctica del *détournement*, que aúna ahorro e iconoclastia en la idea de trabajar con representaciones anteriores para desviar su sentido (WEINRICHTER, 2010, p. 5).

Esse *desvio* consistiria em se reapropriar das imagens da indústria cultural e de massa, dando novos significados a elas através da montagem. Quanto mais distante o significado e o uso da imagem desviada conseguissem ser do seu original, mais completo estaria o projeto situacionista.

Em 1968, essa prática se deu, sobretudo, com o desvio e a reapropriação de cartazes – da publicidade para a política. Analisando a produção dos ateliês da Escola Nacional de Belas-Artes de Paris, Barbara Szaniecki afirma que os manifestantes mantinham uma produção intensa e multifacetada de cartazes políticos: “Movimentos geram cartazes, cartazes geram movimentos, numa rapidez que compete com os outros meios de comunicação presentes na sociedade de massa emergente” (SZANIECKI, 2007, p. 83).

Muitas faces e muitos cartazes fizeram parte do Maio de 1968 justamente porque era preciso – e desejado – conjugar múltiplos movimentos. Para Foucault, as teorias e lutas locais,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

regionais e descontínuas, que ganham exponensidade a partir de 1968 na França, estariam descobrindo as formas como se exerce o poder e começariam a traçar estratégias para combatê-lo. Foucault acredita que o processo revolucionário não implica apenas a luta de classes, mas também as resistências específicas. Para o autor:

As mulheres, os prisioneiros, os soldados, os doentes nos hospitais, os homossexuais iniciaram uma luta específica contra a forma particular de poder, de coerção, de controle que se exerce sobre eles. Estas lutas fazem parte atualmente do movimento revolucionário, com a condição de que sejam radicais, sem compromisso nem reformismo, sem tentativa de reorganizar o mesmo poder apenas com uma mudança de titular (FOUCAULT, 1979, p. 78).

### 3. Seattle: a emergência da multidão

E o que acontece quando esse conjunto de lutas específicas passam a atuar em conjunto, sem suprimir ou passar por cima das singularidades, mas tentando operá-las como potência? Nesse cenário, estamos próximos a definição de Negri e Hardt para *multidão*. Este nos parece muito importante para pensar política e esteticamente os movimentos que aconteceram a partir de 1999 em Seattle. Negri define multidão como: um conjunto de singularidades. A soma das singularidades resultaria dessa forma também da sua cooperação. Podemos falar na corporificação das lutas, da sua vitalização. Ou, como prefere Negri, na sua encarnação:

Tal como a carne, a multidão é pura potência, ela é a força não formada da vida, um elemento do ser. Como a carne, a multidão também se orienta para a plenitude da vida. O monstro revolucionário chamado multidão que surge no final da modernidade busca continuamente transformar nossa carne em novas formas de vida. (In: Lugar Comum n. 19-20 , p. 19).

Transformar a carne em novas formas de vida e recuperar o direito de circular livremente, subvertendo os circuitos previamente programados pelo Império: eis os desafios da multidão. Para Negri e Hardt, essas são questões da cidadania global, sendo esta cidadania “o poder do povo de se reapropriar do controle sobre o espaço e, assim, de desenhar a nova cartografia” (2006, p. 424). Nesse sentido, para os autores esse nomadismo universal e a miscigenação de indivíduos e população estariam produzindo novas configurações de luta e

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

de subjetividade. Questões eminentemente locais, sim. Mas todas intrinsecamente ligadas à organização do capitalismo global. Assim, Negri e Hardt acreditam que:

Devíamos ser capazes de reconhecer que, o que as lutas perderam em extensão, duração e comunicabilidade ganharam em intensidade. Devíamos ser capazes de reconhecer que embora todas essas batalhas se concentrem em suas circunstâncias locais e imediatas, ainda assim elas levantam problemas de relevância supranacionais, problemas próprios da nova configuração da regulamentação capitalista imperial (HARDT e NEGRI, 2006, p. 73).

Intensidade das lutas e dos encontros no espaço da cidade, este nos parece um dos motes recorrentes das manifestações urbanas recentes. Isto que surge das praças e ruas de diversas metrópoles mundiais uma nova forma de resistência, como vimos em 2011 no Chile, no Egito, na Espanha... Um fazer político que passa pela criação, pelo microcosmo, pelo cotidiano. Estamos no terreno do que Michael Hardt e Antonio Negri chamaram (adaptando o termo foucaultiano) de lutas biopolíticas: ao mesmo tempo econômicas, políticas e culturais. Ou seja, formas de resistência que passam diretamente pela vida, criando novos espaços públicos e novas formas de comunidade (2006, p. 75). Segundo os autores, a contemporaneidade está marcada pela inversão do *slogan* feminista dos anos 1960: “O pessoal é político” – agora com a diluição dos limites entre público e privado, até a esfera pública é íntima (Ibidem, p. 216).

No contexto de uma economia globalizada, que funciona pelo fluxo transnacional constante de informações, mercadorias e pessoas, o controle dos deslocamentos humanos passa a ser uma questão política fundamental. Por isso mesmo, um dos campos de batalha contemporâneos seria ainda o simples direito de se deslocar – ou de questionar e subverter os fluxos de circulação. Mas também de questionar e subverter o fluxo e os sentidos da informação que circula.

#### 4. Culture Jamming: a reapropriação na era digital

Como já dissemos, as manifestações anti-globalização que tiveram seu marco no movimento de Seattle em 1999, foram um dos embriões contemporâneos para muitas das lutas políticas de 2011. Mais do que um momento econômico (consolidação de um mercado

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

globalizado) ou político (o significativo crescimento de poder das grandes corporações sobre os estados nacionais), esse movimento também se caracterizou por seus processos estéticos. Nesse momento, voltamos a encontrar a força política das expressões estéticas como base das manifestações – com um significativo diferencial em relação ao maio de 1968: a potencialidade das imagens digitais e da rede.

Nos anos 1990, a digitalização de imagens e sons transformou drasticamente o uso dessas ferramentas. Se antes a prática do *found footage* (no cinema) ou do *sampleamento* (na música) eram restritos a artistas vanguardistas, a partir da democratização das formas de produzir e editar, estes processos foram popularizados significativamente. Podemos comprovar o caráter vertiginoso e exponencial dessa transformação se pensarmos em casos como os das manifestações no Chile, em que qualquer adolescente é capaz de em seu computador pessoal produzir uma peça política audiovisual de reapropriação de imagens – e fazer com que esse filme circule na rede e faça parte concreta do fazer político.

No início dos anos 1990, no entanto, essas práticas ainda não eram tão comuns. E foram alguns grupos de hackers, ativistas políticos e artistas responsáveis pelas primeiras intervenções sociais. Antônio Weinrichter destaca também o papel importante que a introdução da tecnologia do vídeo caseiro teve nesse processo. Para o autor, a tecnologia do vídeo caseiro significou uma grande liberdade de produção de imagens em relação ao cinema:

El mayor grado de interactividad que le permite al usuario se ve acompañado por una mayor independencia de las instituciones culturales. El cine está atado a estudios y salas, y la TV a cadenas y hogares, mientras que el video fluye de diversas formas (videoclubs, casas, salas, bibliotecas) y el video digital estará aún menos confinado (WEINRICHTER, 2008, p. 220).

Para Weinrichter, foi nesse contexto que se tornou possível a explosão da prática da reciclagem de imagens caseiras. E foi esse cenário que também possibilitou a emergência de práticas políticas como o *cultural jamming*: “El cultural jamming se puede definir como el secuestro de los medios (media hacking), tácticas de guerra informativa, terror-art, y semiótica de guerrilla, todo a la vez” (Ibidem, p. 221). Movimento completamente

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

contemporâneo que se apropria das informações midiáticas de forma livre, sem preocupar-se com os direitos autorais, justamente por considerar que estes símbolos da indústria cultural são bens comuns. No Chile, podemos ver exemplos dessa apropriação nos filmes feitos a partir da série Dragon Ball-Z, da paródia com Hitler ou do comercial da Coca-cola (nesse caso, a empresa conseguiu vetar o uso dos *culture jamming* chilenos).

Em conjunto com essas práticas de apropriação, podemos dizer que as influências das mídias móveis e locativas na construção de espaço híbridos e nômades estão sendo grandes inflexões nos processos de lutas políticas contemporâneas.

### 5. As mídias locativas e as imagens da multidão

Mais do que uma simples ferramenta de divulgação ou veiculação, a rede tem funcionado muitas vezes como elemento estrutural. Antonio Negri e Michael Hardt apontam o uso das redes sociais como fundamental na revolta dos países árabes:

O predomínio das ferramentas das redes sociais nas revoltas, como o facebook, o youtube e o twitter, são sintomas, não causas, dessa estrutura organizacional. Elas são formas de expressão de uma população inteligente, hábil para usar as ferramentas à mão e organizar-se autonomamente.<sup>11</sup>

Nesse contexto, tais ferramentas seriam importantes para que as manifestações pudessem acontecer sem um centro único ou sem serem comandadas por forças políticas tradicionais de resistência – fatores que poderiam ter facilitado a repressão e desmobilizado o engajamento.

Recentemente muitos teóricos do ciberespaço passaram a empregar o conceito de realidade aumentada. A princípio essa ideia está ligada a uma expansão das mídias locativas: telefones celulares, aparelhos de GPS, computadores portáteis e outros aparelhos que dão mobilidade e portabilidade à internet e a seu universo. Se nos anos 1990 temia-se uma perda do mundo no virtual, a imersão dos corpos paralisados nas realidades simuladas, as mídias locativas dos anos 2000 conseguiram inverter essa lógica. Ao invés de *upload* do corpo para o

---

<sup>11</sup> Citado do texto: Negri e Hardt escrevem sobre a revolta árabe, no site Outras Palavras. Disponível em: <http://www.outraspalavras.net/2011/02/25/arabes-desbravam-uma-nova-democracia/>.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ciberspaço, deu-se o *download* deste para a realidade: não o corpo inerte, preso a aparelhos de simulação, mas o corpo móvel, que circula pelo espaço urbano portando pequenos aparelhos integrados à rede mundial de computadores. André Lemos define esse processo da seguinte forma:

A informação eletrônica passa a ser acessada, consumida, produzida e distribuída de todo e qualquer lugar, a partir dos mais diferentes objetos e dispositivos. O ciberespaço começa assim a “baixar” para coisas e lugares, a “pingar” no “mundo real”. A metáfora do *download* mostra bem a atual ênfase da localização e da mobilidade física e informacional de pessoas, objetos e informações, ressaltando relações espaciais concretas nos lugares (públicos e privados). O *download* do ciberespaço cria uma nova territorialização do espaço, a territorialidade informacional. O lugar não é mais um problema para acesso e trocas de informação no ciberespaço “lá em cima”, mas uma oportunidade para acessar informação a partir das coisas “aqui em baixo”.<sup>12</sup>

O uso desta realidade aumentada tem se mostrado múltiplo: da publicidade à arte interativa, passando por guias turísticos e de simples navegação, e chegando as lógicas de manifestação da multidão – do Cairo à Madrid, de Atenas à Santiago, podem-se acompanhar as grandes manifestações via transmissão ao vivo pela internet – o chamado *livestream*.

Mas será que se trata, de fato, de um aumento da realidade? É essa questão que se coloca André Lemos. Para o autor, melhor seria falarmos de uma realidade construída – mais uma! – ou, mesmo, de uma realidade diminuída. Pois esses dispositivos integrados ao espaço urbano não o ampliariam realmente. Ao contrário, limitando-se a suas funções de uso, estabelecidas *a priori* na programação da máquina, eles fariam um recorte e um modo de usar da realidade. Por exemplo, um turista que esteja usando um programa de localização via celular em uma megalópole só encontrará as informações que foram anteriormente cadastradas: os hotéis, os restaurantes, os museus. E, por mais amplo que seja, essa programação nunca será completa – ou entraríamos no pesadelo borgesiano de um mapa que é exatamente do tamanho do território e, por isso mesmo, absolutamente inútil. André Lemos fala, assim, de construção do real pela redução das complexidades através de um agenciamento híbrido (sujeito, dispositivo e lugar). E a esse processo Lemos chama de

---

12 LEMOS, André. Arte e Mídia Locativa no Brasil. Texto disponível em: *Carnet de Notes*, <<http://andrelemos.info/publicacoes/artigos/>>. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XVIII Encontro a Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG, em junho de 2009.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

narrativa. Esta seria dependente diretamente da presença de um sujeito que porte o dispositivo e se desloque pelo espaço urbano; um sujeito que passe pelas experiências – mais do que isso, que as invente enquanto as vive. Esse sujeito mediará um dispositivo que colaria a rede ao mundo, ou a outros sujeitos. A presença de um sujeito que, através de um aparelho, mediará sua relação e sua experiência com o mundo tendo como resultado a construção de uma narrativa – não estaríamos com essa definição de volta ao terreno cinematográfico?

Para Lev Manovich, as lógicas que regem as novas mídias comunicacionais estariam intrinsecamente conectadas ao cinema. Em seu livro *The language of new media*, o autor investiga as maneiras como as novas mídias ainda são influenciadas por outras formas culturais e os que pontos em que há uma ruptura entre as duas. Para o autor, a nova mídia é herdeira tanto da invenção do daguerreótipo quanto dos primeiros computadores, até porque as duas invenções deram-se sincronicamente e ambas “foram absolutamente necessárias para o funcionamento da sociedade moderna de massas”<sup>13</sup> (MANOVICH, 2001, p. 22). Nesse sentido, a mídia de massa (cinema, televisão e rádio) e o processamento de dados seriam tecnologias complementares. E as novas mídias seriam justamente o terreno em que essas tecnologias convergiram após anos de desenvolvimento paralelo.

Dessa forma, o cinema foi, na opinião de Manovich, a “multimídia” moderna original. Nesse sentido, ele já combinava (e continua combinando) elementos de mídias diversas – fotografia, som, animação e texto – em uma mesma tela, em um mesmo objeto: o filme. A questão da identificação também passaria pela sétima arte. Mas, enquanto no cinema o espectador identifica-se com a imagem corporal de outra pessoa, nas novas mídias interativas – para navegar em uma página da internet, por exemplo – o usuário identifica-se com a estrutura mental de outra pessoa.

A questão do tempo real já estava, de certa forma, presente na imagem da televisão e do vídeo, mas ela se intensifica no computador. Principalmente porque na tela do computador não há mais lugar para a identificação com uma única imagem, ela é, em geral, coabitada por várias janelas e imagens ao mesmo tempo. Para Manovich:

---

<sup>13</sup> As citações do livro de Manovich neste texto são de tradução livre.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A interface de janelas tem mais relação com o design gráfico moderno, que trata a página como uma coleção de diferentes mas igualmente importantes blocos de dados como texto, imagens, e elementos gráficos, do que com a tela cinematográfica (Ibdem, p. 97).

A tela do computador seria o primeiro tipo de tela a ter como premissa o deslocamento do corpo, e não a sua fixidez. Desde o uso de aplicativos e *softwares* diversos até experiências mais elaboradas de realidade virtual, na nova mídia não se trata mais de espectadores imóveis e sim de usuários participantes. Algo próximo do que Lemos chamou de *download* do ciberespaço no mundo. Para Manovich, estamos passando pelo fim do aprisionamento do corpo:

Por toda parte, ao nosso redor, estão os sinais do aumento da mobilidade e miniaturização dos aparelhos de comunicação – telefones celulares e agendas eletrônicas, *paggers* e *laptops*, telefones e relógios conectados à internet, Gameboys, e videogames portáteis similares. [...□ Desse momento para frente, nós carregaremos nossas prisões conosco – não para extasiadamente confundir representação e percepção (como no cinema), mas para estar sempre “em contato”, sempre conectado, sempre plugado. A retina e a tela irão fundir-se (p. 114).

Fica, portanto, evidente a importância que Manovich dá ao cinema para pensar as novas mídias, principalmente sua estética – o cinema seria a “aparência” da era do computador, o seu código. Mas como podemos pensar o próprio cinema a partir do momento que ele passa a ser produzida com os dispositivos das mídias locativas? Poderíamos destacar como características desse cinema-móvel sua *portabilidade*, o tempo imediato, a *conexão* e a difusão em rede. Para André Lemos, esses elementos se configuram como um aspecto fundamental dessa produção:

Qual é a diferença entre um filme feito no celular (com uma história, argumento e edição) de outro feito com qualquer câmera portátil (como super-8 ou Mini-DV)? [...□ A diferença fundamental é, efetivamente, a rede, a potência de conexão e de colaboração, que no caso da disseminação da fotografia popular ou do vídeo/cinema, não existia. Essa diferença cria elementos que implicam uma fruição estética particular. Pequenos excertos do dia-a-dia, em mobilidade, disseminados, exploram as potencialidades da portabilidade, da mobilidade, da conectividade e da ubiquidade. Agora a lógica é “uma câmera na mão e conexões na cabeça” (LEMOS, 2007).<sup>14</sup>

---

14 Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM), texto disponível em: *Carnet de Notes*, <<http://andrelemos.info/publicacoes/artigos/>>.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Manovich vai chamar a atenção para outro aspecto dessa produção: o fato dela se constituir cada vez mais de conteúdos produzidos por não-profissionais da imagem. Essa mudança refletiu-se também nos hábitos dos usuários da internet, que segundo o autor, consomem atualmente esses conteúdos produzidos por não profissionais. Isso caracterizaria um “novo universo midiático”, que Manovich descreve como:

Em um nível prático, este universo se tornou possível através das web-plataformas grátis e ferramentas de softwares baratas que permitem que as pessoas possam compartilhar os seus conteúdos e ter fácil acesso às mídias produzidas por outros; rapidamente baixaram os custos de mídia de captura de qualidade profissional de dispositivos como as câmeras de vídeo HD, além das máquinas fotográficas e de vídeo para capturar com os celulares. O que é importante, porém, é que este novo universo não era simplesmente uma versão melhorada da cultura midiática do século XX. Ao invés disso, passamos da mídia para a mídia social. (Assim, podemos dizer também que nos graduamos do vídeo / filme do século XX para o vídeo social no início do século XXI) (MANOVICH, In: LUGAR COMUM Nº28, p. 283).

Da mídia à mídia social. Do filme/vídeo para o vídeo social. Estas passagens sintetizam exemplarmente os usos das redes nos movimentos políticos da multidão.

### 5. Considerações finais

Politicamente, até pela pouca distância dos acontecimentos, é difícil prever os resultados das manifestações que ocuparam (e ocupam) as metrópoles mundiais nos últimos meses. De qualquer forma, o processo de construção das lutas parece já estar configurando outras formas de vivenciar e construir as cidades, e as suas imagens. Os corpos anestesiados pelo conforto e pela disciplina da modernidade parecem estar despertando transfigurados nesse corpo monstruoso da multidão. As cidades de espaços esvaziados, dos não-lugares e das grandes vias de circulação, começam a ser tomadas por corpos desejantes e potentes. Assim como as imagens e os símbolos da mídia de massa são cada vez mais apropriados e desviados pela potência criativa da multidão.

Esse processo acontece ao mesmo tempo em que a representação imagética dessa cidade sai das telas do cinema, da televisão e dos computadores, e atualiza-se em uma realidade expandida (ou reconstruída) com o uso intenso dos dispositivos das mídias

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

locativas, que desenham outras cartografias em cima dos mapas já existentes. E que remontam imagens existentes agindo performaticamente sobre elas gerando novos sentidos.

Acreditamos que essa produção (e esse roubo) imagética também pode ser considerada uma forma de resistência política, passando pelo que Gilles Deleuze denominou de arte do controle. Ou seja, um tipo de resistência que age dentro do próprio dispositivo de poder que a produz: dobrando-o. O cinema combatendo-se dentro do seu próprio campo de imagens. Essa produção engendra, assim, processos de subjetivação por meio dos corpos-câmera em simbiose que se voltam para uma produção fílmica do pequeno, do cotidiano, do pessoal – e também do banalizado pela imagem televisiva ou pelos virais da rede. De certa forma, a dimensão política dos filmes ativistas passa por tornar coletivo o que pertence a um indivíduo: o cinema do eu-sozinho se potencializa em múltiplos. O vídeo caseiro potencializando o movimento nas ruas.

Estamos, assim, diante de uma nova visibilidade do espaço urbano e das lutas que se configuram nele – e o reconfiguram, simultaneamente. Visibilidade do tempo real, do *livestream*. E, um pouco como os usuários que assistem e transmitem as manifestações contemporâneas, ainda não sabemos qual será o final do filme. Pois, como multidão, somos todos personagens.

### 6. Referências

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Império*. Rio de Janeiro: Record, 2006.

\_\_\_\_\_. *Negri e Hardt escrevem sobre a revolta árabe*.

Disponível em Outras Palavras: <<http://www.outraspalavras.net/2011/02/25/arabes-desbravam-uma-nova-democracia/>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2011

LE MOS, André. *Arte e Mídia Locativa no Brasil*. Disponível em *Carnet de Notes*: <<http://andrelemos.info/publicacoes/artigos/>>. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XVIII Encontro a Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG, em junho de 2009. Acesso em: 20 de dezembro de 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

\_\_\_\_\_. *Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2011.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. *A Prática da Vida (Midiática) Cotidiana*. Lugar Comum n. 28, pp. 283-296. Disponível em: <[http://www.universidadenomade.org.br/userfiles/file/Lugar%20Comum/28/21%20A%20Pratica%20da%20Vida%20\(Midiatica\)%20Cotidiana.pdf](http://www.universidadenomade.org.br/userfiles/file/Lugar%20Comum/28/21%20A%20Pratica%20da%20Vida%20(Midiatica)%20Cotidiana.pdf)>. Acesso em: 20 de dezembro.

NEGRI, Antonio. *Para uma definição ontológica da multidão*. Lugar Comum n. 19-20, pp. 15-26. Disponível em: <<http://www.universidadenomade.org.br/userfiles/file/Lugar%20Comum/19-20/03%20PARA%20UMA%20DEFINICAO%20ONTOLOGICA%20DA%20MULTIDAO.pdf>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2011.

SZANIECKI, Barbara. *Estética da multidão*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

WEINRICHTER, Antonio. *Remontaje: El principio de apropiación en El documental de compilación y El cine experimental de found footage*. Madrid 2008.

\_\_\_\_\_. *Copy is right. Tres momentos fundantes de la poética de la apropiación audiovisual*. In: *Memorias y olvidos del archivo*. Centro Atlántico de Arte Moderno-Museo de Historia y Antropología de Tenerife, 2010.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### **Estratégias e Desafios Discursivos da Propaganda Eleitoral no Deslocamento para o Ciberespaço: a Campanha para a Prefeitura de Vitória no Facebook<sup>1</sup>**

Maria Dalva Ramaldes<sup>2</sup>

#### **Resumo**

Este artigo examina o deslocamento da propaganda eleitoral para o ciberespaço e os desafios discursivos que se impõem pela regência a uma lógica rizomática, colaborativa e multidirecional, considerando o fato de a horizontalização do processo comunicativo nas redes sociais ampliar potencialmente a possibilidade de o internauta ser, simultaneamente, produtor e consumidor de conteúdo. Objetiva, ainda, refletir sobre a consolidação das redes sociais como plataformas de visibilidade em processos eleitorais. Identifica semioticamente as estratégias discursivas direcionadas à mobilização da militância e à persuasão dos eleitores em geral. A análise tem como corpus as postagens iniciais nos perfis oficiais de campanha, no Facebook, de dois candidatos a prefeito de Vitória, Espírito Santo, em 2012.

**Palavras-chave: Propaganda eleitoral; redes sociais; semiótica e ciberespaço**

#### **Introdução:**

A campanha eleitoral na internet, amparada legalmente no Brasil desde 2010, se consolida de forma crescente no país. Enquanto sites e blogs ficam mais restritos às informações de campanha, é através das redes sociais que os candidatos reforçam tanto os esquemas para estimular a militância, para divulgar agenda e testar a popularidade com seus usuários, quanto para ficarem em contato mais permanente com a militância, aliados e eleitores potenciais. De tal modo, o cidadão não mais se limita ao rádio ou à televisão no espaço reservado ao HPEG, como meios de acesso a informações sobre candidatos e propostas programáticas. No ambiente virtual e nas ruas, a propaganda política antecede

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Eixo Temático Política, Inclusão Digital e Ciberativismo.

<sup>2</sup> Professora do Departamento de Comunicação Social da UFES. Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP) .mdramaldes@yahoo.com.br

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ao período regular<sup>3</sup> e oficial da propaganda gratuita<sup>4</sup> e quando esta começa os programas são disponibilizados em sites e blogs e os *links* redirecionando tais conteúdos proliferam nas chamadas redes sociais, como pontes virtuais de entrecruzamento discursivo.

A emergência do ciberespaço, mesmo com o desenvolvimento de novas plataformas e da crescente inovação tecnológica para dispositivos móveis, ainda não produz um deslocamento da campanha eleitoral que neutralize o poder da televisão, como meio massivo, sobre a propaganda eleitoral. Esta permanece como meio de visibilidade que ocupa a atenção primordial do marketing político, visto a capacidade de o candidato dar-se a “ver” e a ser “ouvido” pelo eleitor em um horário pré-definido, sem muito esforço. A este fato soma-se que apenas metade da população brasileira, com 190.755 milhões de habitantes<sup>5</sup>, tem acesso à internet, conforme estudo<sup>6</sup> da Fundação Getúlio Vargas divulgado em agosto deste ano. A diferença entre a televisão e a rede, para Egler (1999), reside exatamente na ampliação da possibilidade de o internauta ser, potencialmente, produtor e consumidor de informações.

O embate característico da disputa eleitoral entre candidatos por um mesmo mandato eletivo é, sem dúvida, fator decisivo para este direcionamento das campanhas para o ambiente virtual. O uso das redes sociais como espaços da visibilidade pretendida obedece a uma lógica comparável às que regulam as estratégias em um campo de guerra, apropriando-se aqui da fala de Manhanelli (1988, p.24): “Na guerra, como nas eleições, o problema primário é conquistar e ocupar o maior número de espaços possíveis, tanto geograficamente, como nos meios de comunicação”.

A atração pelos ambientes virtuais de relacionamento social pelo marketing político tem outras motivações intrínsecas à própria natureza do ciberespaço, como o fato de permitir a circulação e o consumo de informações num imediatismo surpreendente, ainda que submeta a produção e emissão a uma instantaneidade avassaladora, sobretudo pela adição de

---

<sup>3</sup> A campanha eleitoral na internet foi legalmente liberada em 6 de julho de 2012. Os dispositivos que norteiam permissões e proibições podem ser acessados in: <http://idgnow.uol.com.br/internet/2012/07/06/liberada-a-campanha-eleitoral-na-internet/>. Acesso em 6 de agosto de 2012.

<sup>4</sup> No período de 21 de agosto a 4 de outubro de 2012.

<sup>5</sup> Dados do IBGE, de acordo com o censo demográfico de 2010, disponível in: <http://www.brasilecola.com/brasil/a-populacao-brasileira.htm>. Acesso em 2 de agosto de 2012.

<sup>6</sup> A mesma pesquisa registra 256,13 milhões de aparelhos celulares ativados, representando 87% da população brasileira. Disponível in: <http://www.administradores.com.br/informe-se/tecnologia/metade-dos-brasileiros-ja-tem-acesso-regular-a-internet/57785/>. Acesso em 2 de agosto de 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

dispositivos móveis. Esta nova realidade tecnológica, entretanto, impõe desafios tanto vinculados aos modos de relacionamento entre candidato e eleitor, quanto à arquitetura dos discursos de campanha, sobretudo em suas formas expressivas. Agora, não basta mais tentar apenas persuadir o eleitor, mas envolvê-lo, o que decorre da inevitável submissão da propaganda política às “regras” de uso e convivência, próprias do ambiente *online*, regido por uma lógica rizomática, colaborativa e multidirecional. Esta dinâmica não só transformou a forma como o sujeito interage com o outro, como impulsionou o câmbio permanente dos papéis discursivos. É o que faz do ciberespaço “um campo de prática mais aberto e mais participativo”, (LEVY, 1999, p.129) e privilegia “a valorização dos elos informais e das relações, em detrimento das estruturas hierárquicas” Cardoso (2008, p. 6).

Todas essas mudanças produziram o alargamento das esferas de opinião pública, o que impôs o reconhecimento do eleitor como um sujeito que faz uso efetivo de sua voz: ativo no exercício de uma nova prática democrática. Sobretudo nas redes, hoje se lida com um eleitor que manifesta sua opinião no campo político em geral, acatando e reproduzindo discursos ou expressando sua contestação subvertendo-os até mesmo pela alteração de conteúdos originais. Tais comunidades exploram novas formas de opinião pública, pois “a virtualização encoraja a liberdade de expressão dos usuários”, como pondera Levy (1999, p.129). As transformações no campo da propaganda eleitoral, a partir da mediação pelo computador – essencialmente com o advento das redes sociais na internet –, motivam esta pesquisa. A partir da nova realidade tecnológica, este artigo examina o uso do Facebook como plataforma de visibilidade em processos eleitorais. Identifica, sob o amparo metodológico da Semiótica Discursiva,<sup>7</sup> os mecanismos discursivos e estratégias persuasivas desencadeadas na construção (ou consolidação) da imagem pública dos que postulam cargos eletivos e na conquista ao voto do eleitor. A análise é feita a partir do modo como inserem os aliados sociais e políticos na campanha; da interação com os usuários e com a militância; dos valores associados à causas que abraçam; e dos procedimentos discursivos que conferem maior ou menor distanciamento com os enunciados e o grau de proximidade discursiva revelada no “diálogo” virtual.

---

<sup>7</sup> Originária dos estudos de Algirdas Julien Greimas

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### **Estratégias no contexto da intersubjetividade**

Além de a Internet ter mudado a noção de distância, a relação de comunicação entre usuários de uma rede social define-se predominantemente por laços comuns ou similares. O reconhecimento mútuo deste sentimento de partilha de “valores”, como vínculos simbólicos entre sujeitos que se “reúnem” em ambientes virtuais, permite observar que, de alguma forma, as redes se assentam sob um universo axiológico comum, de modo que o próprio ato de pertencimento se configura como processo de identificação. Os valores que embasam essa identificação – sejam de ordem política, familiar, social, religiosa; ou regidos por crenças, ideais, necessidades e desejos –, acabam por definir um perfil social, moldando simulacralmente identidades, produzidas como efeitos discursivos. É, portanto, no processo de linguagem que tais relações podem ser identificadas como modos de interação. Freoa (2009, p.12) afirma que as pessoas se posicionam como “marcas” e que, nesse sentido, o pertencimento a uma rede é importantes para “sair do isolamento social e buscar sua identidade como ser humano [...]”. Já Lévy (1999, p. 127) define as comunidades virtuais como locais construídos segundo a lógica da cooperação e da troca e da afinidade de conhecimentos e interesses, as quais surgem independentemente de proximidades geográficas e das filiações institucionais.

Constata-se, portanto, que as redes se organizam por laços de intersubjetividade. Sendo esta uma marca da condição de pertencimento como base pressuposta para a constituição das redes, torna-se um dos pontos essenciais de reflexão acerca da inserção da propaganda eleitoral no ciberespaço, principalmente nas redes de relacionamento social. A “identidade” de uma rede, mesmo simulacral, é o que vai produzir a proximidade e a aceitação ou rejeição de seus usuários a determinados conteúdos, como os da propaganda eleitoral. Estratégias de atração e conquista do eleitor necessitam ser arquitetadas para levá-lo a acessar o endereço digital do candidato e até a distribuir por iniciativa própria os conteúdos que lhe agradam, como opção frontalmente oposta às postagens invasivas, com a imposição de um dado perfil político fora do núcleo dos aliados e simpatizantes declarados de uma candidatura. No primeiro caso, pode-se citar um exemplo no Espírito Santo: o do candidato a vereador por

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Vila Velha, Rodrigo Figueiredo (PSD), com a página “*Já tem candidato?*”<sup>8</sup>. É clara a divergência do método de abordagem comum ao eleitor, exemplificada no caso do candidato a vereador Maurício Valle<sup>9</sup>, que ao atualizar seu perfil com a postagem de um panfleto de campanha, impõe pessoalmente este conteúdo aos usuários a ele conectados em sua rede de amigos virtuais.

Entretanto, a constituição do “comum”, que permite ao usuário da internet ser um enunciador, comentando ou replicando conteúdos, pode favorecer a ascensão deste enunciatário-eleitor à condição de co-produtor também da propaganda eleitoral, no momento em que tem a liberdade de assumir, rejeitar, disseminar, elaborar e re-elaborar discursos. Aliados e simpatizantes se revelam como locutores (ou porta-voz) ideais na postagem e compartilhamento de conteúdos vinculados a perfis de campanha de acordo com o perfil de usuários de suas redes, já que se apresentam como avaliadores melhor legitimados dos valores nelas partilhados. A delegação da postagem de conteúdos por aliados e simpatizantes - fora do espaço do perfil do candidato - por ser menos invasiva, é capaz de permitir a redução do nível de rejeição. Como tantos outros aliados de candidatos, é o que faz o jornalista Dílson Ruas<sup>10</sup>, filiado ao PT e militante da candidatura de Iriny Lopes, ao postar em seu perfil, no dia 3 de agosto de 2012, eventos da campanha e, também, o usuário JR Lucena<sup>11</sup>, ao compartilhar fotografias da mesma candidatura, três dias após, acompanhada do comentário: “É um time de primeira linha... Vitória merece!!! Iriny e Juarez”.

Outro desafio da propaganda eleitoral na internet é vencer resistências associadas à descrença nos atores do campo político, o que tem motivado incontáveis postagens críticas, irônicas ou humoradas, como marcas de descontentamento. Hoje a rede registra diferentes movimentos ciberativistas, muitos dos quais concretizam manifestações em espaços públicos, derivadas da articulação no mundo virtual<sup>12</sup>. Igualmente, mas de forma isolada, autônoma, usuários replicam postagens de repúdio à atividade política nas redes sociais e adicionam novos comentários, expondo explicitamente a insatisfação com ocupantes de mandatos eletivos ou

<sup>8</sup> <http://www.facebook.com/groups/26393125705525/>

<sup>9</sup> <http://www.facebook.com/mvallesalles>

<sup>10</sup> <http://www.facebook.com/dilson.ruasalves>

<sup>11</sup> <http://www.facebook.com/jr.lucena3>

<sup>12</sup> Como exemplo, o *twitter.com/choravilavelha* com extensão no <http://choravilavelha.blogspot.com.br/>, de oposição à administração do atual prefeito Neucimar Fraga, com forte atuação em 2009 e 2010, dentre inúmeras outras



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

cargos públicos, ou com situações sobre as quais detêm um posicionamento contrário. A cobrança ao julgamento adequado aos suspeitos de envolvimento no chamado “escândalo do mensalão” foi uma das mais recentes manifestações de natureza política em julho e agosto no Facebook, pela proximidade e realização, respectivamente, do julgamento dos relacionados como participantes do esquema.

O *post* publicado no mural do usuário Orestes Soneghet<sup>13</sup> em 24 de julho relaciona “os julgadores do mensalão e quem os indicou para os cargos”, conteúdo originário do movimento *online* pelo voto facultativo<sup>14</sup>, acompanhado de imagens dos citados, teve o acréscimo de comentário pessoal “Estamos realmente numa m...”. Hoje proliferam na rede blogs, vlogs, e perfis em redes sociais dedicados a manifestações desta ordem<sup>15</sup>. As rejeições explícitas chegam a ser contundentes por parte de usuários que fazem questão de postar conteúdos preventivos à invasão de quaisquer formas de propaganda política. Um exemplo que circula no Facebook é a montagem de uma urna eletrônica com os botões “corrigir” e “excluir”, acompanhado da frase: “Se postar propaganda eleitoral no meu Facebook eu te excluo”<sup>16</sup>.

A vinculação do candidato a temas ou causas polêmicas é outra escolha enunciativa própria da organização temática de campanha que pode produzir situações de conflito. Com acesso amplo à informação e detendo o poder de manifestar-se de forma mais livre, as críticas também se tornam visíveis publicamente. Como exemplo, as respostas de usuários do Facebook ao *post* no perfil de Iriny Lopes relativo à adesão ao Dia da Mulher Negra, em 25 de julho de 2012.

**Eveliny Coelho:** Um pouco racista, não?! Qual a diferença entre a mulher negra e a mulher branca? Dia 8 de março é o dia da mulher, independente da cor de sua pele. Somos diferentes pelo nosso caráter.

**Rita Araujo:** Se é para ter igualdade racial, tem-se que começar a ver a mulher como iguais. Porque um dia somente para a mulher negra? Não concordo com isso. Se já existe um dia para a mulher, porque tem que haver um somente para a negra? Isso a faz diferente das brancas? Cadê a igualdade, eu me pergunto. Pura demagogia de brancos que fazem este tipo de coisa para parecer que aceitam os brancos como iguais.

<sup>13</sup> <http://www.facebook.com/orestes.soneghet>

<sup>14</sup> [www.facebook.com/movimento](http://www.facebook.com/movimento) pelo votofacultativo

<sup>15</sup> Podem ser acessados, como exemplos: <http://criticapoliticass.blogspot.com.br/> e o <http://www.youtube.com/user/DanielFragaBRe>

<sup>16</sup> [http://a7.sphotos.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash4/306792\\_510348572324802\\_532462467\\_n.jpg](http://a7.sphotos.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash4/306792_510348572324802_532462467_n.jpg)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### A campanha para a PMV no Facebook

A organização da propaganda eleitoral nas redes sociais inova no uso de recursos tecnológicos e na possibilidade de estreitamento do “diálogo” com o eleitor. Em termos de organização discursiva do conteúdo, as campanhas na internet, no caso da disputa pela prefeitura de Vitória, restringem-se a *posts* com valorização dos próprios candidatos; divulgação de atividades de campanha; adesões a causas de apelo popular; envio de recados à militância e à exposição e manifestação de apoio de aliados (políticos e sociais).

Alguns exemplos de postagens de candidatos à Prefeitura de Vitória, no Espírito Santo, principalmente nos meses de julho e início de agosto, foram recortados para efeito da análise proposta. Optou-se exclusivamente pelos perfis de Iriny Lopes (PT) e Luís Paulo Vellozo Lucas (PSDB), em razão do embate entre os dois candidatos se configurar como uma disputa que marca o já clássico enfrentamento político-eleitoral entre seus partidos de origem, inclusive em âmbito nacional, desde a segunda campanha de Luís Inácio Lula da Silva à Presidência da República, em 2002.

Após a convenção partidária, Luiz Paulo Vellozo Lucas inicia suas postagens anunciando no Facebook<sup>17</sup> o uso da tecnologia móvel na campanha, para que o eleitor possa acompanhar as atividades de qualquer lugar e marca sua fala como candidato com pequenos discursos de forte apelo subjetivo, o que é próprio dos esquemas persuasivos de natureza afetivo-passional. Na mesma data, associa valores familiares ao perfil político:

Quero ser prefeito de Vitória pq nossa cidade não merece nada menos do que ser a melhor cidade do Brasil para se viver. Quero ser prefeito de Vitória pq gosto do que faço e faço com alegria. Vitória merece estar alegre!

O evento de hj é importante e um marco na nossa caminhada. Mas nada é mais importante que nossa família: um grande beijo em meus pais Mariazinha e Laércio que também vieram me dar uma força!

Iriny Lopes (PT) marca suas postagens iniciais no Facebook<sup>18</sup> com relatos de sua movimentação de campanha, *posts* e vídeos que ressaltam sua trajetória política – principalmente na fala de aliados – além de adesão a causas e fortalecimento de conquistas

<sup>17</sup> <http://www.facebook.com/LuizPauloVellozo>

<sup>18</sup> <http://www.facebook.com/iriny13>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

sociais. Luiz Paulo Vellozo Lucas (PSDB) recupera no perfil oficial de campanha, postagens do perfil pessoal. Opina sobre diferentes temáticas como a extinção do Fundap; registra sua presença no evento “Rio + 20”, sua participação em encontros de discussão político-administrativa, entre outros. Apresenta uma retrospectiva histórica, da infância à vida política, em um conjunto de informações que passam a configurar o seu perfil como liderança.

Na foto, Iriny Lopes e Maria da Penha Maia Fernandes. Leia a matéria sobre os 6 anos da Lei Maria da penha <http://www.iriny13.com.br/noticia/lei-maria-da-penha-completa-seis-anos/>

Hoje a Lei Maria da Penha completa seis anos protegendo as mulheres contra a violência doméstica e tornando mais severa a punição para os agressores.

Preparamos o depoimento de Aparecida Gonçalves, Secretária da SPM, que nos conta mais sobre o envolvimento de Iriny com as políticas públicas para as mulheres. [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=r05cSvOEjA](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=r05cSvOEjA)

Iriny foi Ministra da Secretaria de Políticas para as Mulheres e relatora da Lei Maria da Penha. Você que produz audiovisual, participe e mande uma história. É uma homenagem a essa lei tão importante para combater a violência contra as mulheres!

Hoje é Dia Internacional da Mulher Negra. Pela igualdade racial e de gênero! [http://www.facebook.com/photo.php?fbid=374683239266702&set=a.339765879425105.75434.339374429464250&type=1&relevant\\_count=1](http://www.facebook.com/photo.php?fbid=374683239266702&set=a.339765879425105.75434.339374429464250&type=1&relevant_count=1)

Hoje é Dia Internacional da Mulher Negra. Pela igualdade racial e de gênero! [http://www.facebook.com/photo.php?fbid=374683239266702&set=a.339765879425105.75434.339374429464250&type=1&relevant\\_count=1](http://www.facebook.com/photo.php?fbid=374683239266702&set=a.339765879425105.75434.339374429464250&type=1&relevant_count=1)

A mobilização da militância no meio *online* tem a função não só de propiciar a ampla divulgação da agenda de campanha, como também de configurar positivamente a existência de um esquema de apoio consolidado a um candidato, o que produz efeitos persuasivos sobre o eleitor comum. No perfil de Iriny Lopes esta manifestação é mínima e só ocorre como fala direta da candidata através de vídeos pré-gravados.. A presença de aliados na agenda de campanha é destacada como um elemento motivador.

Juarez e Ana Rita em direção à Curva da Jurema hoje pela manhã, essa Vitória também é sua! <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=378678208867205&set=a.339765879425105.75434.339374429464250&type=1&theater>

COMPARTILHE se você também acredita na Vitória das pessoas!

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Compartilhe! Mensagem de Iriny para os apoiadores da campanha <http://youtu.be/ZNJdUTw3Z4I>

Essa é a festa da Vitória da igualdade, solidariedade, modernidade, inclusão social e é a Vitória de todos nós. Agora é com você, vamos abraçar a Vitória do futuro com #iriny13? <http://www.youtube.com/watch?v=cnuT7t5ZZWc>

Curta e compartilhe se você está pront@ para esquentar essa disputa, lado a lado com #IRINY13 e Juarez2

ATENÇÃO. A concentração para a caminhada #queremosIriny está acontecendo, neste instante, em frente ao Bob's da Praça dos Namorados. Seguiremos em direção à CURVA

DA JUREMA. Ainda dá tempo de vir abraçar Vitória com #Iriny13!

ASSISTA E COMPARTILHE! Rumo a Vitória - Episódio #1 <http://www.youtube.com/watch?v=esCeWS7oYjY>

As estratégias de incentivo à participação da militância são mais diretas e frequentes no perfil do candidato do PSDB que, pelo uso da primeira pessoa do singular e do plural na invocação aos apoiadores, reforça os laços de proximidade, próprios da subjetividade.

Amigos, nossa campanha, assim como o nosso programa de governo, é colaborativa. Por isso, queremos que você participe da campanha e dê o seu toque especial. Quem é morador de Vitória, pode enviar fotos da cidade para [luizpaulo@vellozolucas.com.br](mailto:luizpaulo@vellozolucas.com.br) até o dia 3/8 e ter as imagens divulgadas num dos vídeos da campanha. Nossa equipe vai selecionar as 20 melhores fotos e seus autores participarão de um café da manhã na minha casa.

Amigos, venham pedalar conosco no 1º Pedalaço por uma Vitória Cheia de Vida. Domingo, 5/8, na Curva da Jurema às 8h. <http://t.co/iH049UQA>

Logo mais, encerrando a agenda de hoje (que vocês podem conferir no link abaixo), vou ao encontro com lideranças da Grande Maruípe. Quero destacar mais um ótimo encontro hj pela manhã com especialistas na área de segurança pública. Reitero, chegando à prefeitura vamos dar um choque de ordem na cidade nos primeiros 100 dias. <http://www.luizpaulo45.com.br/>

Amigos, daqui a pouco, às 11h, estarei na CBN para a sabatina com os candidatos a prefeito de Vitória. Acompanhem por aqui: [ow.ly/cvUB2](https://www.facebook.com/ow.ly/cvUB2)

Quer participar da campanha adesivando seu carro? Então te espero amanhã (14/07) na Feira de Jardim da Penha, às 8h. Abraço.

Os conteúdos dos discursos de Iriny Lopes são organizados predominantemente na terceira pessoa do singular, produzindo o efeito de distanciamento da candidata, como enunciadora, de seus próprios enunciados, próprios da objetividade discursiva. A opção por este mecanismo

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

discursivo faz crer que a candidata não é a responsável pelos conteúdos de seu perfil, tarefa delegada a aliados funcionais, ou seja, à equipe de campanha. Quando alguma fala de Iriny aparece numa postagem, é cercada por aspas, indicativa dos esquemas normativos de citação. As manifestações de apoio, dúvidas ou de críticas também não recebem qualquer retorno, evidenciando total falta de interação com os usuários que acessam o perfil.

Ériton Berçaco: Iriny, os professores esperam algo em relação à valorização salarial. Vitória tem salário menor que o da Serra e o do Estado, o que faz com que o número de profissionais na Educação diminua. Salários ruins não atraem bons profissionais. O que podemos esperar?

Vera Damatta: Eita mulher valente!!!!!!!. Siga em sua caminhada com coragem !!!! Boa Sorte!!!! Bjs musicais!!!!

Na caminhada: População do Centro demonstra apoio a #Iriny13  
<http://www.iriny13.com.br/noticia/populacao-demonstra-apoio-durante-caminhada/>

“Estou certa de que tivemos melhorias em alguns aspectos, mas é importante consolidarmos as políticas e termos ousadia para ampliarmos as conquistas, indo além daquilo que está colocado” <http://www.iriny13.com.br/noticia/iriny-e-juarez-conversam-com-setorial-de-mulheres/>

Lançamento da candidatura #Iriny13. Vamos construir juntos a Vitória que você quer!  
[http://www.youtube.com/watch?v=Gu6pv\\_lTenE](http://www.youtube.com/watch?v=Gu6pv_lTenE)

O oposto ocorre nos discursos de Luiz Paulo Vellozo que faz uso permanente da primeira pessoa nos enunciados, marcando-os assim pela subjetividade. Este mecanismo discursivo também faz aparecer nos discursos os sujeitos responsáveis pelo que é dito. Crer no enunciado e naquele que enuncia é para a Semiótica Discursiva, o princípio regular da persuasão. O candidato manteve, no período pesquisado, poucas interações com os seguidores de seu perfil, mas respondeu a comentários por ele feitos originalmente. A estratégia produz o efeito de proximidade e de intimidade, ainda que relativa e virtual, entre o candidato e o eleitor: faz crer ao enunciatário que o enunciador é um sujeito que acompanha as dúvidas e interesses do seu principal alvo, o eleitor.

Semioticamente o sujeito que detém as competências do saber/fazer e faz (realiza a ação esperada), como responder às dúvidas formuladas, é qualificado como interessado ou comprometido.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Uma das questões levantadas, [Flavia Smith](#) e [Neusa Maria Marchetti](#), é exatamente repensar o aproveitamento dos espaços públicos, parques e escolas, na política pública municipal desportiva. É por aí...

Oi [Grazielle Malacarne](#), pode sim. Vamos nos encontrar na Curva da Jurema e sair numa grande festa.

Amigos, vibramos com o resultado da pesquisa Enquet, publicada no Jornal A Tribuna deste domingo, que nos coloca com 40.7% de intenções de voto, enquanto o segundo colocado tem 26.4% e o terceiro 12.1% na estimulada. Nossa liderança se repete na pesquisa espontânea. Muito obrigado a quem acredita no nosso projeto e a todas as manifestações de apoio aqui no Face.

Gente, daqui a pouco concedo entrevista à Rádio Sim sobre propostas de governo. Dá pra acompanhar pela FM 100.9 ou <http://t.co/hrKO8X6F>.

Reparem na minha cara de indignação na conversa com o Wilson Calil, presidente do Sindbares, e saber das dificuldades e pressões que os proprietários de bares e restaurantes de Vitória estão passando. Pedi para me reunir com o setor.

Com meu grande amigo Sergio Besserman Vianna, presidente do grupo organizador da Rio +20, direto da cidade do Rio de Janeiro. Aos poucos vou comentando com vcs as novidades deste grande evento global.

Pois é, meu comentário sobre esta matéria a respeito da poluição do ar em Vitória, publicada na Gazeta de hj, será a resposta que dei na entrevista ao Século Diário, no último fim de semana.

O aliado político ou social – de outros campos, como as celebridades – tem papel persuasivo nos movimentos eleitorais, pela pressuposta capacidade de agregar àquele ao qual se alia o prestígio conquistado em seu próprio campo, pelo “lugar” de fala que nele ocupa. Na campanha de Luís Paulo esta estratégia é pontual, vinculada a eventos de campanha e a posicionamentos sobre questões de interesse do partido ou mesmo de interesse nacional. Serve também para marcar posicionamentos de aliados dentro do campo político, produzindo uma associação de valores na identificação de todos como um grupo aliado tanto ética quanto tecnicamente. Em 31 de julho de 2012, o candidato postou um vídeo, locado no Youtube, para delegar ao ex-presidente Fernando Henrique Cardoso o discurso sobre o julgamento dos envolvidos no escândalo do mensalão, iniciado em agosto.

Nosso grande presidente Fernando Henrique Cardoso!  
[http://www.youtube.com/watch?v=CWllZvgXUks&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=CWllZvgXUks&feature=player_embedded)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Imensamente feliz e prestigiado por ser recebido pela nossa grande política e liderança capixaba, Rita Camata. Ao lado, o deputado federal Jutahy Magalhães (PSDB-BA), representando a executiva nacional do partido.

A campanha de Iriny utiliza como grande trunfo a presença de aliados como o ex-presidente Luís Inácio Lula da Silva e a atual presidente, Dilma Rousseff; além de destacar o apoio explícito de outros membros do *staff* do governo, como a ministra do Desenvolvimento Social e Combate à Fome, Tereza Campelo, através de vídeos e fotografias. Tais recursos servem como provas lógicas da proximidade revelada. Apoios e alianças têm destaque: visual, audiovisual ou textual. No caso do prefeito de Vitória, o também petista João Coser, seus feitos são ressaltados na fala de aliados comuns (eleitores), através de vídeos, como um mecanismo discursivo lógico de aprovação de uma experiência administrativa bem sucedida. Uma estratégia que positiva a candidatura petista por uma associação a um modo “comum” ou similar de trabalho.

“Vitória está na rota do Lula”, afirma Iriny <http://www.iriny13.com.br/noticia/vitoria-esta-na-rota-do-ex-presidente-lula-iriny-lobes/>

Dilma quer inovação: Iriny, a primeira mulher na prefeitura de Vitória!  
<http://www.youtube.com/watch?v=qjwP9T4BKuo>

[PCdoB Vitória](#) Iriny é mulher de garra e coragem. Vai avançar no projeto de uma Vitória mais humana que cuida mais das pessoas do que das coisas.  
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=457474670943257&set=a.448945311796193.102674.448289145195143&type=3&theater>

Com as palavras Perly Cipriano, fundador e militante histórico do PT e atual subsecretário estadual de Direitos Humanos  
<http://www.youtube.com/watch?v=7sbFoVxfYak>

Para cada vida uma Vitória - "A cidade mudou a minha vida!", Sirio, morador de São Pedro.  
<http://www.youtube.com/watch?v=i1-q4s2Unok>

Recordações: #Iriny13 em jantar com a president@a DILMA!  
<http://iriny13.tumblr.com/post/27565998795/fotocompresidenta>

ASSISTA! A ministra do Desenvolvimento Social e Combate à Fome, Tereza Campello, nos conta porque IRINY é a melhor opção para Vitória  
<http://www.youtube.com/watch?v=UqBzcQUtINE>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Todos os procedimentos enunciativos aqui destacados são próprios dos esquemas persuasivos em uma dimensão inteligível, que marca a objetividade dos discursos em uma dimensão inteligível, próprias de um saber fazer testado e reconhecido de si mesma e de seus aliados, mas com lastros subjetivos pela remissão a lideranças políticas de grande aceitação popular, como Lula e Dilma Roussef. A referência a líderes políticos em contextos similares remete à figura dos “heróis míticos”, que destilam significados por analogia, servindo estrategicamente como um elemento comparativo da capacidade de “fazer” e de “ser” que, se não iguala, aproxima competências. Neste caso, a fala delegada ao aliado produz o efeito de distanciamento do candidato, como enunciador, do próprio enunciado e ainda contribui para legitimar o estatuto de verdade/realidade do que é dito pela expressividade política ou social do porta-voz.

### Considerações Finais

A imagem pública dos candidatos a mandatos eletivos é um efeito de sentido discursivo, resultante do conteúdo de suas próprias mensagens e da conjugação das manifestações de aliados e militantes. Os mecanismos discursivos, portanto, é que moldam o perfil que servirá como referência ao eleitor no processo de definição do voto. Considerando as redes sociais como espaços de interação, mais do que plataformas para “depósitos” de mensagens, as estratégias de proximidade, como a resposta ao usuário e o recurso à debreagem enunciativa – em primeira pessoa do singular ou do plural - evidenciam maior eficiência persuasiva do ponto de vista interacional. Além disso, as redes têm potencialmente a capacidade de atualizar uma convivência colaborativa na produção e disseminação de discursos, se na esfera da enunciação os canais para este “diálogo” estiverem claramente disponibilizados... A participação efetiva da sociedade e o exercício da liberdade discursiva que as redes sociais possibilitam se consolidam como essenciais e decisivas para o fortalecimento do caráter público da democracia.

### Referências Bibliográficas

AGUIAR, S.. **Redes sociais na Internet: desafios à pesquisa.** In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação Intercom, 2008, Natal/RN.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

CARDOZO, M. L.. **Propaganda Pessoal: Redes Sociais na Internet.** In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2008, Natal/RN.

CASTELLS, M.. **A cultura da virtualidade real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas.** In: A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999, p 352 - 401.

FREOA, W. . **A publicidade pessoal nas redes sociais.** In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2009, Curitiba.

LÉVY, P. O movimento social da cibercultura. In: \_\_\_\_\_. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, C. R. M.; SANTINI, R. M.; LISBOA, A. M.. **Trabalho imaterial, produção colaborativa e economia da dívida na sociedade da informação.** In: VIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 2007, Salvador/BA.

MARTINS, A. F.. **Os Processos Persuasivos da Política sob a Concepção da Cibercultura.** In: XXVII Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2004, Porto Alegre.

TFOUNI, F. E. V. . ; SILVA, N. A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma. **Revista Mal-Estar e Subjetividade**, v. VIII, p 171- 194, 2008.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Identidade e cidadania na web: a experiência da Escola de Fotógrafos Populares da Favela da Maré<sup>1</sup>

Bruno Schmidt Alencastro<sup>2</sup>

#### Resumo

O presente trabalho busca compreender como os usos e apropriações das fotografias produzidas por alunos da Escola de Fotógrafos Populares (Favela da Maré, RJ) e compartilhadas no ambiente digital atuam na configuração da identidade desses sujeitos e contribuem para o exercício de uma prática cidadã e ingresso no espaço público (midiatizado). O texto aqui apresentado reúne as linhas teórico-metodológicas da referida investigação, que trabalha com os conceitos de midiaticização, mediações, recepção/produção, cidadania, identidade e periferia. A estratégia metodológica abrange pesquisas de tipos teórica, metodológica, da pesquisa e empírica (exploratória e sistemática). De natureza qualitativa, a coleta de dados inclui observação do produto e entrevista de recepção.

**Palavras-chave:** Cidadania. Fotografia. Midiaticização. Ambiente digital. Periferia.

---

<sup>1</sup> Este artigo é parte da minha dissertação de mestrado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos

<sup>2</sup> Fotógrafo e jornalista. Atua como repórter fotográfico no jornal Zero Hora e é mestrando no PPG em Comunicação da Unisinos. E-mail: brunoalencastro@gmail.com

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 1 APRESENTAÇÃO

“O sensacionalismo, a pobreza e a violência que caracterizam o olhar tradicional sobre as comunidades populares estão longe de dar conta da riqueza da experiência cotidiana vivida nesses espaços” (RIPPER, 2010, online). Instigado por essa reflexão trazida pelo idealizador da *Escola de Fotógrafos Populares*<sup>3</sup> – e a partir da minha formação em fotografia (teórica e prática) –, consegui nortear melhor meus anseios e desejos para trabalhar no desenvolvimento deste projeto de pesquisa. De um lado, as experiências de vida foram me levando a cada vez mais, dentro do curso de Jornalismo, a defender o direito das pessoas exercerem a comunicação e figurar no espaço público. Do outro, também questionava a visão, muitas vezes estereotipada, que a grande mídia faz das comunidades populares. Nas palavras de Ripper (2010, online),

mostrar o belo dessas pessoas e o bonito de suas lutas, para ajudar a sociedade dominante e a classe média a olhar com os óculos da dimensão da inclusão, da beleza e do fazer, é tão revolucionário quando denunciar as injustiças que esse povo sofre. A segregação começa na proibição de se mostrar o belo, a dignidade, a solidariedade, a vida em sua essência.

A partir dessas considerações, emerge a minha motivação de *investigar qual o papel da fotografia (produzida pelos integrantes da Escola de Fotógrafos Populares da Favela da Maré) para o exercício da cidadania - cultural e comunicativa - e construção de identidade no ambiente digital.*

De forma mais específica, compreender como os usos e apropriações dessas fotografias atuam na configuração da identidade desses sujeitos e, por consequência, analisar de que forma a produção e compartilhamento dessas imagens contribuem para o exercício de uma prática cidadã e ingresso no espaço público (mediatizado).

Para dar conta de desenvolver esse principal objetivo colocado, entendo que são necessários pelo menos três movimentos: primeiramente, compreender um pouco sobre o contexto do surgimento das comunidades populares e construção de uma identidade “do

---

<sup>3</sup> Criada em 2004 pelo fotógrafo João Roberto Ripper, a Escola de Fotógrafos Populares oferece cursos regulares e de aperfeiçoamento fotográfico, tendo como princípio à inclusão visual. O objetivo do curso é o de resgatar a história das comunidades populares e dos processos vividos cotidianamente pelos moradores de diferentes comunidades do Rio de Janeiro, além de estimular a afirmação de sua identidade positiva e dos moradores destes espaços. Disponível em: <<http://www.imagensdopovo.org.br/cursos>>. Acesso: 6 nov. 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

outro”. Para isso, entendo como necessário: 1) Realizar um breve histórico acerca do surgimento das comunidades populares urbanas, periferias e/ou favelas no Brasil; 2) Compreender melhor o conceito de “cidade partida” e a noção de alteridade: aqueles que integram e outras que são marginalizados da cidade; 3) Analisar a atuação da mídia como matriz produtora/mantenedora desses estereótipos. Assim, penso que seja possível responder "Como o processo de desenvolvimento das cidades (tecnológico, econômico, social, político) contribuiu para a segregação entre os incluídos e excluídos na sociedade"? "Qual o papel da mídia na criação e/ou manutenção da noção “do outro” (no sentido de pertencimento)"?

Num segundo momento, coloca-se como relevante refletir sobre as potencialidades da fotografia (midiatizada) para o exercício de uma prática cidadã - a partir da inserção desse *novo olhar* no ambiente digital. Aqui, penso que seja importante: 1) Pesquisar o papel da fotografia na afirmação dos vínculos identitários de seus moradores, assim como a legitimação de suas trajetórias de vida no espaço público (midiático); 2) Investigar as potencialidades da internet como um novo espaço para o exercício dessa cidadania cultural/comunicativa. Nesse contexto, as seguintes indagações são colocadas: 1) "De que forma a identidade desses moradores de comunidades populares se configuram em termos do conteúdo expresso na fotografia"? 2) "Como o ambiente digital, a partir de suas lógicas específicas, contribui para a narrativa de uma nova versão dessas pessoas e espaços"?

Por fim, é necessário compreender as questões relativas ao papel desse "fotógrafo cidadão” - e que ocupa um duplo estatuto: o de receptor das imagens divulgadas sobre a sua comunidade na mídia de um forma geral, mas também de produtor de conteúdo, apresentando ou outro/novo olhar sobre esses espaços. Por isso, é importante analisar quais os usos e como esses sujeitos se apropriam da fotografia (e do ambiente digital) para a construção da sua identidade? Que dimensões (que serão pensadas para o concreto desta pesquisa, tais como trajetória de vida, competência midiática, etc) mediam a relação entre o sujeito e a fotografia nessa construção?

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Desde o início do século XXI, as mídias vêm apresentando uma interconexão cada vez mais intensa entre elas (MALDONADO, 2002). Com o desenvolvimento e popularização da

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

internet a partir da existência de um *browser* (da *World Wide Web*) – desde o ano de 1994 –, esse veículo de comunicação tem se colocado não apenas como uma tecnologia, mas como um revolucionário meio de interação e organização social (CASTELLS, 2001). Nesse contexto, e atentando para um processo de **mediatização** da sociedade, diversos autores<sup>4</sup> vêm refletindo sobre o espaço central que o campo midiático passou a ocupar na configuração das sociedades contemporâneas. Em outras palavras, isso significa que as mídias instituíram-se com uma matriz produtora e organizadora de sentido (MATA, 1999). No caso específico do meu projeto, esse conceito será trabalhado em seu componente digital-fotográfico, a partir de perspectivas que me ajudem a entender a fotografia no ambiente digital, trabalhando, entre outros, com o conceitos de **comunidades virtuais**.

Pensando no caso da fotografia, existem múltiplos lugares nos quais a imagem passou a figurar nesse novo cenário de configuração social. Desde o seu desenvolvimento, passando pelos diferentes suportes da fotografia impressa, até chegar à imagem em movimento (primeiro com o cinema e, mais tarde, com a televisão), a escrita visual se desenvolveu de tal forma ao longo dos últimos séculos que, atualmente, alguns teóricos chegam a definir a nossa sociedade como pertencente a uma “era da imagem”. Com o aprimoramento da técnica de captura da imagem – que hoje é possibilitada por dispositivos cada vez mais baratos, práticos e portáteis –, torna-se difícil imaginar o mundo contemporâneo sem a presença dessa escrita visual. Toda essa disseminação da linguagem visual (através de peças publicitárias, produtos jornalísticos e/ou de entretenimento e através de diversas mídias) vai contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade altamente familiarizada com a escrita iconográfica.

Nesse contexto, surgem experiências como a já referida Escola de Fotógrafos Populares, buscando realizar, através da (agora democrática) fotografia, um trabalho de registro das comunidades populares a partir do olhar “dos próprios moradores, além de difundir outras possibilidades de percepção dos espaços, distinta do olhar tradicional, marcado por sensacionalismo, pobreza e violência” (RIPPER, 2010, online). A partir dessa constatação, torna-se fundamental trabalhar com o conceito de **recepção**, no sentido de considerar que, além de um lugar de chegada, ela pode (e deve) ser pensada também como um lugar de partida, de produção de sentido (MALDONADO, 2002). Aquilo que nos é

---

<sup>4</sup> Entre eles Maldonado (2002), Mata (1999), e Martín-Barbero (1995).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

apresentado pelos meios será visto e/ou lido de diferentes maneiras pelo público receptor. Dessa forma, “é preciso estudar não o que fazem os meios com as pessoas, mas o que fazem as pessoas com elas mesmas, o que elas fazem com os meios, sua leitura”, uma vez que “a recepção é um processo de interação, de negociação do sentido” (MARTÍN BARBERO, 1995, p. 55).

Compartilho com Maldonado (2002, p. 10) a ideia de que, para compreender os processos comunicacionais contemporâneos, é preciso desenvolver uma articulação entre “processos de midiaticização - como constructos, campo e materializações técnicas - e processos de mediação - como elementos históricos, sociais, políticos e culturais de base; matriciadores dos jogos, pactos, configurações e produções de sentido”. Isso porque, ao mesmo tempo em que o sujeito deve ser compreendido num contexto de midiaticização, existem outras instâncias/dimensões para além das midiáticas que também mediam a vida das pessoas na nossa sociedade atual – tal como as trajetórias de vida, a família, a religião, só para citar algumas.

Tão importante quanto essa reflexão trazida pelo autor, cabe refletir também sobre as considerações trazidas por Martín-Barbero sobre esta problemática. Para ele, não é possível estudar a comunicação sem pensar, entre outros fatores, no seu papel na reorganização da divisão social. E uma das causas para esse reordenamento social seria, por exemplo, “as novas sensibilidades, os novos modos de relação da juventude com a tecnologia eletrônica diferentemente dos mais velhos, nos quais a tecnologia produz um certo susto e um certo medo” (MARTÍN-BARBERO, 1995, p. 46). Para isso, no caso dessa investigação, julgo necessário considerar as **mediações** relacionadas aos *usos, apropriações e produção da fotografia*, bem como as competências midiáticas e suas *trajetórias de vida* irão atuar na afirmação dos vínculos identitários e prática cidadã.

Por fim, e não menos importante, encaro as novas tecnologias não apenas como uma acumulação de aparatos, mas como um novo organizador perceptivo, um reorganizador da experiência social (MARTÍN-BARBERO, 1995). E uma das grandes consequências desse processo é pensar na reorganização entre os espaços público e privado na sociedade contemporânea. No lugar das velhas cidades feitas para que as pessoas se encontrassem, “o velho modelo de cidade espanhola ou portuguesa, com belos becos e praças onde as pessoas se reuniam” (como recorda Martín-Barbero), atualmente, parte significativa dos

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

encontros pode se dar no ambiente virtual. Nesse sentido, se colocam como fundamentais as reflexões trazidas por Adela Cortina (2005), Cogo (2006; 2010) Mata (2006) para pensar sobre o conceito de **cidadania** - entendida enquanto cidadania comunicativa em articulação com sua dimensão cultural. Como proposto por Mata,

si no existen posibilidades de ejercer ese conjunto de derechos y prácticas expresivas, se debilitan las capacidades y posibilidades de los individuos para constituirse como sujetos de demanda y proposición en múltiples esferas de la realidad, toda vez que la producción de esas demandas y proposiciones resulta impensable sin el ejercicio autónomo del derecho a comunicar, es decir, a poner en común (2006, p. 14)

Ou seja, figurar no espaço público permite aos sujeitos desenvolver a afirmação de sua **identidade**, em contraponto à versão/visão empreendida pela mídia de um modo geral. Em outras palavras, ter acesso, dominar e estar presente no **espaço público** significa permitir aos moradores dessas comunidades populares apresentar (nesse caso, através da fotografia) um outro/novo olhar sobre esses ambientes, capaz de

ênfatar também os sentimentos, os sonhos, o trabalho, o lazer, a diversão, a dor e a alegria. Enfim, a capacidade que as classes populares demonstram, cotidianamente, de resistir e persistir, de fazer da vida uma arte marcada por culturas e práticas diversas, mas que têm em comum a dignidade e a solidariedade (RIPPER, 2010, online).

### 3 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

#### 3.1 Teorização metodológica

A metodologia utilizada em qualquer projeto de pesquisa, de forma sintética, compreende uma série de *escolhas* que devem ser tomadas pelo(s) pesquisador(es) do projeto em questão. De acordo com Bonin (2006), é importante pensarmos essa noção de metodologia como um processo de *construção da pesquisa*, no qual o pesquisador se defrontará com a exigência de tomar decisões e realizar opções em consciência. Tendo em vista essa característica, de atuar consciente e refletidamente na *construção da pesquisa*, faz-se necessário realizar um criterioso “estudo de textos de caráter metodológico que permitem

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

aprender, refletir e subsidiar o processo de construção da pesquisa” (BONIN, 2006, p. 37). Esse estudo proposto acompanha o pesquisador ao longo de todo o desenvolvimento da pesquisa; desde as decisões tomadas ainda na origem do problema/objeto, passando pela pesquisa da pesquisa, pesquisa teórica, eleição das estratégias metodológicas, pesquisa exploratória e sistemática, até chegar à coleta e análise dos dados obtidos.

Partindo dessa compreensão – e pensando nas especificidades desta pesquisa, vislumbro um quadro de trabalho formado por, pelo menos, duas estratégias metodológicas: **observação e entrevista**. Contudo, como propõe Bonin (2008, p. 125), “a complexidade e a multidimensionalidade dos fenômenos comunicacionais/midiáticos coloca-nos o desafio de operar, não apenas no nível teórico, mas também no metodológico, com configurações multiperspectivadas”. Para isso, a pesquisadora afirma que é preciso pensar na construção de métodos e procedimentos que confluam para a fabricação de dados complexos. “Eles devem ser capazes de oferecer possibilidades de captura/construção das múltiplas dimensões requeridas pela problemática concreta [...], permitindo a superação de limites de um método ou procedimento por outro” (BONIN, 2008, p. 125). Portanto, parto do entendimento de que se faz necessário dialogar com uma estratégia multimetodológica, de forma que cada metodologia atue de forma complementar à outra.

### 3.2 A pesquisa exploratória

Para a realização da pesquisa exploratória, montei um plano (ver Anexo 2) dividido entre objetivos específicos para **produto** e **recepção**. Primeiramente, pelo viés da produção, os objetivos traçados foram: 1) mapear os principais projetos de formação em fotografia desenvolvidos em comunidades populares e explorar suas formas de visibilidade midiática; 2) observar as lógicas de funcionamento de cada um deles (objetivo, metodologia, público-alvo, histórico, etc) e compreender as suas especificidades midiáticas; 3) derar subsídios para definir qual(is) projeto(s) será(ão) analisado(s) na etapa sistemática da pesquisa, buscando selecionar aquele(s) com potencial para a construção identitária e exercício de cidadania; e 4) gerar



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

elementos para definir categorias de observação do produto, com base nas especificidades do concreto empírico investigado.

Como técnica de coleta de dados, e na impossibilidade de visitar individualmente os principais projetos sociais que trabalham de forma cidadã/participativa, utilizei a observação dos produtos gerados por eles, nesse caso, a fotografia produzida e compartilhada no ambiente digital. Dessa forma, consegui observar e coletar alguns materiais fotográficos produzidos e compartilhados por seus integrantes, o que me permitiu, também, realizar um breve contexto histórico desses projetos, bem como as propostas de cada um deles (para perceber potencial 'cidadão') e suas formas de visibilidade midiática.

O resultado desse processo foi a eleição da Escola de Fotógrafos Populares como projeto a ser pesquisado. O motivo dessa escolha deve-se ao potencial comunicacional/midiático observado pela intensa produção e presença por parte de seus integrantes no ambiente digital. Através do blog da Escola, site e perfis pessoais dos alunos e ex-alunos nas redes sociais, em especial, do *Facebook*, será possível fazer uma discussão sobre potencial construção/afirmação de identidade e ingresso no espaço público.

No que se refere aos objetivos traçados para a pesquisa exploratória de recepção, elaborei os seguintes objetivos: 1) levantar informações sobre os usos dados pelos participantes no(s) projeto(s) analisado(s) no âmbito do produto; 2) observar como a identidade é construída a partir das apropriações do fotográfico e do compartilhamento dessas imagens nas mídias (incluindo as redes sociais); 3) perceber se existe, nesse processo, potencialidade para o exercício da cidadania por parte dos integrantes envolvidos; 4) gerar informações que permitam subsidiar a seleção do público a ser analisado, bem como pistas para definir as categorias de observação da etapa sistemática no âmbito da recepção; 5) Experimentar procedimentos de coleta de dados (entrevista, observação, etc).

Como procedimento de coleta de dados, estavam previstas a observação e a aplicação de um questionário exploratório, que ainda não foi realizado. Isso porque, observando a atuação da EFP através da redes sociais, descobri que, no final de Agosto, alguns integrantes do projeto estarão em Porto Alegre participando do Festival Internacional de Fotografia. Com isso, resolvi esperar essa oportunidade para realizar a aplicação do questionário. Até lá, estarei trabalhando no desenvolvimento do roteiro de perguntas, pesando nas diferentes dimensões que deverão ser consideradas.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

De toda forma, dados preliminares obtidos através da observação da atuação de alunos e ex-alunos na web me mostraram que o perfil dos participantes é bastante heterogêneo, com uma predominância de jovens. Quanto aos usos, nota-se que existe uma produção e compartilhamento expressivo de fotografias em diferentes espaços (sites, blogs e perfis pessoais em redes sociais). Como por exemplo, é possível destacar um post escrito no Dia do Trabalho que trazia uma galeria de fotos com a visão dos moradores da Favela da Maré sobre a data - formado, essencialmente, por imagens que revelam os vários tipos de trabalhos e trabalhadores presentes na comunidade. Esse processo revela um potencial expressivo de produtores de conteúdo com uma forma competência midiática, indo ao encontro do pensamento de alguns autores presentes na bibliografia.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCASTRO, Bruno. O Álbum de Fotos no Ambiente Digital. 2009. 197f. Monografia (Bacharelado em Jornalismo). Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2009.

BONIN, Jiani Adriana. A dimensão metodológica na pesquisa comunicacional e os desafios da observação em perspectiva histórica. In: BONIN, Jiani Adriana; MALDONADO, Efendy; ROSÁRIO, Nísia Martins do. (Org.). Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa. 1 ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2008.

\_\_\_\_\_. Nos bastidores da pesquisa: a instância metodológica experienciada nos fazeres e processualidades de construção de um projeto. In: MALDONADO, Efendy. (Org.). Metodologias de pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos. 1 ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

CORTINA, Adela. Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía. Madrid: Alianza, 1997.

MALDONADO, Alberto Efendy. Produtos midiáticos, estratégias, recepção: a perspectiva transmetodológica. Ciberlegenda, Rio de Janeiro, n.9, p. 1-23, 2002. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.br>> Acesso em: 19 out. 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

MARTÍN BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes: o estudo da comunicação social. In: SOUZA, Mauro Wilton (org.) Sujeito, o lado oculto do receptor. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MATA, Maria Cristina. De la cultura masiva a la cultura mediática. Diálogos de la Comunicación, Lima, n. 56, p. 80-90, 1999.

\_\_\_\_\_. Comunicación y ciudadanía. Problemas teórico-políticos de su articulación. Revista Fronteiras – estudos midiáticos. VIII(1): 5-15, jan-abr 2006.

RIPPER, João Roberto. O olhar solidário das favelas. Le Monde Diplomatique Brasil. Artigos. Fotografia. 5 mar. 2010. Disponível em: <<http://diplomatie.uol.com.br/artigo.php?id=651>>. Acesso em: 6 nov. 2011.

ROSSONI, Rodrigo. Entre documento e expressão: a experiência fotográfica da Escola de Fotógrafos Populares na Favela da Maré. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 2011, RECIFE. Quem tem medo da Pesquisa Empírica?. São Paulo: Intercom, 2011. p. 181-182.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### “Máquinas, Conexões e Saberes: as práticas de “inclusão digital” em famílias de grupos populares<sup>1</sup>

Lucia Mury Scalco<sup>2</sup>

#### Resumo

Estudo etnográfico em áreas periféricas de Porto Alegre/RS, que objetiva refletir acerca do consumo popular de computadores. Procuramos acessar a lógica desses sujeitos em suas escolhas, motivações e sacrifícios para adquirir e manter *em casa* esse novo equipamento, que obviamente não se esgota na sua compra; é um processo *continuum*. Muitos são os desafios que surgem, principalmente para os adultos que não cresceram familiarizados com as chamadas TIC's. É preciso além de aprender a *mexer* no computador, ligar-se a uma rede de instituições, bens e redes sociais, que oferecem não apenas serviços, mas sociabilidades. Constatamos a existência de uma dinâmica complexa, em que sujeitos recorrem a caminhos formais e informais, acionando táticas, redes e laços pessoais para o acesso ao mundo digital.

#### Palavras-chave

Inclusão digital; Classes populares; Etnografia

#### Corpo do trabalho

O presente estudo tem como temática o uso do computador por famílias de grupos populares<sup>3</sup>, e visa problematizar qual o impacto dessa tecnologia na vida dessas pessoas. . A partir do estudo etnográfico em diferentes áreas periféricas da cidade de Porto Alegre/ RS, em especial

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Doutoranda do PPGA - Programa de Pós Graduação em Antropologia Social – UFRGS.

<sup>3</sup> Para introduzir o leitor ao nosso universo de pesquisa, poderíamos dizer que os sujeitos da nossa pesquisa estão situados na classe “D”, com informantes que transitam nos limites da “E” - isso utilizando tanto a metodologia da Associação Brasileira de Pesquisa (ABEP) - (que classifica o indivíduo conforme o seu poder de compra), quanto a do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) onde o critério versa sobre a renda, em faixas de salário mínimo. Contudo, não nos limitamos a esses critérios; pois adotamos uma perspectiva mais abrangente – a de cultura popular – que não é definida apenas pelo capital econômico (poder de compra ou renda), mas também pelo capital simbólico e social (*ethos, habitus* e estilo de vida), segundo categorias de Bourdieu. (2008). Desse modo, alguns dos informantes pesquisados não se consideram pobres, mas certamente admitem um estilo de vida “popular”, reconhecendo-se como pertencentes ao que denominam de “periferia”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

no Morro da Cruz, procuro acessar a lógica desses sujeitos em suas escolhas, motivações, incentivos e sacrifícios para adquirir e manter esse novo bem de consumo.

A introdução de um computador *em casa* é um processo que não se esgota no ato da sua compra. Muitos são os desafios que surgem a partir da aquisição deste equipamento, principalmente para os adultos que não cresceram familiarizados com as chamadas TIC's (Tecnologias Informacionais Comunicacionais)<sup>4</sup>. É preciso - além de aprender a *mexer* no computador - ligar-se a uma rede de instituições, bens e redes sociais, que oferecem não apenas serviços, mas sociabilidades.

Arguo que, para compreendermos a perspectiva singular do uso da tecnologia informática a partir da etnografia em grupos populares é preciso tomar as experiências dos sujeitos aqui representados. Nosso estudo etnográfico aponta diversos usos e soluções inventivas às quais os sujeitos recorrem para introduzir novas tecnologias em suas práticas cotidianas. Não se trata aqui de inventariar todos os usos possíveis do computador por pessoas vivendo em bairros periféricos, mas reforçando o argumento: compreender o quê e como alguns sujeitos experienciam o computador, apontando com isso importantes chaves que nos ajudam a compreender um processo muito mais complexo do que parece nos levantamentos oficiais.

### **A contextualização desse debate: Revolução digital?**

Entre o ir e vir do diário de campo, as entrevistas e as análises dessas interações, apresento a seguir alguns episódios que revelam muita criatividade e diversidade quando se trata do uso do computador. A ideia central é tensionar, através da etnografia, o discurso vigente sobre a importância e preponderância das questões da informática - ou mais especificamente as chamadas TICs – As categorias como incluído/excluído digital não conseguem abarcar todo o fenômeno e há diversos autores que questionam o alcance desses conceitos para explicar os diversos problemas sociais, políticos e sociais existentes. (Singer, 1998; Schwartz, 2010; Zaluar, 1997; Martins, 1997).

---

<sup>4</sup> De acordo com Barbosa (2005), as TIC's são o conjunto de tecnologias que permitem a aquisição, produção, armazenamento, processamento e transmissão de dados na forma de imagem, vídeo, texto ou áudio. Porém a tendência atual é a chamada convergência tecnológica, com a fusão da informática, da eletroeletrônica e da telecomunicação em um só campo. O exemplo emblemático deste fenômeno é a fusão entre computadores e celulares.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A chamada “exclusão digital”<sup>5</sup> é um discurso recorrente e na pauta de discussões dos governos dos mais diversos países, organismos internacionais (ONU, OMC, entre outros) e o terceiro setor, que fazem a leitura do acesso à internet como uma oportunidade essencial e prioritária para o desenvolvimento econômico seja de pessoas, países, comunidades ou regiões. Por todos os cantos do mundo espalham-se programas e/ou projetos de “inclusão digital”, que procuram facilitar e capacitar (treinamento) o acesso à internet em comunidades carentes<sup>6</sup>. Neste sentido, o Estado é um ator estratégico para o desenvolvimento da chamada infraestrutura informacional e da criação de políticas públicas, uma vez que, como os dados apontam, o mercado por si só, não é capaz de incluir digitalmente a população.

A livre circulação da informação na internet não corresponde a sua apropriação ou uso igualitário da mesma. No mundo virtual, conforme as visões oficiais, o principal parâmetro resume-se na divisão entre os que têm a posse ou não do computador, ou mais recentemente entre os que acessam a internet ou não. A ONU inclusive declarou o acesso à internet como um direito universal, por entender que o acesso à rede facilita outros direitos - econômicos, sociais, políticos e culturais - tornando-se uma ferramenta essencial para o acesso à informação, para promover a participação dos cidadãos na construção de sociedades democráticas, uma vez que viabiliza a mobilização da população para expressar-se e comunicar-se.

Em termos analíticos, encaramos os discursos sobre inclusão/exclusão digital como parte de uma retórica de desenvolvimento que, na perspectiva de Gustavo Lins Ribeiro, seria uma “ideologia e utopia, que cimenta os diversos interessados, redes e instruções” (Lins Ribeiro, p.117, 2008), ou seja, como um discurso “atravessado por categorias culturais e ocidentais

---

<sup>55</sup> Sob certos aspectos, pode-se argumentar que praticamente ninguém está totalmente fora de algum sistema informacional pois, para se viver em sociedade, conseguir documentos, participar de projetos sociais, acessar o celular, serviço hospitalar, entre outros, é necessário que os cidadãos interajam e aprendam a lidar com as TIC's. Porém esclarecemos que na nossa pesquisa estamos nos referindo aqui a “exclusão digital”, como o não acesso e/ou uso da internet.

<sup>6</sup> Destacamos o novo modelo de Segurança Pública implantado recentemente em distintas favelas da cidade do Rio de Janeiro: as UPPs, (Unidades de Polícia Pacificadora), que são, conforme Cunha & Mello (2011) uma forma de ocupação por um determinado contingente policial com a finalidade de garantir a segurança local e, sobretudo, o combate a criminalidade e o tráfico de drogas nesses espaços. É interessante sublinhar que em todas estas comunidades, a implantação da internet dá-se junto com a instalação das UPPs. Ou seja, a “inclusão digital” é vista como uma importante estratégia para aproximar a população da polícia. Fonte:

<http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=23056&sid=14>  
Acesso 14/07/2012

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

vinculados à expansão econômica capitalista”. Para o autor, o campo do desenvolvimento é constituído por atores que representam vários segmentos, (...) “abarcando diferentes visões e posições políticas, variando do interesse em acumulação de poder econômico e político a ênfase em redistribuição e igualdade“ (Lins Ribeiro, p. 111, 2008)

Seguindo nessa linha, Zaluar sugere que, tornou-se “moeda corrente” falar no país de exclusão social para abordar uma série de temas e de problemas, uma vez que as classes sociais, “tal como foram reconhecidas e analisadas nos século XIX e XX, não são mais as únicas divisões relevantes, segmentarizações múltiplas criaram outras exclusões e novos sujeitos de direitos nas lutas que seguiram”. (Zaluar, p. 4,1997) Para a autora o conceito guarda aproximações teóricas na América Latina a respeito do mercado informal e da marginalidade, vinculando o econômico ao social. As constatações precedentes nos remetem a importância da observação das práticas das pessoas diante de forças supostamente hegemônicas. Há um importante corpus de trabalhos teóricos desenvolvidos sobre esse tema, que pretendemos aprofundar ao longo da tese.

Destacamos aqui o trabalho de Michel De Certeau (2008) sobre a “ciência prática do singular”. Nosso trabalho recupera esta perspectiva pois, foca-se nas astúcias sutis, táticas e resistências existentes na sociedade de consumo, ajudando a situar essas novas soluções e saberes que - como iremos apresentar - nossos informantes desenvolvem criativamente para acessarem o mundo digital, abrindo com isso “um espaço próprio numa ordem imposta” (...)

(...): a prática cotidiana é relativa às relações de força que estruturam o campo social e o campo do saber. Apropriar-se das informações, colocá-las em série, montá-las de acordo com o gosto de cada um é apoderar-se de um saber e com isso mudar de direção a força de imposição do totalmente organizado. (De Certeau, 2008, p. 341)

Essas práticas também podem ser lidas a partir do aporte teórico da teoria da prática que possui como ponto de partida a relação entre estrutura e agência; a primeira servindo como uma espécie de condicionamento para explicar as ações dos sujeitos, (mas sem determiná-las), e a segunda – *agency* – trazendo a capacidade de transformar as condições estruturais dadas. (Ortner, 2006).

*Agency* não é uma vontade natural ou originária; ela é moldada enquanto desejos e intenções específicas dentro de uma matriz de subjetividade – de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

sentimentos, pensamentos e significados (culturalmente constituídos). (Ortner, s/p, 2007)

Entre os distintos aspectos que estamos observando com respeito ao uso do computador, destacamos: 1. A origem do computador (comprado novo, usado, ofertado); 2. A manutenção (quem o instalou, quem procura quando ocorre um problema técnico); 3. Acesso à internet (tipo de conexão, quem paga o serviço, qualidade do acesso); 4 Organização espaço e tempo (onde fica o equipamento, qual é o tempo disponibilizado pelos membros da família, quem estabelece as regras); 5. Os usos e processos de aprendizados, sites pesquisados.

Para as famílias entrevistadas se explicou que o objeto das observações era a vida diária da família, com a ideia de incluir o hábito de usar o computador na sua cotidianidade. Nas primeiras visitas normalmente realizamos entrevistas abertas para ter uma ideia geral da rotina da família e seus hábitos em relação ao computador. Algumas entrevistas foram gravadas em áudio e vídeo, assim como fotografadas. Outro dado importante é a planta das casas (para saber onde o computador é usado), bem como um pequeno resumo dos horários e de quem usa o computador. Durante o período da observação compartilhei com as famílias diversas atividades cotidianas como almoços, lanches, festas, conversações... Ou seja, não só a atividade de ver o computador, mas também momentos da vida cotidiana que de alguma forma estão relacionados com o computador, obtendo assim uma visão mais global de sua cotidianidade e uma maior compreensão dos processos.

### ***Considerações acerca da escolha do tema e do local!***

Pesquisei o processo de informatização que ocorre no Morro da Cruz<sup>7</sup> desde julho de 2006, época em que iniciei o trabalho de campo para o mestrado. A dissertação denominada “Fala K é Nós: etnografia de um Projeto de inclusão digital entre jovens de classe popular em Porto Alegre” (Scalco, 2008) – é um estudo sobre os primeiros contatos formais de jovens

<sup>7</sup> Os dados estatísticos, (2000) sobre o local revelam um contexto de exclusão, onde mais de 40% das famílias vivem com uma renda não superior a dois salários mínimos mensais.

Fonte: [http://www2.portoalegre.rs.gov.br/observatorio/tpl\\_indicadores.php](http://www2.portoalegre.rs.gov.br/observatorio/tpl_indicadores.php) Acesso:07/03/2011. O local tem esse nome - Morro da Cruz - devido a uma cruz existente no alto do morro. Situa-se a cerca de quinze quilômetros de distância do centro da cidade de Porto Alegre/RS e é considerado uma das áreas mais carentes da cidade. Na Páscoa, na sexta-feira Santa, desde 1955, é encenada a Paixão de Cristo, um espetáculo que atrai milhares de pessoas para as ruas do Morro, em uma demonstração da vitalidade e força religiosa e também do cenário plural em construção nas religiões no Brasil. (Camurça, 2009).



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

com o computador. Frequentei muito este local desenvolvendo fortes vínculos e amizades. Assim, os anos de convívio, inserção, aceitação, relacionamentos e conhecimentos adquiridos estão sendo potencializados para o desenvolvimento desta nova pesquisa que ora apresento de forma preliminar.

Quando iniciei a pesquisa praticamente nenhum aluno da instituição possuía um computador em casa (encontrei somente dois, dentro de um universo de cerca de cem alunos). A maioria desses jovens acessava a internet pelo serviço pago das lan house<sup>8</sup>. A opção dos telecentros (espaços comunitários com acesso gratuito a internet) era menos utilizada pelos jovens, devido a uma série de restrições e limitações técnicas e/ou políticas). Mas essa realidade mudou. Passado alguns anos, mais da metade dos jovens já possui computador em casa, o que inaugura uma nova opção de acesso para quem ainda não tem o equipamento e/ou a conexão em casa: *a casa do vizinho*. Ou seja, o prestígio do computador e de uma boa conexão podem ser comparados às primeiras televisões, que fizeram famosos os personagens denominados *televizinhos*<sup>9</sup>. Uma informante moradora do Morro da Cruz, referiu-se a este fenômeno com ironia e humor sobre o comportamento do que denominou de: *vizinhos.com - usam mil desculpas furadas para pedir acesso. Estão sempre com um problemão urgente para resolver. Pensam que a casa da gente é Telecentro!*

### **Os usos cotidianos do computador: exemplos etnográficos.**

Entre o ir e vir do diário de campo, as entrevistas e as análises dessas interações, apresentaremos a seguir alguns episódios que revelam muita criatividade e diversidade quando se trata do uso do computador.

### **A gente pode ser bem pobre, mas quanto à tecnologia, “Ta tudo dominado!”.**

Inicio agora a descrição da família Rosa que faz uso particular da tecnologia, nos permitindo problematizar o tema da inclusão digital/social. Conheci primeiramente o jovem Mateus, (17

---

<sup>8</sup> Ver estudo sobre a sociabilidade juvenil em lan house, em Pereira (2007)

<sup>9</sup> É possível dividir a evolução da TV no Brasil em três momentos (...) a fase de implantação, (de 1950/68), a fase de consolidação (de 1968/80) e a fase da segmentação (a partir de 1980, com o surgimento da TV por assinatura e maior opção por parte do telespectador) Na primeira delas, o aparelho de TV, caro e importado, era pouco acessível para a maior parte da população. Uma forma de socialização encontrada na época foi o “televizinho”, ou seja, a pessoa que possuía televisão recebia os amigos para, juntos, assistir à programação.  
Fonte:

<http://revistaseletronicas.pucri.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/2273/1772> Acesso em: 20/06/2010

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

anos) grafitando a creche comunitária da Vila Cachorro Sentado. Os desenhos eram altamente elaborados, com um estilo que vi repetido em seu blog e que reproduzo alguns vinculados ao tema a seguir.



Mateus, quando soube que pesquisava o uso do computador nas residências, foi enfático:

*dona, lá em casa, todo mundo mexe no computador. Até meus irmãos menores. Meu pai é o DJ Saíva e crescemos no meio de fios, microfone, mesa de som, ouvindo e fazendo hip hop. Ajudamos o pai quando ele coloca som nas festas, sabemos fazer de tudo (Na mesma hora interessei-me em conhecer a família e o Mateus meio constrangido alertou-me:) Ta tudo dominado! Mas olha, a gente é bem pobre. Não repara, ta?*

No mesmo dia subimos o morro. A casa da família localiza-se em uma viela onde não passa carro. A descida é bem íngreme e de chão batido. No entorno, alguns jovens que trabalham para o tráfico - observando o movimento, avisando da movimentação da polícia e de concorrentes, e/ou entregando e negociando drogas – que aqui no Sul são conhecidos como *campana* ou *olheiro*, compõem o cenário bem conhecido e divulgado pela mídia. A residência fica em uma baixada. Já na descida, é possível ver a antena em cima do barraco de madeira, e no pátio, objetos de informática, monitores velhos, carcaças de computador, acrescentando um elemento singular à paisagem local.

A família Rosa estava com “visita”, e por esse motivo, durante aquela semana a pequena casa comportava muito mais do que o núcleo familiar - o pai, Clóvis (41 anos), a mãe, Sônia (40) e

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

6 filhos (idades entre 19 e 7). A filha mais velha, Fernanda (20 anos) tinha mudado de volta de Cachoeira do Sul para Porto Alegre com o marido Beto (36), dois enteados, (dois meninos de 11 e 5 anos) e a filha do casal, uma bebê de 4 meses. Todos os membros da família são claros, loiros e de olhos verdes. Os pais não possuem emprego assalariado, vivem de “bicos” e estão incluídos no programa Bolsa Família. Já o marido da Fernanda está *encostado no INSS* e recebe um salário-mínimo. No dia de minha primeira visita, Clovis e Beto tinham ido para o município vizinho para ajudar a carregar o caminhão de mantimentos doados para sua comunidade pelo programa federal Fome Zero. Já que chovia e fazia muito frio, todas as crianças permaneceram dentro de casa. Mesmo na ausência do pai e do cunhado, a família mal cabia dentro da pequena sala,

Conversei um pouco com a mãe e a filha mais velha. Falamos sobre o tempo, crianças, a dificuldade de lavar e secar a roupa na umidade, sobre o nenê e introduzi o assunto da internet. A mãe disse: *eu nunca mexo, não tenho tempo pra essas coisas*. Já Fernanda disse gostar muito de computador, tem e-mail, Orkut, etc., mas rindo concordou com a mãe e concluiu; *também não sobra tempo pra mim, principalmente agora* falou olhando para a filha que estava amamentando. Elas estavam nervosas porque o gás havia terminado e precisavam improvisar com uma espiriteira de álcool o aquecimento da comida.<sup>10</sup> Resolvi voltar um outro dia.

Mateus divide seu tempo entre o colégio (cursa o 1º ano do ensino médio no turno da manhã) o trabalho esporádico que consegue com o grafite (além de muros e paredes agora pinta camisetas) e a internet. Confessa ser um *viciado* no Orkut e está *sempre* no MSN. Nos comunicamos quase diariamente via redes sociais – e agendamos um novo encontro para falar com os *homens da casa*.

Na minha segunda visita, cheguei na hora combinada e Clóvis e Beto (respectivamente o pai e o cunhado do Mateus) estavam me aguardando, bem formais apesar de sua aparente curiosidade. Queriam saber exatamente onde e em quê eu poderia ajudá-los. O pai inclusive,

---

<sup>10</sup> Um parênteses ético/metodológico. Naquela hora surgiu uma pergunta óbvia: qual é a importância da informática diante de tantas carências? Acesso ao computador... Para fazer o quê? Para chegar onde? Partindo da realidade nacional, e dialogando com Sérgio Amadeu Silveira, vemos que o autor também questionou-se, no seu livro Exclusão Digital - a miséria da informação, se a tecnologia da informação pode combater a pobreza ou, dito de outra forma, se o acesso à tecnologia *abre portas* para os pobres. *Qual o sentido de se falar em exclusão digital? Não seria uma mera decorrência da exclusão social? (...)* (Silveira, 2001, p.5). Para o autor é um passo indispensável, mas pequeno.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

em tom de brincadeira, lançou uma dúvida; *sabe que a senhora parece uma delegada de polícia... tantas perguntas, quem sabe não está fazendo alguma investigação?* Repeti os objetivos da pesquisa e passamos a discutir o acesso à internet. Pedi permissão para gravar nossa conversa, mostrei o gravador, o que foi aceito.

Clovis explicou que ele possui uma antena *omni* direcional e consegue acessar várias redes Wi-fi<sup>11</sup>. Checa a velocidade da conexão através do site <http://www.updata.com.br/minhavelocidade/> - e escolhe a rede que estiver com melhor velocidade. Clóvis explica que na maioria dos dias funciona tudo muito bem, mas tem dias que o vento e a chuva atrapalham e é preciso “acertar” o sinal da antena, ou o sinal “some” e é preciso procurar novas redes. Enfim, descobrimos que a família possui 2 computadores (reciclados, mexidos, mas funcionando bem, com uma razoável configuração técnica e memória) e que possui acesso à internet com certa qualidade e regularidade (cerca de 1 Mbps de velocidade) além dos computadores possuírem diversos programas e softwares. Clovis e Beto mostraram uma grande familiaridade com esse equipamento que parecem operar com destreza e sabedoria. A facilidade que têm com as tecnologias foi sublinhada por Clovis quando eu estava pronta a ir embora. Com um sorriso revelou; *também gravei a nossa conversa*. E, então, ouvi a minha voz no seu computador, em um programa da Sony, (*Sond Forge 10*) que edita o som, muito superior ao meu pequeno gravador. *Se te ajuda eu te mando por e-mail...*

Uma primeira leitura dessa cena nos leva à desconstrução acerca do discurso hegemônico sobre os benefícios da tecnologia, como se as iniciativas relacionadas ao computador melhorassem automaticamente as condições de a vida, se mostrando uma importante ferramenta para o fim da pobreza, da marginalização e exclusão. Quando me deparei naquela pequena sala, e com aquelas pessoas vivendo em condições estreitas (diziam, que até a poucos

---

<sup>11</sup> A disseminação de Wi-Fi é uma realidade mundial e globalizada, basta ligar um computador nas cidades principais capitais que certamente encontra-se conexão com a internet. O Brasil já conta com diversos lugares que possibilitam sinal livre como em hotéis, aeroportos restaurantes e comércio. Na orla do Rio de Janeiro, por exemplo, aberta para qualquer cidadão - sem necessidade de cadastro, registro ou apresentação de qualquer documento - é possível acessar a internet gratuitamente sem ser considerado um criminoso. (Ver maiores detalhes em [www.orladigital.coppe.ufrj.br](http://www.orladigital.coppe.ufrj.br)). Fontes: <http://info.abril.com.br/aberto/infonews/042007/18042007-16.shl>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

dias, estavam *passando fome*), pensei, *o Rei está nu*<sup>12</sup>. A tecnologia não é uma solução mágica à falta de recursos. Porém, à medida que o trabalho de campo avançou, fui descobrindo novas ferramentas analíticas para a compreensão da lógica desses sujeitos que, conforme a Sônia (mãe) são *loucos, só querem saber de comprar computador, fios, antenas e cabos. Isso não mata a fome de ninguém!*

### Conclusão – Vestindo o rei

Os resultados preliminares obtidos com a pesquisa etnográfica apontam que as categorias incluído/excluído são insuficientes para explicar o fenômeno da informatização que ocorre nas classes populares. De modo geral, percebemos que esses sujeitos são atuantes no seu cotidiano e que procuram e acham soluções criativas para as suas muitas demandas, como por exemplo, o acesso à tecnologia digital, mesmo não tendo garantida a qualidade de uma série de serviços considerados básicos (renda, moradia, saúde, etc).

Os nossos dados sugerem que existe no âmbito das famílias, das redes de vizinhança e na comunidade em geral, um sentimento de solidariedade (*quem sabe, instala, arruma, empresta e configura os computadores e programas para quem está iniciando e quem tem, vende barato, empresta os computadores, monitores, impressoras, programas, etc.*). Ou seja, as novas tecnologias fazem parte dessa rede mediada pelos laços de parentesco, proximidade e convivência. O computador não serve apenas a fins utilitaristas, sendo assimilado dentro de uma série de prioridades sociais, artísticas, e lúdicas. Porém, dialogando e tensionando o que denominamos de *rede de solidariedade digital* – também há razões práticas e econômicas que tornam o computador algo bem utilitarista e pragmático, que pode ser exemplificado através da fala do Beto; *eu quero ganhar dinheiro com o computador!*  
A INTERNET NA MARRA!

Ao refletirmos sobre os efeitos da conectividade, percebemos que surge um novo tipo de diferenciação que se refere ao tipo de velocidade que se dispõe para acessar a internet.

---

<sup>12</sup> Analogia com o conhecido conto de fadas do dinamarquês Hans Christian Andersen. (1837). Recordando resumidamente o conto, trata-se de uma história sobre um Rei muito vaidoso que é enganado por dois tecelões vigaristas, os quais, apresentando-se como alfaiates "criaram" uma roupa confeccionada com um tecido "mágico" (na verdade invisível). Tal pano somente poderia ser visto por quem fosse inteligente. Evidentemente, todos diziam ver a roupa, inclusive o Rei, porque não queriam passar por ignorantes. No dia do desfile, no entanto, uma criança se aproxima e grita: "O REI ESTÁ NU". E todos se dão conta de que a criança estava certa. O rei estava definitivamente nu. (Bandeira, 1996)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Nesse sentido, possuir uma conexão discada ou uma conexão com banda larga vai muito mais além de um aspecto técnico, uma vez que as suas aplicações conformam e/ou limitam o uso que o sujeito vai fazer da internet. Por exemplo, um indivíduo dificilmente pode “navegar”, baixar aplicativos, ver fotos ou vídeos se tiver baixa velocidade na sua conexão. Já um usuário de banda larga, ao contrário, pode efetuar várias operações simultaneamente, como: acessar serviços bancários, baixar músicas e filmes, conversar *online*, entrar em redes sociais. Todos esses aspectos criam uma nova diferenciação dentro da internet, com base no conceito de velocidade: uma para os ricos e outra para os pobres.

Porém, o acesso com certa qualidade pode ser conseguido de diferentes modos: na marra (conforme palavras do Dj Saúva), uma vez que a mesma tecnologia que não exclui desigualdades abre brechas imprevisíveis que acabam promovendo e possibilitando a conexão, como nos exemplos apresentados do Dj criando antenas e maneiras de fazer funcionar a internet Wi-Fi “gratuita”, ou mesmo a solução encontrada pelo seu filho, Alexandre, de pagar clandestinamente para o vizinho e assim obter sinal. Nesse sentido, esse tecnopanorama (APPADURAI, 1990) é alterado por essas práticas que têm o potencial de transformar.

Ainda, o antropólogo indiano Arjun Appadurai ressalta, ao refletir sobre a globalização e suas políticas da igualdade/diferença que:

O ponto crítico é que os dois lados da moeda do processo da cultura global atual são o produto da controvérsia infinitamente variada da igualdade e da diferença numa cena caracterizada pelas disjunções entre as diferentes espécies de fluxos globais e os panoramas incertos criados nestas e através destas disjunções (APPADURAI, 1990, p. 324-325).

Levamos, portanto, a hipótese, a partir dessas observações, sobre a existência de uma dinâmica complexa, em que sujeitos (produtores e consumidores) recorrem a caminhos formais e informais, acionando, conforme o contexto, táticas, redes e laços pessoais para o acesso ao mundo digital. E que a aquisição de um computador pode ser considerada uma estratégia para alcançar status distintos (e por que não cidadania?), construindo assim novos sujeitos e, portanto, novos discursos dentro da sociedade de consumo.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Referências bibliográficas

APPADURAI, A. Disjunção e diferença na economia cultural global. In: FEATHERSTONE, A.. **Cultura global: nacionalismo, globalização e modernidade**. Petrópolis, Vozes, 1990.  
BARBOSA, Alexandre. **Cuidado, a internet está viva!** São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2005.

CAMURÇA, M. & UMBELINO. *Rappers do Senhor: o Hip Hop Gospel como movimento de afirmação social de segmentos marginalizados da juventude negra em MG*. **Debates do NER**. [Online] 2009. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/debatesdoner/article/view/7284/4642> . Acesso em: 27/07/2012

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

CUNHA, Neiva; MELLO, Marco. *Novos conflitos na cidade: a UPP e o processo de urbanização na favela*. **DILEMAS: Revista de Estudos de Conflito e Controle Social**. Vol. 4, n. 3, 2011. Disponível em: [http://www.ifcs.ufrj.br/~lemetro/mello\\_e\\_cunha\\_novos\\_conflitos\\_na\\_cidade.pdf](http://www.ifcs.ufrj.br/~lemetro/mello_e_cunha_novos_conflitos_na_cidade.pdf) Acesso em: 15/07/2012.

LINS RIBEIRO, Gustavo. *Tecnotopia versus Tecnofobia: O Mal-Estar no Século XXI*. **Humanidades**. Brasília: Editora da UnB, vol. 45, 1999.

\_\_\_\_\_. **Poder, redes e ideologia no campo do desenvolvimento**. Novos estudos. CEBRAP, São Paulo, n. 80, Mar./2008. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-33002008000100008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002008000100008&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 15/07/2012.

MARTINS, José de Souza. **A exclusão social e a nova desigualdade**. São Paulo: Paulus, 1997.

ORTNER, Sherry B. *Uma atualização da teoria da prática*. In: **Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas**. Goiânia: Editora Nova Letra, 2006.

\_\_\_\_\_. *Subjetividade e crítica cultural*. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, vol. 13, n. 28, 2007. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-71832007000200015&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832007000200015&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 17/07/2012.

SCALCO, L. **Falakenois: etnografia de um projeto de inclusão digital entre jovens de classes populares em Porto Alegre (Dissertação de mestrado)**. PPGAS, IFHC-UFRGS. Porto Alegre, 2008.

SCHWARTZ, Gilson. **Exclusão digital pode atrapalhar economia brasileira**. Reportagem. Disponível em: [http://www.bbc.co.uk/portuguese/lg/noticias/2010/03/100316\\_brasil\\_impacto\\_para\\_cluster\\_cq.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/lg/noticias/2010/03/100316_brasil_impacto_para_cluster_cq.shtml). Acesso em: 12/07/2010.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

SINGER, P. **Globalização e Desemprego**: diagnósticos e alternativas. São Paulo: Contexto, 1998.

ZALUAR, Alba. *Exclusão e Políticas Públicas*: Dilemas teóricos e alternativas políticas. **Revista brasileira de Ciência Sociais**. São Paulo, vol. 12, n. 35, 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sciarttext&pid=S0102-69091997000300003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19/10/2012.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Narratividade Digital Audiovisual - Incluindo Digitalmente por uma Dimensão Comunicativa<sup>1</sup>

Márcio Henrique Melo de Andrade<sup>2</sup>

Maria Auxiliadora Soares Padilha<sup>3</sup>

#### Resumo

Este artigo tem como objetivo identificar os aspectos das narrativas digitais audiovisuais que podem contribuir para a inclusão digital considerando sua dimensão comunicativa. Para isso, emprega-se referências para atender a duas perspectivas: um sobre a evolução do ato narrativo desde os primícias do desenvolvimento humano até a contemporaneidade, focando nas características e possibilidades narrativas dentro do espaço cibernético e a relevância dessa narratividade como forma de conceber e recriar a realidade pelo sujeito; outro, sobre a inclusão digital, os projetos e políticas públicas, suas dimensões e as concepções que existem a seu respeito. Um último tópico unirá os anteriores, refletindo sobre projetos que trabalhem nessa perspectiva de inclusão digital, utilizando o ato narrativo com tecnologias digitais com linguagem audiovisual.

#### Palavras-chave

Narratividade; Inclusão Digital; Dimensão Comunicativa

#### Introdução

Desde o surgimento e difusão das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, muitas discussões tem se manifestado em torno das formas de acesso que todos podemos ter a essas tecnologias. A cada massificação de novas tecnologias e técnicas, criam-se demandas para que as pessoas, independente de qualquer característica, utilizem-nas para melhorar suas práticas cotidianas. Ou seja, os comportamentos na sociedade contemporânea voltam-se cada

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC), do Centro de Educação e Graduado em Comunicação Social – Radialismo e TV, ambos pela UFPE.

<sup>3</sup> Professora Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC) – UFPE. Possui graduação em Pedagogia (1997), mestrado em Educação (2001) e doutorado em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (2006), além de experiência em Educação, Tecnologias da Informação e Comunicação para Educação.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

vez mais para a representação dos sujeitos por meio das tecnologias. Ao longo de seu desenvolvimento, o ser humano passou a ter um foco maior nas possibilidades de atuar no seu espaço por meio dessas tecnologias, ou seja, sua relação com o espaço à sua volta acontece de maneira mediada e mediatizada.

A produção atual de imagens, sons e textos ganha uma proporção que supera as configurações das eras que a precederam, além de, como afirma Lemos (2009), caracterizar-se por “instrumentos de comunicação que desempenham funções pós-massivas (liberação de pólo de emissão, conexão mundial, distribuição livre e produção de conteúdo sem ter que pedir permissão ao Estado)” (p. 11). Essas mudanças, em tese, promovem uma comunicação mais democratizante, ao que diversas iniciativas – do Governo, das instituições do terceiro setor, dentre outras – emergem para incluir digitalmente os sujeitos - principalmente os jovens ingressando no mercado de trabalho - que não possuem condições para se posicionar diante desse universo ciberespacial, os denominados projetos de inclusão digital.

Alguns autores (Costa, 2006; Brandão, 2010) definem que existem as dimensões técnica, social, de competência informacional, cultural, dentre outras, destes projetos. Dentre elas, Brandão (2010) define a existência de uma dimensão comunicativa, caracterizada pela capacidade de empregar as diversas ferramentas que compõem a plataforma multimídia do computador e da internet para que os sujeitos possam trocar mensagens, seja através dos meios mais comuns – chat, e-mail, fóruns de discussão, redes sociais etc. – ou por meio das artes digitais – literárias, visuais, sonoras, audiovisuais, interativas etc. Para atender a essa dimensão, pode-se trabalhar com o conceito de narratividade digital – também conhecida como narrativas digitais ou *digital storytelling*.

O objetivo primordial deste artigo é identificar os aspectos do ato narrativo no ciberespaço que possam atender a essa dimensão comunicativa nos projetos de inclusão digital para jovens de periferia. Para compreender melhor esse contexto, trabalharemos com um referencial teórico sobre a evolução da narratividade ao longo da evolução do ser humano, caracterizando as narrativas digitais; em seguida, identificar o fenômeno inclusão digital e suas dimensões, ressaltando a dimensão comunicativa; e, finalmente, unir ambas as perspectivas à luz dos projetos de inclusão digital que tratam de arte e tecnologia.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### A Evolução do Ato Narrativo

Segundo Costa (2002), a narrativa pode ser definida como uma “forma de comunicação humana que, estimulando a imaginação e o devaneio, propõe uma experiência intersubjetiva na qual a realidade que a circunda se apresenta de forma indireta” (p. 12). Sejam reais ou ficcionais, as narrativas possibilitam ao seu autor a produção de enunciados subjetivos a respeito de uma realidade objetiva, capazes de construir identidades individuais ou coletivas e perpetuar cosmovisões.

As maneiras de se construir a narrativa evoluíram desde as primícias da humanidade até as mais avançadas técnicas de produção de narrativas interativas, quando a construção narrativa passou da ação de compartilhar memórias e acontecimentos para se perpetuar como bem de consumo na indústria cultural, além de estratégia de construção, proliferação e manutenção de ideologias e símbolos, com especial ênfase no ato narrativo por meio da linguagem audiovisual.

Essa narratividade audiovisual “agrega signos do universo verbal e do não-verbal, funcionando como meio de significação, como um sistema expressivo” (ZANETTI, 2007, p. 13) e caracteriza-se pela utilização de três recursos – sonoros, narrativos e visuais – para a construção de um produto final – curta-metragem, longa-metragem, videoclipe, novela, seriado etc. Todos estes recursos são empregados dentro da construção narrativa do roteiro através das opções estéticas engendradas pelo diretor através da sucessão de planos, enquadramentos, mesclados à *mise-en-scene*, aos diálogos, efeitos sonoros e trilha sonora (STAM, 2000). Estes elementos auxiliam na “apreciação subjetiva da objetividade” (MARTIN, 2003, p. 123) do mundo real, enfatizando a tonalidade humana psicológica dos pensamentos e ações dispostos através da história narrada na obra cinematográfica.

Essa linguagem, desde os primeiros anos do cinema, sofisticou-se através da evolução técnica e estética dos meios de comunicação de massa, que, ao proliferar sua grade de programação de maneira unidirecional e sem interferência do espectador, consideravam o público inerte diante das representações sociais e culturais que os produtores perpetuavam (NETO, 1995). Contudo, ao compreenderem que a audiência poderia reagir a elas de diversas formas - concordância, discordância, interferência, recriação etc. –, os produtores começaram a criar estratégias de interatividade dentro da programação e, posteriormente, a participação

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

de uma fatia do público na concepção e produção de programas televisuais nestes veículos de comunicação (VIVARTA, 2004). Ao se direcionar para um público mais afeito a esse tipo de participação – os jovens –, diversos produtos passaram a proporcionar a interação a partir de *e-mail*, *chat*, fóruns, telefone, fax etc., mas ainda de maneira limitada pelos seus produtores.

Com o desenvolvimento e difusão das tecnologias digitais – filmadoras e câmeras digitais, computadores etc. - de informação e comunicação, começaram a se ampliar as possibilidades de imersão e criação dentro do espaço da comunicação pelo próprio público, possibilitando a ascensão das chamadas narrativas digitais. Esse tipo de narrativa traz em seu bojo uma nova lógica de produção e recepção de mensagens, definida por Nery e Veloso (2007), da seguinte forma:

Os meios de transmissão, armazenamento e emissão comunicacionais digitais, entre outras valências, exponenciam a partilha de narrativas. São mais democráticos e acessíveis. Hoje contam-se mais histórias e conhecem-se mais autores. Estes meios modernos [...] representam a transmissão de meios tradicionais num meio de representação genérico que foi despoletado com o aparecimento do computador (p. 2359)

Quando comparadas às narrativas clássicas, percebe-se que este tipo de narrativa possui diversas características intrínsecas ao universo virtual, demandando uma maior participação do público a fim de complementar as experiências propostas pelo autor da obra. Essa “liberação do pólo de emissão” (Lemos, 2009) para os antigos receptores tem se constituído como um desafio para os usuários acostumados ao modelo receptivo das mídias convencionais. As principais características destes novos “gêneros” ou “tendências” são a participação – em que se “convida” o usuário / experimentador / explorador para completar / intervir diretamente na execução da obra -, a criação coletiva – como a colaboração entre os artistas e os participantes, registros de interação que podem compor uma obra etc. – e a criação contínua – a “abertura” de uma obra para interações e eventualidades imprevisíveis diante do participante, proporcionando sempre eventos diferentes para quem “participa” da obra, como um *happening*<sup>4</sup>. Pode-se concluir, portanto, que, segundo o autor, antes da gravação e distribuição em massa dos produtos construídos por uma equipe técnica, as artes do virtual enfatizam o compartilhamento de uma obra artística por diversas pessoas que com

---

<sup>4</sup> Obra de arte que, utilizando técnicas de “colagem”, mescla poesia, música, artes visuais, visando a participação do espectador e a imprevisibilidade que esta interação pode trazer.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ela contribuam através de sua presença no ‘jogo’ proposto pelo(s) autor(es) da mesma. Da mesma forma, Murray (2003) acredita que este tipo de produção procura resgatar certa espontaneidade para a criação artística, lembrando que ele

envolve a produção contínua e colaborativa de histórias que misturam o narrado com o dramatizado e que não foram feitas para serem lidas ou ouvidas, mas compartilhadas pelos jogadores como uma realidade alternativa na qual todos vivem (p. 55)

Caracterizado por Lévy como um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92), o ciberespaço que abriga essas artes narrativas inclui também o “conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos [...], na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização” (idem), transformando-se no meio de comunicação central na Sociedade da Informação. Dentre as principais funcionalidades do ciberespaço, pode-se citar o acesso e transferência de arquivos entre computadores em rede, as reuniões em grupo com membros em locais diferentes e a composição e transmissão de mensagens pelo correio eletrônico, mesclando as linguagens textual, visual e sonora.

Segundo Benkler apud Silveira (2008), este espaço informacional apresenta dois grandes diferenciais em relação à convencional produção em *broadcasting* (de “um emissor para muitos receptores”) desenvolvida em épocas anteriores: a arquitetura da rede – distribuída, com conexões multidirecionais que formam um ambiente de elevada interatividade – e os custos de produção de mensagens – praticamente eliminados quando os produtores potenciais possuem computador e conexões com rede digital. Estes diferenciais têm proporcionado o desenvolvimento de novos protagonistas, aqueles que “não encontravam espaço adequado em outros contextos, como nas mídias tradicionais (imprensa e TV), onde se entrelaçam aspectos da comunicação midiática com outros das relações interpessoais” (PECCERINI, 2010, p. 13). Hoje, estes sujeitos alternam-se entre a recepção e a produção de conteúdos como forma de contribuir para esta esfera comunicacional com sua perspectiva a respeito de si e do outro.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### A Inclusão Digital e sua Dimensão Comunicativa

Esse advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, mencionado anteriormente, influencia e se torna imprescindível para a construção da chamada Sociedade do Conhecimento – definida através da busca da superação das práticas reprodutivas da informação por demandas de produção de conhecimento de forma reflexiva e crítica (BEHRENS, 2005). Nesse novo paradigma, as tecnologias digitais tornam-se instrumento e espaço de expressão e comunicação, onde “crianças e adolescentes reproduzem ou inovam a forma como recebem [...] informação, organizam de maneira própria sua dinâmica de representação, dão sentido a suas informações, pensamentos e sentimentos” (VIVARTA, 2004, p. 232). Através do universo telemático, o ser humano conseguiu desenvolver diversas habilidades que desconhecia, mas que começam a fazer parte do seu cotidiano.

Dentre os conceitos que atravessam as discussões sobre as práticas sociais inerentes a esse paradigma e o ciberespaço, surge a Inclusão Digital (ID), conceituada como o conjunto de políticas que promovem a integração e a acessibilidade dos integrantes de comunidades de baixa renda às tecnologias e, de certa forma, à sua própria cidadania. Segundo Costa, entende-se este tipo de inclusão como uma “forma de apoio aos cidadãos numa nova perspectiva, a do cidadão na sociedade da informação” (2006, p. 4). Realizando ações socioeducativas de cunho tecnicista, social, político ou econômico, “as escolas e universidades constituem também componentes essenciais à inclusão digital, uma vez que diversos protagonistas (professores, alunos, especialistas membros da comunidade) atuam em conjunto para o processo de construção de conhecimento” (SILVA FILHO, 2003, p.1).

Com a construção e manutenção de critérios e indicadores deste fenômeno, os estudos teóricos têm levantado possíveis questionamentos a respeito destas noções, que podem ser relativizadas de acordo com o ponto de vista de quem investiga e dos sujeitos investigados. Ao defender que se abandonem as perspectivas tecnicistas em favor de uma visão mais complexa deste fenômeno, Costa (2006) compreende a ação inclusiva como uma ampliação dos capitais técnico, cultural, social e intelectual, cuja base reside na independência econômica para ter acesso aos bens e serviços proporcionados pelas tecnologias.

Trata-se, portanto, de conceber uma inclusão de maneira contextualizada e adequada aos sujeitos que a protagonizam. Segundo Sorj e Guedes (2005), os fenômenos de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

inclusão/exclusão digital não podem ser tomados como acontecimentos levianos, pois lidam com diversos aspectos além do simples acesso ao computador: o tempo e a qualidade deste acesso, a frequência de atualização do *hardware* e do *software*, a capacidade de leitura e interpretação das informações disponíveis na internet e nas trocas em redes sociais. Por mais que estes aspectos possam ser considerados dentro de uma perspectiva quantitativa, para compreendê-los, necessita-se definir a inclusão como um conceito ainda flexível diante de suas circunstâncias incipientes, dentro de uma

perspectiva baseada na heterogeneidade (da linguagem, da cultura, do sujeito e da tecnologia) a partir da qual é possível perceber que somos sempre iguais e diferentes dos outros, que estamos sempre incluídos e excluídos ao mesmo tempo: inclusão, então, seria a possibilidade de subversão das relações de poder e das formas de opressão que se nutrem e se perpetuam por meio da homogeneização, da padronização, da imposição de necessidades de alguns a todos e do fechamento dos significados das novas tecnologias da comunicação e informação [...] em função de tais necessidades (BUZATO, 2008, p. 326).

Pode-se compreender, então, que, ao realizar ou participar de programas de inclusão digital, deve-se privilegiar a valorização das particularidades destes sujeitos através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Segundo Buzato (2008), a inclusão se caracteriza pelo emprego das tecnologias informacionais e comunicacionais dentro de um discurso que privilegia o sujeito e as formas que este encontra para se posicionar diante da sociedade, na construção de sua identidade individual e participação no coletivo. Analisando esta perspectiva, pode-se refletir que, se este meio possibilita que a maioria das pessoas socializem diversos tipos de mensagens, aqueles que não podem fazê-lo terminam por conviver com discursos que perpetuam a visão que essa maioria possui sobre seu entorno social, cultural, político, econômico etc., pois desconhecem ou não possuem os meios necessários para interferir nestas concepções.

Com uma nova “esfera pública” em que essas possibilidades comunicacionais se ampliam, permite-se a emergência de novos discursos – perpetrados por aqueles que, sem o desenvolvimento das redes digitais, jamais conseguiriam expor suas próprias mensagens. Essa perspectiva baseada na possibilidade da emergência de discursos contrários à hegemonia, segundo Buzato (2008),

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

apresenta-se como especialmente significativa quando temos em mente as periferias dos grandes centros urbanos que começam a ser “conectadas” por meio de telefones celulares e centros comunitários de acesso à internet; isto é, quando pensamos em processos de *inclusão* não como a aplicação da racionalidade (crítica) a formas politicamente organizadas de reprodução/normalização ou conscientização/resistência relacionadas às TIC, mas como um processo criativo, conflituoso e até certo ponto autogerido de apropriação e “enunciação” dessas tecnologias (p. 326)

Esse ponto de vista difunde uma compreensão fluida do processo de inclusão, pois não categoriza os indivíduos em dois extremos – incluídos e excluídos - a serem alcançados ou negados, respectivamente, mas investe na dialética entre as forças ideológicas complexas que nos influencia e com que contribuímos, conscientemente ou não. A fim de compreender melhor a complexidade deste fenômeno da inclusão digital, alguns autores começam a fragmentá-la em categorias ou dimensões, como Brandão (2010) e Costa (2006) realizam em seus estudos.

Costa (2006) trabalha com a nomenclatura “indicadores”, estabelecendo critérios que definem sua visão do processo de inclusão digital dos sujeitos de sua pesquisa, sintetizando-a em três aspectos:

*econômico* (ter condições financeiras de acesso às novas tecnologias), *cognitivo* (estar dotado de uma visão crítica e de capacidade independente de uso e apropriação dos novos meios digitais), e *técnico* (possuir conhecimentos operacionais de programas e de acesso à Internet) (p. 5, grifo meu)

Estes três indicadores funcionam em uma camada inicial dos projetos de inclusão digital, focando nos pontos essenciais para que possam ser bem sucedidos e avaliados segundo o autor, mas podem oferecer caminhos para se aprimorar as dimensões da inclusão com outros critérios. Dentre estes critérios, o indicador ‘cognitivo’ parece se relacionar de maneira mais ampla ao objetivo deste estudo - as práticas artísticas no ciberespaço -, já que se relaciona a: “visão crítica dos meios, estímulo dos capitais cultural, social e intelectual; prática social transformadora e consciente; capacidade de compreender os desafios da sociedade contemporânea” (LEMOS; COSTA, 2005, p. 10), que compreendem um estímulo à participação e à autoria dos sujeitos participantes destes projetos.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Por outro lado, Brandão (2010) emprega a nomenclatura ‘dimensões’ para definir os parâmetros deste fenômeno por

compreender que cada um [parâmetro] em si possui diferentes medidas e é complexo, dada a natureza das questões que os envolvem, mas que, ao mesmo tempo, são considerados imprescindíveis tanto para se avaliar, determinar o alcance da inclusão digital, quanto para se pensar nos projetos. É como se cada dimensão fosse portadora de um nível maior de complexidade que, vista como um conjunto de aspectos, forcem a reflexão vertical sobre elas (p. 37)

Determinando dimensão como extensão, medida, a categorização proposta por Brandão (2010) pode auxiliar a definir o fenômeno da inclusão digital numa perspectiva mais complexa e pormenorizada, propondo as seguintes dimensões:

- a) *Técnica*: esta dimensão abrange aspectos de estrutura física, materiais e recursos técnicos que podem assegurar o contato dos usuários com as tecnologias digitais de informação e comunicação e suas probabilidades de informação e formação.
- b) *Educacional*: dimensão que se refere à capacidade do usuário entender a linguagem escrita, decodificar palavras, textos e números, ou seja, interpretar a palavra escrita dentro do ciberespaço.
- c) *Da Competência Informacional*: advinda da área de Ciência da Informação, pode-se referir a este tipo de habilidade como a compreensão e ação do sujeito sobre as informações distribuídas no ciberespaço dentro do seu contexto sociocultural.
- d) *Comunicativa*: esta se caracteriza pelas formas de criar, transmitir e emitir e receber mensagens através dos meios multimidiáticos de comunicação, compondo um ato dinâmico e articulado com canais e linguagens simultâneos e complementares:

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

(1) *Mídia Visual* - considerada uma das primeiras tecnologias de informação engendradas pelo homem – vide os desenhos pictóricos nas cavernas -, a imagem traduz sentidos, fatos concretos, ideias imaginadas, sonhos etc. e transforma-se em elemento essencial na comunicação contemporânea. O desenvolvimento da televisão, do cinema, da publicidade, do jornal, dentre outras mídias, complementa as manifestações imagéticas da sociedade atual, denominada comumente de “cultura da imagem”, respondendo a relevante fatia da capacidade cognitiva e emocional dos interlocutores.

(2) *Mídia Sonora* – partindo da capacidade humana de ouvir e falar, este tipo de mídia compreende uma série de conexões sonoras que promovem a manifestação de sentimentos e condutas. Extraídos de elementos da natureza e da arte, os sons demandam do sujeito a percepção sonora dentro do contexto em que ele está inserido para que possa ser devidamente compreendido e significado.

(3) *Mídia Oral* – abarca a constituição dos idiomas que utilizamos para nos comunicar, ou seja, a união de componentes léxicos e semânticos de uma aglomeração de pessoas em um contexto histórico e geográfico, no qual se apóiam as relações sociais e o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos.

(4) *Mídia Escrita* – constituída por elementos objetivos e subjetivos, este tipo de mídia emprega sinais gráficos e textuais a fim de construir os mais diversos tipos de documentos e mensagens: letreiros, avisos, propagandas, romances, contos, contratos etc.

(5) *Mídia Tátil-Motora* – enquanto a sensação tátil pode ser definida como toda a série de possibilidades dermatológicas do corpo para sentir objetos da realidade, a função motora se restringe aos diversos tipos de movimentação que este mesmo corpo pode se submeter. A mídia tátil-motora enfatiza a transformação dos elementos físicos da natureza nos tipos de mídias

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

supracitadas, ao manipulá-los das mais diversas maneiras para a construção e recriação de significados.

Ao sintetizar a dimensão comunicativa, Brandão (2010) defende que, nessa vertente, o indivíduo incluído digitalmente possui habilidades de tratamento de informação a partir de todos os fluxos midiáticos possíveis de comunicação. Dentro destes estudos, contempla-se, portanto, a concepção de uma perspectiva autoral nesta dimensão, que a perceba por meio da possibilidade de inserção social através do fazer artístico. Essa dimensão, além da leitura crítica dos produtos midiáticos sonoros, visuais, orais, escritos ou tácteis-motores, pode abranger a realização artística como fator essencial à inserção social do ser humano na sua comunidade, pois a autoria na concepção de uma obra artística ultrapassa a simples emissão e recepção de mensagens eletrônicas ou o uso das tecnologias de forma crítica. Ao envolver posicionamentos e sentimentos de realização individual ou coletiva essenciais no ser humano, a criação artística digital emprega os recursos tecnológicos digitais sob os pressupostos da autoria e da afirmação de identidades dentro e fora do ciberespaço.

### **Incluir Digitalmente Através da Narratividade**

A produção audiovisual de maneira descentralizada e independente vem se desenvolvendo por meio da difusão das tecnologias digitais e promovendo a propagação de obras artísticas que, em certa medida, contrapõem ou complementam representações de diversos grupos que antes não possuíam condições de se inserir socialmente através deste meio de comunicação. Conforme pesquisa realizada por Zanetti (2008), este tipo de produção ganha espaço em

canais alternativos procuram exibir trabalhos independentes para tratar do universo de espaços periféricos. Alguns destes produtos (documentários, curtas-metragens, etc.) são elaborados, produzidos e mantidos pelos próprios moradores de “territórios de periferia”, ligados a coletivos ou núcleos de produção audiovisual populares, ONGs ou projetos culturais e sociais. Trata-se de um fenômeno que se expandiu nos últimos anos, ganhando visibilidade na mídia (p. 4)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Este tipo de trabalho vem sendo realizado não por emissoras televisivas de grande porte, mas por outros projetos com vínculo social que se voltam para uma produção descentralizada e independente do estímulo destas redes. De acordo com Zanetti (2007), o trabalho com produção de vídeo e as primeiras reflexões a respeito da comunicação audiovisual começam a se estabelecer no Brasil por volta dos anos 80 e ganham mais intensidade e difusão com a expansão das tecnologias digitais de captura, edição e exibição de imagens e sons. Assim, ampliam-se os projetos que se voltam para a produção de vídeos, filmes, animações de toda sorte de gêneros e formatos em comunidades de periferia, contribuindo para a expansão do território discursivo com a inserção de vozes que antes eram desconhecidas.

Portanto, compreender as características e estratégias da linguagem audiovisuais proporciona aos indivíduos – que, antes, se portavam como receptores - a construção de suas próprias obras, colaborando na sua formação cultural, social e, conseqüentemente, na participação efetiva destas pessoas na comunidade de que fazem parte. Segundo Sommer e Wagner (2007), se a mídia possui “uma infinidade de imagens, movimentos, sons e palavras que apresentam diversos discursos dos mais variados campos de poder” (p. 3), estes sujeitos podem empregá-la em favor do questionamento e da problematização de ideologias ou da simples expressão de seus sentimentos e ideias. Segundo Zanetti (2007), diversos projetos fundados por organizações não-governamentais (ONGs) trabalham com esse tipo de iniciativa:

Nós do Morro (RJ), Associação Imagem Comunitária / Rede Jovem de Cidadania (MG), Oficina de Imagens (MG), Projeto Kabum! / Rede Cipó (BA), Observatório das Favelas / Projeto Escola Popular de Comunicações e Crítica (RJ), Núcleo de Audiovisual da Central Única das Favelas (Cufa), Núcleo de Produção Cine Maneiro (RJ), entre tantas outras (p. 66)

Ainda conforme os ditos da autora, estes projetos realizam oficinas por um período de tempo em diversas comunidades de periferia e, como atividades de conclusão, realizam obras audiovisuais que ingressam em festivais e mostras especializadas em trabalhos realizados de maneira independente, dentro e fora do Brasil. Partindo deste mote, conjectura-se a possibilidade de oferecer ao público oportunidades de ultrapassar a simples recepção das obras audiovisuais, mas de abranger uma formação em que se aprenda a “ler” e “escrever”

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

com imagens e sons. Com essa metáfora, procura-se investir na habilidade de expressão intelectual e emocional através da linguagem audiovisual de maneira tão cotidiana e ampla como a fala, o gesto e a escrita, de forma que os complemente. Segundo Zanetti (2007), as oficinas de produção audiovisual realizadas em comunidades de periferia possuem como principal intuito

capacitar profissionalmente os participantes e fornecer-lhes maior contato com a experiência com a linguagem audiovisual, combinando propósitos educacionais e sociais. Com isso, a proposta é que surjam, a partir desse trabalho, sujeitos sociais capazes de ocupar (e criar) espaços de produção simbólica por meio da linguagem do audiovisual. (p. 67)

Segundo Costa (2006), estas tecnologias ampliaram as possibilidades de expressão dos usuários, pois “o modelo um-todos, como o da televisão, pode agora ser concebido como todos-todos, onde os papéis de consumidor e de produtor podem ser assumidos pela mesma pessoa numa única conexão” (p. 2). As mudanças trazidas pela difusão em massa destas novas tecnologias e práticas de informação e comunicação horizontalizam os processos de produção, distribuição e recepção de conteúdos, através de um ciberespaço que conecta os computadores e usuários em rede, tornando-os autores e distribuidores das suas próprias mensagens.

Segundo Preto e Assis (2008), “a liberdade de acesso, a produção e o uso de informações [...] têm estimulado e potencializado as possibilidades de produção descentralizada” (p. 79), ou seja, produções que acontecem fora das emissoras tradicionais. Para que essa produção independente seja concretizada de maneira incisiva e relevante para seus participantes, demanda-se uma compreensão das possibilidades de comunicação e mudança social a partir da produção de conteúdos a serem disponibilizados nesta plataforma. Trata-se de contribuir para a constituição de indivíduos que almejem e alcancem uma cidadania real e libertadora, distante, no entanto, de qualquer perspectiva salvacionista que se possa inferir a respeito do emprego da tecnologia para inclusão social. Conforme Zanetti (2008), os projetos que compõem esse fenômeno do “audiovisual na periferia” procuram se fundamentar no

debate das chamadas periferias (mundiais e locais) em torno de suas próprias realidades, debate que é cada vez mais pautado pela necessidade de uma

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

visibilidade pública, [...] de instrumentos para se (re)pensar e (re)elaborar suas próprias representações (p. 7)

Trazendo essa concepção para o universo digital, Costa (2002) acredita que os usuários passam a construir uma percepção mais cética em relação à legitimidade e à validade dos discursos engendrados em uma narrativa digital, pois, para ele, “as imagens perdem o sentido indicial e a verossimilhança, qualidades básicas dos audiovisuais analógicos desde as primeiras experiências com a fotografia” (p. 90). Essas primeiras percepções fundamentam-se como primeiro passo para as críticas a respeito de produtos que visam “comprometer os ideais de uma sociedade verdadeiramente democrática, promovendo uma interpretação do real mais afinada com os poderes constituídos do que com a realidade objetiva” (COSTA, 2002, p. 64).

Aprender a ler criticamente os produtos midiáticos e criar suas próprias obras artísticas com as tecnologias digitais torna-se primordial para que os sujeitos construam uma participação incisiva na comunidade, compreendendo como papel do indivíduo construir sua identidade e reconhecê-la dentro dos processos de interação na sociedade. Num equilíbrio entre as obras da mente e do espírito, o indivíduo demanda participações críticas e criativas que permitam uma percepção do sujeito, de fato, incluído socialmente.

### Considerações Finais

Concebendo uma dimensão comunicativa numa perspectiva da expressão artística desta inclusão através das tecnologias digitais, a construção narrativa possibilita ao sujeito descrever sentimentos, fatos, pensamentos que transcendam a realidade objetiva e alcancem percepções subjetivas sobre os acontecimentos que o cercam. Se Costa (2006) defende que “incluir não deve ser apenas uma simples formação técnica dos aplicativos, como acontece em muitos projetos, mas um trabalho de desenvolvimento de habilidades cognitivas, transformando informação em conhecimento, transformando utilização em apropriação” (p. 5), pode-se acrescentar nesta categoria as habilidades expressivas dos sujeitos, intimamente conectadas às suas habilidades cognitivas no que concerne à produção e o aprendizado que dela sucede.

Pode-se empregar as narrativas digitais audiovisuais para tornar a autoria uma fonte de autonomia dos sujeitos diante das circunstâncias, propondo pontos de vistas alternativos aos

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

hegemônicos, indo além das dimensões técnica, cognitiva, comunicativa, política, econômica etc. da inclusão digital por alcançar uma sensibilidade por vezes relegada a um incômodo segundo plano no cotidiano da vida em comunidade.

### Referências

COSTA, Cristina. **Ficção, Comunicação e Mídias**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

COSTA, Leonardo. Inclusão Digital: conceitos, modelo e semânticas. In: **XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Brasília, DF, 2006.

JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin. Entrevista Narrativa. In: BAUER, Martin; GASKELL, George (org). **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

NERY, Marta; VELOSO, Ana. O papel do leitor nas configurações das narrativas digitais. In: MARTINS, Moisés; PINTO, Manuel (orgs). **Comunicação e Cidadania – Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação**, 2007, Braga.

NETO, Antonio Fausto. A deflagração do sentido. Estratégias de produção e de captura da recepção. SOUSA, Mauro Wilton de Sousa. (org) **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo - SP Brasiliense, 1995.

PRETTO, Nelson. ASSIS, Alessandra. Cultura Digital e Educação: redes já!. In: PRETTO, Nelson. SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SOMMER, Luís Henrique; WAGNER, Irmo. Mídia e Pedagogias Culturais. In: **X Seminário Intermunicipal de Pesquisa. VIII Salão de Iniciação Científica e Trabalhos Acadêmicos. V Amostra de Projetos Extensionistas e Projetos Sociais**. Universidade Luterana de Guaíba. Guaíba, RS, 2007.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

VIVARTA, VEET. **Remoto Controle**. Ed Cortez, 2004.

ZANETTI, Daniela. \_\_\_\_\_. Crônicas Urbanas: narrativas em torno de uma produção audiovisual de periferia. In: **Colóquio Internacional Televisão e Realidade**, 2008, Salvador. Colóquio Internacional Televisão e Realidade, 2008.

\_\_\_\_\_. Produção audiovisual periférica: uma proposta de abordagem. In: **II Compolítica**, 2007, Belo Horizonte. Cadernos de Resumos - II Congresso da Associação Bras. de Pesq. em Comunicação e Política, 2007. p. 63-80.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## O caso *Cablegate*: a narrativa colaborativa construída pela rede emergente no Twitter<sup>1</sup>

Allan CANCIAN Marquez<sup>2</sup>

Priscilla CALMON de Andrade<sup>3</sup>

Fabio Luiz MALINI Lima<sup>4</sup>

### Resumo

Este trabalho tem como objetivo entender a configuração da rede de discussão criada sobre o caso Cablegate no Twitter, em que milhares de telegramas secretos norte-americanos vazaram mundialmente, através da organização Wikileaks. A partir da hashtag #Wikileaks, buscou-se definir o conteúdo dessas mensagens e medir sua importância no contexto da narrativa colaborativa. Ao todo, 527 perfis e 1625 tweets foram analisados e categorizados conforme o enunciado de seus conteúdos. A rede ficou dividida em news, ativistas, comentaristas, blogueiros e agregadores de notícias. Em seguida, buscou-se destacar suas formas particulares de passar a informação para a timeline pública sobre o assunto, pontuando as características singulares de cada grupo.

### Palavras-chave

cablegate; wikileaks; narrativa colaborativa; redes emergentes

### 1. Introdução

Desde quando a internet foi desenvolvida até os tempos atuais, a força criada para compartilhar notícias, informações sobre qualquer assunto, escândalos e outras formas de expressão foram desenvolvidas com o simples intuito de deixar o espaço virtual agradável para todos. De lá para cá, os meios e receptores dessa gama de informações foram mudando,

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Espírito Santo, email: allancancian@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Espírito Santo, email: priscillacalmon@gmail.com

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Espírito Santo, email: fabiomalini@gmail.com

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

mas a força da colaboração continua a mesma e cada vez mais forte. Forma-se o que Antônio Negri (2003) chama de mídia de "multidão", e essa multidão não é nem encontro da identidade, nem pura exaltação das diferenças, mas é o reconhecimento de que, por trás de identidades e diferenças, possa existir 'algo comum'.

As ferramentas atuais existentes na internet, bem como às redes sociais e sites que trabalham com a interação entre as pessoas, ajudam a desenvolver um raciocínio comum, onde ideias são criadas, debatidas e revisadas. Como afirma Pierre Lévy (1993), o usuário do ciberespaço trabalha como coletivo e não simplesmente como um indivíduo sozinho na criação do conhecimento.

Essa nova forma de se criar relatos é contrária às ferramentas pré-internet - dos veículos tradicionais de comunicação- já que anteriormente a única forma de se desenvolver um conteúdo formulando-o na cabeça do indivíduo. Com os avanços da internet, um mesmo conteúdo pode ser criado com base nos relatos de diversas pessoas, espalhadas em qualquer lugar do mundo, tendo a principal ou única semelhança um evento.

“A nova escrita hipertextual ou multimídia certamente estará mais próxima da montagem do que da redação clássica, na qual o autor apenas se preocupava com a coerência de um texto linear e estático. Ela irá exigir equipes de autores, um verdadeiro trabalho coletivo”. (LÉVY, p. 108, 1993)

Conforme as tecnologias de comunicação foram avançando e a internet conquistou o seu espaço, as redes sociais começaram a ser criadas e transformadas. Rheingold aborda que dessa forma as pessoas passaram a se comunicar mais e ficarem mais informadas sobre os assuntos que estavam ocorrendo nas suas regiões, países e de todo o planeta. “Quando se difundiu a comunicação social através da internet, os usuários começaram a se conhecer e associar-se através da rede” (RHEINGOLD, 2002).

Com a colaboração entre as pessoas, a interatividade desse novo meio de comunicação transformou-se na maior fonte de informação entre seus usuários. Diferente dos meios de comunicação antigos, onde a informação era passada de um-para-muitos, agora na web 2.0 a informação é transmitida de muitos-para-muitos. O autor Castells acredita que “a capacidade interativa do novo sistema de comunicação dá lugar a uma nova forma de comunicação, a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

autocomunicação de massas, que multiplica e diversifica os pontos de entrada no processo de comunicação” (CASTELLS, 2009).

Essa interatividade interliga os usuários e disponibiliza a eles a formação de suas próprias redes, onde podem criar juntos conceitos e ideias, sem precisarem para isso de algum mediador. Com isso, essa prática colaborativa gera uma “nova audiência” que complementa, corrige ou nega as informações disponibilizadas pelos meios de comunicação tradicionais.

### **2. #Cablegate: o vazamento online de telegramas confidenciais do governo norte-americano**

Em novembro de 2010, a organização Wikileaks tem seu nome divulgado em todo mundo, com a *hashtag* #Cablegate, o dia 28 deste ano ficou conhecido nas redes sociais e em toda imprensa internacional como a data da primeira ciberguerra da história. E o auge desta guerra ocorreu, de acordo com Christofolletti e Oliveira (2011), quando 251.287 comunicados internos do Departamento de Estado Americano, escritos por 290 embaixadas e consulados, em 180 países, vazaram para todo mundo. Segundo Rosário (2010) esta seria uma guerra na qual o cidadão comum mostra que está no controle de tudo, na qual ele luta pela liberdade de expressão.

O acesso a todo material confidenciado foi realizado através do soldado norte-americano Bradley Manning, que durante uma operação no Iraque conseguiu obter acesso irrestrito a uma grande quantidade de material secreto do banco de dados dos Estados Unidos e copiou tudo em um CD regravável.

Grande parte do material, entre eles o famoso vídeo do caso Apache e relatórios de guerra do exército americano já haviam sido divulgados pela Wikileaks – em uma parceria com os veículos The Guardian, The New York Times e Der Spiegel. Mas o vazamento final ainda era esperado pela imprensa. Os veículos estavam ansiosos pelo acervo de telegramas confidenciais que comprometiam 180 países no mundo. E após um acordo entre os jornais e o wikileaks, os mais de 250 mil telegramas foram parar nas mãos da imprensa. Neste momento, os jornais El País e Le Monde também entram no esquema de divulgação. O dia final da

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

publicação ficou conhecido nos bastidores da produção como Dia D, no qual todo o material seria divulgado ao mesmo tempo pelos cinco veículos, no dia 28 de novembro de 2010, às 21h30 (horário de Greenwich).

Toda a edição de documentos foi feita de maneira cautelosa pelos veículos, sempre levando em conta os nomes presentes nos arquivos confidenciais, caso o perigo fosse evidente, o nome era cortado. Apesar do forte trabalho de edição, a ideia era de que todo o documento original também estivesse online, junto com a matéria produzida.

O processo corria conforme o combinado, até que no meio do caminho, uma van de distribuição da revista alemã Der Spiegel saiu 24h antes do programado e mudou o rumo do vazamento. Uma cópia da revista foi encontrada na estação pelo editor chefe da Rádio Basel, emissora local alemã, com data de 29 de novembro de 2010. E rapidamente se espalhou a notícia de que havia exemplares do material na estação. Nesse momento, o usuário anônimo conhecido como Freelancer\_09 foi até o local checar a informação e em pouco tempo já divulgava o conteúdo do material no twitter (Leigh e Harding, 2011).

Após o furo levado, os veículos se reuniram e decidiram lançar uniformemente todo o material às 18h da tarde. Após o vazamento, os danos da divulgação começaram a serem sentidos pelo Wikileaks. A organização foi alvo de ataque hacker, que ocorreu através de um ataque DDOS (distributed denial of service), coordenado pelo patriota “The Jester”, conhecido no twitter pelo nome “th3j35t3r”, que se denominava um hacktivista do bem, cujo um dos objetivos era obstruir as linhas de comunicação de terroristas (Leigh e Harding, 2011).

O Wikileaks foi atacado por todos os lados. Os servidores e empresas de cartão de crédito deixaram de prestar seus serviços, principalmente pela pressão política norte-americana. Mas, para a defesa da organização, se levantou o grupo Anonymous, formado por cerca de 3 mil pessoas, que organizando-se em fóruns na internet reivindicou os ciberataques contra as companhias americanas de cartão de crédito, tirando do ar a empresa MasterCard.

O vazamento causado pelo Wikileaks trazia para os rumos da política mundial um novo perfil, que se mostrava de forma clara no manifesto do grupo Anonymous: "defendemos o livre fluxo de informações. O Anonymous está ativamente em campanha para alcançar esse

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

objetivo de todas as formas. Isso exige liberdade de expressão para internet, para o jornalismo, para os jornalistas e para os cidadãos do mundo [...]” (LEIGH E HARDING, 2011).

### 3. Metodologia

O objetivo deste artigo é analisar os diferentes movimentos dos perfis no Twitter que participaram da divulgação de informações referentes aos documentos vazados pelo Wikileaks, caso conhecido como Cablegate. A primeira ação deste trabalho foi uma análise documental do material referente ao Wikileaks e seus principais movimentos de “vazar” documentos confidenciais de governos e empresas privadas. Isso se deu a partir da busca de material online em jornais, primeiro os brasileiros, entre eles o Estadão e a Folha de São Paulo, além de conteúdo de blogs e vídeos sobre a organização. Em seguida, houve um momento de busca bibliográfica, de livros a respeito do Wikileaks, assim como artigos acadêmicos.

Esse processo de busca documental ressaltou a importância de um vazamento específico para o futuro do Wikileaks: a de telegramas confidenciais dos Estados Unidos, divulgados entre os dias 28 a 30 de novembro de 2010, que comprometiam países de todo o mundo.

A partir da identificação deste período como um marco para o futuro do Wikileaks, buscou-se analisar como se constituiu a rede que utilizava a *hashtag* #Wikileaks. Para isso utilizou-se do site Topsy<sup>5</sup> para conseguir encontrar e categorizar os *tweets* referentes à *hashtag*. O site é um motor de buscas especializado em localizar conteúdo de redes sociais, como Facebook, Google+ e o Twitter, como é o caso do nosso artigo. Pelo fato da ferramenta preservar em seu histórico *tweets* antigos, tornou-se necessário o seu uso para selecionar os posts mais relevantes da época, de acordo com o próprio Topsy. Além de localizar a *hashtag* #wikileaks, o Topsy também incluía em sua busca os posts mais relevantes quem eram citados com a palavra Wikileaks, além de também selecionar a *hashtag* #Cablegate (utilizada neste período específico)

---

5 [www.topsy.com](http://www.topsy.com)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O buscador utiliza de alguns meios para calcular os resultados desses *tweets*, seja por meio dos vários *retweets* que um post recebeu ou através da audiência conquistada por links em diversos *tweets* - onde o que importa é o link em si e não a mensagem que o acompanha. No site, há várias opções para refinar a pesquisa, auxiliando assim a chegar aos resultados mais compatíveis com a realidade. E além de localizar a *hashtag* #wikileaks, o *Topsy* também incluía em sua busca os *tweets* mais relevantes quem eram citados com a palavra Wikileaks.

Cada conta poderia ter mais de um *tweet* e após filtrar os mais importantes iniciou-se um processo de categorização dos perfis que ajudaram a construir essa narrativa. Observou-se após certo momento que as características dos perfis se repetiam e com base nisso, os dividimos em grupos que unissem esses aspectos em comum.

No total, 527 perfis foram analisados. Tais grupos foram: *news* (151 perfis), que eram principalmente contas de grandes portais de notícia, jornais, revistas e outros sites que publicavam sobre o Wikileaks ou postavam sobre seus documentos; *blogueiros* (66), que reproduziam conteúdo próprio sobre o tema e usavam do Twitter para lançar os links de direcionamento de seus blogs; *ativistas* (46), que eram os mobilizadores da rede que usavam seus perfis (contra ou a favor) de uma causa; *agregadores de notícia* (100), responsáveis por juntar as informações mais relevantes de determinado assunto do momento. Eram os *gatekeepers*<sup>6</sup> da rede (em teoria de rede, são chamados também de hubs, por fazer circular informações publicadas em nós com autoridade no assunto); e *comentaristas* (164), que *tuitavam* sobre qualquer assunto factual que considerassem importantes para sua rede de contatos, deixando ou não seu ponto de vista explícito na rede.

É importante lembrar que a análise do perfil foi baseada na descrição que o usuário se dava no Twitter, bem como seus últimos posts no micro blog. Isso foi fundamental para que descobríssemos como se dava a repercussão das mensagens de cada um desses grupos. Ou seja, a categorização dos perfis se deu anterior à análise de seus *tweets*. Com os grupos já definidos, partimos para a análise do conteúdo dos *tweets*, buscando características em comum de cada grupo específico. Neste ponto, a pesquisa já era referente aos *tweets* dos dias

---

6 Porteiros da internet: controlam o que vai entrar e sair e quais as informações mais relevantes.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

do vazamento, em que se notaram alguns aspectos divergentes que provavam que cada grupo não era uniformemente igual.

Ao total foram avaliados 1625 *tweets*. Dentro de cada categoria foi observada a quantidade de *retweets*, se o conteúdo exprimia algum tipo de opinião, sensacionalismo, sarcasmo, ou se apenas estavam interessados em dar a informação e falar sobre os documentos. Além disso, também foi pontuada a presença de comentários, links, observações e apontamentos futuros – que não estavam expostos em apenas uma categoria. A partir dessa análise detalhada do objeto, foi então ressaltada as características chave de cada grupo.

### 4. As peculiaridades da rede emergente no caso #Cablegate

Após a análise de todas as 5 categorias foi possível perceber a peculiaridade dos grupos e ressaltar quais deles possuíam um discurso mais rico em detalhes. Uma recategorização foi então realizada para reanalisar os *tweets* individuais de cada grupo, destacando a notícia explícita nesse conteúdo. Para isso foram utilizadas as classificações de notícia, que segundo Sodré e Ferrari (2011), podem ser divididas em: *anunciativas* (o simples anúncio de um fato, de forma descritiva e documental), *enunciativas* (exprime os fatos de forma narrativa, mas sem que a presença do narrador seja evidente, a história é contada por si só), *pronunciativas* (deixa sua opinião evidente a respeito de algo, tem um tom avaliativo) e *denunciativos* (seus objetivos são claramente visíveis, se mostrando contra ou favor de algo).

#### 4.1. A reprodução de anúncios: os perfis noticiosos no caso Wikileaks

O conteúdo divulgado por essa categoria pode ser pontuado, segundo Sodré e Ferrari (1986), como sendo de notícia *anunciativa*, que visa simplesmente divulgar os acontecimentos. Dentro dessa recategorização, pode-se afirmar que os perfis de news traziam em seus posts ou elementos contextualizadores dos dados divulgados, ou *tweets* caracterizados como um alerta.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Também foi observada a presença de *tweets* de conteúdo *pronunciativo*, no qual alguns veículos deixavam evidente um tipo de posicionamento em relação à notícia, seja através de um tom irônico do *tweet* ou a partir de um questionamento, como o *tweet* divulgado pela conta @wsj do Wall Street Journal: “*To publish or not to publish? How WikiLeaks is pushing news orgs to face the question <http://on.wsj.com/dLhPWx>”<sup>7</sup>. Importante observar que a exemplo do *tweet* anterior, alguns conteúdos pronunciativos estavam atrelados a contas de usuários que também divulgavam *tweets* *anunciativos*.*

Apesar dessa pequena incidência de conteúdos *pronunciativos*, foi observado que os perfis de news estavam apenas interessados em passar a informação para seu público alvo (é a velha estrutura de *breaking news* reproduzida no Twitter, em que a notícia de última hora se afirmar como valor primeiro da agenda jornalística). Esse processo se dava através de *retweets* (que apresentou uma grande quantidade) ou pelo direcionamento do link para o site de notícias.

Essa era uma das técnicas adotadas pelos veículos para atrair os leitores para seus sites, eles forneciam as notícias com os links ou apenas com a notícia, transcrevendo parte dos documentos em seus *tweets*, criando discussões entre seus seguidores ou até mesmo usando certo grau de sensacionalismo, como no *tweet* do portal de notícias @gizmodo, “*WikiLeaks reveals some strange schemes to gather diplomatic info <http://gizmo.do/gudZqV> Bluetooth bugs and DNA tracking!*”<sup>8</sup>. Cada veículo usava de uma linguagem específica para o seu público leitor, o que chamava atenção para que o conteúdo fosse lido e compartilhado nas redes sociais.

### 4.2. O *tweet* ciberativista:

Os perfis ativistas eram visionários, ou seja, eles projetavam seus comentários e opiniões para o futuro, em causas a serem conquistadas pela mobilização popular ou pelas mudanças já conquistadas e evidentes no rumo da história.

---

7 Tradução dos autores: “Publicar ou não publicar? Como o Wikileaks está fazendo os meios de comunicação enfrentarem esta questão”.

8 Tradução dos autores: Wikileaks revela alguns esquemas estranhos para reunir as informações diplomáticas.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Os *tweets* dessa categoria em geral tiveram uma grande marca *anunciativa* e *pronunciativa*, em proporções iguais em relação ao número de posts no Twitter. Isso de certa forma ressalta a característica determinante dos ativistas de se pronunciarem em um acontecimento como este. A função desse grupo é por si só uma grande manifestação de posicionamento e poder mobilizador em uma rede.

Dentre os *tweets* classificados como *anunciativos*, por exemplo, pode-se perceber que alguns continham caráter de alerta ou observações pertinentes sobre uma questão em particular (assim como os *tweets* dos news). Os *retweets* que os ativistas faziam de outras contas importantes também foram considerados como conteúdo anunciativo, já que o usuário queria chamar atenção para uma informação específica. O perfil @melodymoezzi, por exemplo, reproduziu uma informação através do *retweet* e teve como conteúdo de seu *tweet* um alerta: “RT @BreakingNews: Saudi donors remain chief financiers of militant groups like al-Qaida - NYT on#wikileaks”<sup>9</sup>.

As notícias *pronunciativas* divulgadas pelo grupo apresentaram opiniões explícitas tanto a favor quanto contra o vazamento de informações. Além disso, o tom apelativo também foi adotado, por exemplo, pela conta @wikileaks no Twitter: “Please use #cablegate to discuss the pending US Embassy cables release.”<sup>10</sup>, para tentar divulgar a hashtag #cablegate.

Com uma incidência bem menor de *tweets*, também foram identificados conteúdos *enunciativos* e *denunciativos*. O primeiro tipo é identificado quando um usuário tenta narrar os dados do telegrama a partir de seu ponto de vista, deixando transparecer certa “ideologia”. Esse tipo de postagem aparece em contas que tentam estar “dentro” dos acontecimentos, o que ocorre com o próprio @wikileaks. O segundo tipo, de caráter *denunciativo*, aparece de maneira explícita e seus objetivos são fáceis de serem percebidos, como pode ser visto no *tweet* do perfil @th3j35t3r (que luta contra o Wikileaks) “www.wikileaks.org - TANGO

---

9 Tradução dos autores: “Doadores sauditas permanecem como principais financiadores de grupos militantes como Al-Qaeda – New York Times sobre #wikileaks”.

10 Tradução dos autores: “Por favor, use #cablegate para discutir a liberação dos cabos pendentes da Embaixada dos Estados Unidos”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

*DOWN - for attempting to endanger the lives of our troops, 'other assets' & foreign relations”.*<sup>11</sup>

Os ativistas mostraram ainda que alguns perfis eram ao mesmo tempo *anunciativos, pronunciativos e enunciativos*, destacando a multiplicidade de sujeitos e enunciados que uma mesma pessoa pode lançar para mobilizar sua *timeline*. É o caso do usuário anônimo @shoq que utiliza os três tipos de notícias para chamar a atenção de seus seguidores.

Uma tipologia específica de *tweets* marcou a característica básica desse grupo, que foi a grande reprodução de conteúdo através dos *retweets* e as reflexões e questionamentos que os usuários demonstravam pelos seus posts. O *tweet* “#wikileaks is raising a tantalizing question today: What happens when they can't lie to us anymore?”<sup>12</sup>, do usuário @studentactivism, por exemplo, aponta como os ativistas usavam um assunto referente ao Wikileaks para lançar uma questão futura, nesse caso, do que aconteceria a sociedade caso o governo não pudesse mais esconder os fatos.

### 4.3. Comentaristas e a propensão por *tweets* pronunciativos

Os perfis comentaristas eram aqueles especializados em introduzir um olhar a tudo que estava acontecendo no evento produzido pelo Wikileaks. Eles não estavam interessados apenas em compartilhar para a *timeline* as notícias oficiais, mas muito mais em discutir sobre essas tais notícias, abordando particularidades que achavam importantes.

Graças a isso, as mensagens passadas em seus *tweets* eram mais pronunciativas, por debaterem sobre os fatos do momento. A conta @beltrandelriomx escreveu “*Enorme expectación sobre el contenido de las próximas revelaciones de Wikileaks. Anoche, el gobierno de EU parecía muy preocupado*”<sup>13</sup>, comentando que estava ansioso para saber das próximas informações que o Wikileaks iria vazar e como que os EUA haviam ficado preocupados com esses vazamentos.

---

11 Tradução dos autores: “www.wikileaks.org - Terrorista Morto - por tentar colocar em perigo a vida de nossas tropas, outros ativos e relações exteriores”.

12 Tradução dos autores: #wikileaks está levantando uma questão inquietante hoje: O que acontece quando eles não podem mais mentir para nós?

13 Tradução dos autores: “Grande expectativa sobre o conteúdo das revelações futuras de Wikileaks. Na noite passada, o governo dos EUA parecia muito preocupado”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

*Tweets* assim eram bastante observados na categoria, já que a maioria da informação publicada dizia respeito ao que o autor da mensagem achava. Outro tipo de mensagem pronunciativa incorporava certo tom irônico em seu conteúdo. O perfil @aisea escreveu “*Wikileaks. Isn't that what journalism used to do?*”<sup>14</sup>, criticando sutilmente o jornalismo atual e apontando que aquilo que a organização havia feito era o que os jornalistas deveriam fazer.

Outra parte dos *tweets* era anunciativa, pois eram publicados para mostrar as notícias sobre o Cablegate e não expressavam nenhum tipo de opinião. É o caso da conta @javiernavia que escreveu “*Hillary Clinton pidió informes sobre la salud mental de Cristina Kirchner. http://t.co/MshSe7K#Wikileaks*”<sup>15</sup>, onde apenas comenta sobre a notícia e passa o link da matéria. Outros perfis anunciavam as informações de última hora, alertando sua rede de contatos sobre a novidade.

Um outro modelo de divulgação foi observado, mas em menor quantidade. Trata-se dos *tweets* enunciativos, escritos para passar notícias mais técnicas e pouco anunciadas, como se a pessoa que escreveu estivesse no centro do evento. O perfil @jldevicente relatou que “*Efectivamente, hay 3620 documentos procedentes de la Embajada en Madrid. Pero el contenido aún no ha salido. #cablegate #wikileaks*”<sup>16</sup>, falando sobre os documentos que ainda deveriam ser divulgados. Por ser uma quantidade significativa de mensagens, alguns usuários ativos tweetavam mais de um tipo de categoria, não respeitando uma mesma forma de passar aquilo que dizia.

#### 4.4. Os blogueiros e sua tendência comentarista

Os blogueiros apresentaram, no caso Wikileaks, um posicionamento diferente do esperado pela categoria em um caso de grande repercussão mundial. Após a análise do conteúdo dos *tweets*, observou-se que os blogueiros não linkavam para o próprio blog sobre o assunto do momento. Alguns perfis reproduziam conteúdo sobre pontos específicos do caso Wikileaks. Mas a função do blogueiro em geral, ficou muito mais sendo a de um opinador e comentarista, do que a daquele que produz material próprio para reflexão.

---

14 “Wikileaks. Não era isso que o jornalismo costumava fazer?”

15 Tradução dos autores: “Hillary Clinton pediu relatórios sobre a saúde mental de Cristina Kirchner. <http://t.co/MshSe7K> #Wikileaks”.

16 Tradução dos autores: “Na verdade, existem 3620 documentos da Embaixada em Madrid. Mas o conteúdo ainda não saiu. #wikileaks #Cablegate”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

É o caso do blogueiro @JeffJarvis, quando afirmou em um tweet que: “If government were open by default, Wikileaks would have nothing to do & Assange would just be a guy with weird hair.”<sup>17</sup>. O conteúdo do tweet é pronunciativo e mostra o ponto de vista do usuário sobre um acontecimento.

Esse é foi um comportamento padrão dos blogueiros, já que a maioria apresentava sua opinião de forma clara e sem a presença de links que conduzisse o leitor ao seu *blog*. Um detalhe peculiar também foi identificado neste grupo, alguns tweets considerados *pronunciativos* traziam em seu conteúdo um tom *denunciativo*. É o exemplo do blogueiro @ggreenwald quando afirma “*I'm keeping a running list of all the lives lost from the WikiLeaks disclosures - here are the names so far: <http://is.gd/hXc0B>”*, divulgando a lista de pessoas prejudicadas pela divulgação dos documentos pelo Wikileaks.

A segunda maior incidência dentro da categorias de blogueiros foi a de tweets classificados como *anunciativos*. Dentre eles, muitos eram apenas de reprodução de conteúdo através de *retweets* e outros apenas a notícias de alguns dados relevantes daquele momento específico.

### 4.5. Os agregadores de notícias e a reprodução de conteúdo

Os agregadores de notícias apresentaram em sua maioria a predominância de *tweets anunciativos*, em grande parte por ser esse grupo um reprodutor de conteúdo permanente, responsável por selecionar os assuntos mais “importantes” do momento e lançá-los em sua timeline pública. É o caso do *tweet* do usuário @earcos ao dizer que “Los documentos de Wikileaks ya están disponibles en El país: <http://bit.ly/aWbpNH>”<sup>18</sup>, divulgando a informação e o link direcionado para o site.

Em geral, essa categoria apresentou características bastante divergentes daquela esperada pelo seu perfil. Os usuários não deixaram de compartilhar links e reproduzir conteúdo, que são os aspectos fortes da categoria, mas no caso Wikileaks, eles se portaram como comentaristas. É o exemplo do *tweet* do senador americano Joe Lieberman – grande

---

17 Tradução dos autores: “Estou mantendo uma lista de execução de todas as vidas perdidas pelas revelações do WikiLeaks - aqui estão os nomes até agora”.

18 Tradução dos autores: “Os documentos do Wikileaks já estão disponíveis em El País”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

agregador de conteúdos referentes a política norte-americana – no qual ele deixa claro seu ponto de vista em relação aos documentos vazados: “*Wikileaks’ deliberate disclosure of these diplomatic cables is nothing less than an attack on our national security*”<sup>19</sup>.

### 6. Conclusão

As narrativas construídas pela timeline pública dos usuários sobre o caso #Cablegate do Wikileaks, revelou como era organizada a rede emergente no ápice do vazamento de telegramas, além de ressaltar como a informação aparecia em seus diferentes tipos de enunciado, de acordo com cada grupo específico. Cada uma delas possuía uma característica singular em sua forma, que contribuiu para a constituição de um sentido global do acontecimento.

Para Arquilla e Ronfeldt (2003) essa narrativa em rede construída pelos participantes do acontecimento, revelam a importância da história que “a gente conta” em um dado momento. Esse é, segundo ele, um modelo de narrativa triunfante, na qual é baseada em experiências, interesses e valores dos indivíduos que formam a rede. “As histórias expressam um sentimento de identidade e pertencimento: quem somos nós, por que nós estamos unidos e o que nos torna diferente deles. Além disso, as histórias comunicam um sentido de causa, propósito e missão” (ARQUILLA E RONFELDT, 2003).

A partir dessa timeline pública, percebeu-se que os usuários ajudaram a mapear a história do acontecimento muito mais através do discurso *anunciativo* e *pronunciativo*, do que qualquer outro observado. Isso pode ser explicado, primeiramente, porque os usuários do Twitter têm como atividade republicar o conteúdo das mídias tradicionais presentes na plataforma (por confiarem na veracidade dos conteúdos divulgados nesses veículos), e segundo, como a maioria não se mostra disposta a ter uma leitura integral dos documentos vazados pelo Wikileaks, o uso da mediação feita pela mídia entre o arquivo bruto e editado, foi fundamental para a maior incidência desse tipo de enunciados.

---

19 Tradução dos autores: “Divulgação deliberada pelo Wikileaks destes telegramas é nada menos que um ataque à nossa segurança nacional”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A predominância das mensagens *anunciativas*, nos perfis de news e ativistas, pode ser explicado, em grande parte, pelos sites jornalísticos escreverem mensagens diretas e objetivas que anunciavam os fatos, enquanto a minoria dos outros perfis se preocupava mais em se pronunciar a respeito do Wikileaks, inclusive news, fazendo questionamentos e observações. Isso pode se explicar, como afirma Antoun e Malini (2011), por ser a narrativa jornalística marcada pela comprovação da veracidade dos fatos, com a hierarquização das fontes, a tentativa de uma enunciação distante do caso narrado e publicação de versões únicas.

As narrativas formadas pelas redes emergentes do caso #Cablegate mostram que a partir do momento em que têm acesso a novas informações, os usuários da rede se portam como propagadores de informação, construindo a narrativa de um acontecimento em sua *timeline*. É nesse momento, segundo Rheingold (2002), que os usuários da internet possuem poderes próprios, pois podem divulgar o que querem e ajudar na criação de narrativas coletivas, diferente das outras mídias onde apenas recebiam o que era passado, sem ter a possibilidade de produzir e divulgar sua interpretação em grande escala.

### Referências bibliográficas

ANTOUN, H.; MALINI, F. **Controle e biolutas na cibercultura: monitoramento, vazamento e anonimato na revolução democrática do compartilhamento**. Disponível em: <http://bit.ly/MRKO9F> <Acesso em 17 de junho 2012>

\_\_\_\_\_. **Ontologia da liberdade na rede: a guerra das narrativas na internet e a luta social na democracia**. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/8196> <Acesso em 7 de junho 2012>

ARQUILLA, J e RONFELDT, D. **Rede y guerras em red**. Madri: Alianza editorial, 2003.

CASTELLS, M. **Comunicación y Poder**. Madrid: Alianza, 2009.

CHRISTOFOLETTI, R., OLIVEIRA, C. **Jornalismo pós-wikileaks: deontologia em tempos de vazamentos globais de informação**. Contemporanea - Revista de Comunicação e Cultura, vol. 9, nº2; 2011. Disponível em <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/5072/3884> <Acesso em 4 de junho 2012>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

FRANCIS, R. **O caso Wikileaks e a primeira ciberguerra da história.** Muita Pimenta. Disponível em: <http://muitapimenta.com/o-caso-wikileaks-e-a-primeira-ciberguerra-da-historia/> <Acesso em 11 de junho 2012>

LEIGH, D.; HARDING, L. **Wikileaks: a guerra de Julian Assange contra os segredos de Estado.** Campinas: Ed. Verus, 2011.

LÉVY, P. **As tecnologias da Inteligência.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1993.

MALINI, F. **Modelos de Colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo.** In: ANTOUN, H. (Org.). Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Editora Mauad, 2008

NEGRI, A. **5 lições sobre Império.** DP&A Editora, 2003.

RHEINGOLD, H. **Multitudes Inteligentes: la próxima revolución social.** Barcelone: Gedisa, 2004.

SHIRKY, C. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SODRÉ, M; FERRARI, M.H. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística.** São Paulo: Ed. Summus, 1986.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### O *site* YouTube e sua política de Direitos Autorais<sup>1</sup>

Angela Maria Meili<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo tentará delinear a questão dos Direitos Autorais na internet a partir de uma análise do discurso do site Youtube e sua política de copyright. Signatária do Digital Copyright Millenium Act, a empresa articula interesses de grandes produtoras do ramo musical e audiovisual, interesses comerciais relativos à publicidade e, sobretudo, interesses da comunidade base de usuários, que atua, desde o início do site, na esfera do compartilhamento livre. Este é, ainda, a própria definição do que a rede Youtube representa; contudo, para se manter no mercado e favorecer-se da riqueza produzida pelos usuários em troca de um serviço gratuito, o site adota um discurso específico, que será analisado no artigo. Faremos algumas considerações metodológicas iniciais, a partir de Michel de Foucault, para o entendimento das formações discursivas e sua importância na institucionalização de práticas políticas, e, ainda, situaremos o site Youtube num âmbito de práticas culturais.

**Palavras-chave:** Youtube; Política Editorial; Direitos Autorais; Formação Discursiva

## 1. Introdução

A Internet, como centro difusor da informação na atualidade, tem constantemente suscitado debates e ações acerca da questão dos direitos autorais. As opiniões se dividem entre aqueles que defendem a livre distribuição dos conteúdos e as empresas de comunicação e produção de conteúdos (editoras, gravadoras, produtoras audiovisuais ou de *software*), que reclamam pela monetarização de seus bens culturais. Será observado, no presente artigo, o posicionamento do *site* YouTube<sup>3</sup> com relação a essa questão, considerando que o canal de vídeo mais importante da internet desenvolveu estratégias discursivas para lidar com essas duas tendências aparentemente contraditórias: a propriedade intelectual e a cultura livre.

Vale situar nosso objeto de análise dentro de uma perspectiva da *sociedade da informação* (MATTELART, 2001), que se organiza e transforma a partir das invenções técnicas que atualizam, constantemente, os modos de se lidar com a informação, isto é, os

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 - Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestre em Linguística (UNICAMP) e Doutoranda em Comunicação Social (PUCRS)

<sup>3</sup> Site de compartilhamento de vídeos ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)), fundado em 2005, baseado na tecnologia Adobe Flash, que ocupa, desde 2006, mais de 50% do mercado. É um produto da empresa Google Inc.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

modos de se comunicar. Na era digital, há a possibilidade de replicação e espalhamento massivo, horizontal e diversificado de informação; a sociedade reconfigura-se, integrando-se em redes digitais: os valores simbólicos, as práticas culturais e políticas acontecem nos meios digitais e integram a sociedade da informação.

### 2. Cultura da/na internet

Há uma emergência explícita e intensa da “diversidade cultural”, já que os meios de transmissão deixam de ser unilaterais, a troca de todos para todos gera a pluralidade. Esta, porém, não garante a total igualdade entre os indivíduos, manifestando-se mecanismos de exclusão e inclusão (CASTELLS, 2009): não deixam de existir sistemas de valores e universos de sentido que articulam políticas.

O consumo cultural passa a ser mais democratizado e barato, o que gera desequilíbrio às antigas estruturas, baseadas no modo industrial, massivo, unilateral, justamente porque transforma a lógica das trocas, que ganham novas mediações. A dualidade entre liberdade e controle da informação participa dos debates sobre a distribuição de conteúdo na rede, com o seguinte questionamento: como manter a sobrevivência das “fábricas de cultura”? Como dar valor à informação, enquanto produto? Se, por um lado, expande-se a potencialidade comunicacional, abrindo portas para vozes anteriormente excluídas do *mainstream*, o controle da distribuição torna-se, monetariamente, muito mais complexo. Ocorre, enfim, uma sobreposição entre a esfera da liberdade, a infinita possibilidade de múltiplos rearranjos, e uma tecnocracia, onde a medida passa a estar nas ferramentas, nos serviços e no consumo digital.

Considera-se o objeto analisado no presente artigo como um objeto cultural, pois o YouTube é um “espaço virtual” onde se dá a troca e/ou distribuição de conteúdo audiovisual, havendo tanto uma dimensão de produção, como de consumo cultural – que pode ser massivo ou especializado. Acredita-se que entender a política editorial do *site* é importante para se entender a sua dimensão cultural, já que a cultura deve ser vista além de suas formas específicas (o produto), tratando-se de uma dimensão que abrange a sociedade enquanto atividade. Por política editorial, refere-se, aqui, especificamente, aos textos que a definem e descrevem, explicitando os modos de ação do *site* e sua relação com os usuários e os conteúdos que vincula. Em outras palavras, o serviço que disponibiliza.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

Partiremos, agora, para uma reflexão focalizada sobre esse objeto discursivo, que se apresenta na forma de uma política editorial.

### 3 . Propriedade Intelectual vs Cultura Livre

#### 3.1 O conceito de Formação Discursiva

O conceito de Formação Discursiva é introduzido pelo filósofo Michel Foucault, em 1969, através da obra *Arqueologia do saber*. A sua preocupação era encontrar a regularidade entre enunciados que, aparentemente dispersos, tendem a constituir um campo discursivo, ou seja, possuem ordem, posições e fundamentos comuns. Foucault tinha um propósito notadamente epistemológico e formulou o conceito como ferramenta metodológica para a compreensão dos limites dos campos de estudo disciplinares (medicina, gramática, economia política, etc.); os propósitos de sua empreitada eram: constituir *corpus* homogêneos e coerentes de documentos, estabelecer princípios de escolha, definir níveis de análise e elementos pertinentes, especificar um método de análise, delimitar conjuntos e subconjuntos. A noção de Formação Discursiva surge, portanto, como ferramental nesse contexto de estudo, onde se tenta encontrar as regularidades discursivas.

Para o autor, todo discurso apóia-se sobre um “já-dito” (FOUCAULT, 1969, p. 28), que não é propriamente algo que já foi enunciado, mas que se assenta na possibilidade desse dizer, nas condições dadas para que esse dizer ocorra; o que significa que nenhum enunciado emerge do nada, mas é o preenchimento de um vazio/silêncio que é, por sua vez, colocado por uma condição advinda de dizeres anteriores. O discurso é um momento, um acontecimento, que aparece na irrupção de uma dispersão temporal que lhe permite ser repetido, conhecido, esquecido, transformado ou, até, apagado e escondido. Assim, o texto é um *efeito de superfície* que carrega, em si, um emaranhado de estruturas conceituais subjacentes onde se apóia, que são as próprias condições de sua existência. O propósito investigativo assenta-se, portanto, nas seguintes perguntas:

(...) segundo que regras um enunciado foi construído e, conseqüentemente, segundo que regras outros enunciados semelhantes poderiam ser construídos? A descrição de acontecimentos do discurso coloca uma outra questão bem diferente como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar? (*ibidem*, p. 30).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O enunciado é situado, possui limites e correlações com outros enunciados aos quais se conecta ou os quais exclui; localiza-se entre outros discursos, ligando-se às situações que o provocam e às consequências que ocasiona: um jogo de relações.

Foram identificadas aqui, com relação ao discurso do *site* YouTube acerca de sua política editorial, duas formações discursivas: a) a linha do direito autoral e/ou propriedade intelectual; b) a cultura livre e/ou colaborativa. Antes de partir para a análise do discurso do *site*, faremos uma descrição contextual dessas duas formações discursivas.

### 3.2 Formação Discursiva 1: Os interesses proprietários

A propriedade intelectual é tratada globalmente, desde 1967, pela OMPI – Organização Mundial da Propriedade Intelectual<sup>4</sup> e engloba as Uniões de Paris e Berna; trata-se dos direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios científico, industrial, literário e artístico; proteções que têm sido intensificadas, recentemente, pelo TRIPS/ADPIC<sup>5</sup> (Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio), o que tem gerado uma concentração das atividades inovadoras nos países desenvolvidos. A mais antiga instituição de organização dos temas relativos ao direito autoral é a Convenção da União de Berna, que estabeleceu, em 1886, pela primeira vez, o reconhecimento do direito de autor, cujo principal objetivo foi a possibilidade de proteger esse direito na disseminação internacional de obras. Passou por sete reformulações antes de ser incorporada pela OMPI, em 1974.

A lei brasileira n<sup>o</sup>. 9610 está harmonizada com tais acordos internacionais e foi promulgada em 19 de fevereiro de 1998. Logo de início, define, no Art. 5, os principais elementos e processos envolvidos na difusão de conteúdo. É sabido que as leis nacionais específicas não têm o poder de legislar sobre a amplitude da internet, mas, ao referir-se a qualquer bem intelectual, a lei também está se referindo a esses bens que estão na rede e pode atuar sobre os indivíduos que fazem uso dessa informação. No Brasil, o órgão político<sup>6</sup> que trabalha na regulação dos Direitos Autorais é a Diretoria de Direitos Intelectuais, estrutura da

<sup>4</sup> Vinculada à OMC – Organização Mundial do Comércio

<sup>5</sup> É requerida necessariamente aos países que desejam participar da OMC; o acordo, entre outras coisas, diz priorizar a inovação, estabelece o mesmos direitos ao *software* enquanto produto intelectual, estimula o direito de compartilhamento de patentes, dá ênfase às pesquisas médicas, etc.

<sup>6</sup> <http://www.cultura.gov.br/site/categoria/politicas/direitos-autorais-politicas/> [consultado em 02.05.2011]

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura (MinC) e o órgão que efetua o registo das patentes é o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC).

O *copyright* é também relacionado ao direito autoral, mas refere-se mais diretamente ao produto e ao controle de sua reprodução, com uma ênfase fortemente comercial. O conceito deriva, originalmente, do sistema legal anglo-saxão (a noção de direito autoral brasileira deriva do sistema jurídico romano-germânico) e seria regulado internacionalmente pela Universal Copyright Convention, que foi uma alternativa à Convenção de Berna para a proteção multilateral de direitos. Tal acordo, porém, não alcançou muita força internacionalmente, devido ao fato de que os acordos geridos na OMPI são muito mais abrangentes, não requerendo, por exemplo, o registro para fazer valer o direito autoral, por ele ser considerado inerente ao autor. Assim, o termo *copyright* é usado para referir-se genericamente aos direitos de reprodução de uma obra, respeitando os direitos do autor.

Há uma vasta quantidade de tentativas de internacionalização da questão do direito autoral, porém nota-se um espectro amplo e complexo onde vão se tecendo inúmeros documentos e acordos, o que revela a não-homogeneidade de interesses e maneiras de lidar com o problema de distribuição e comercialização do produto intelectual, seja ele cultural ou científico; o ponto em comum, porém, é a noção de propriedade intelectual, qual seja, um produto intangível pode pertencer a uma pessoa ou várias, cabendo a elas o direito de decidir sobre a sua circulação e usos. Dentre esses vários acordos, o Brasil assinou: 1. Convenção de Berna (9.9.1886), 2. Convenção Universal (24.7.1971), 3. Convenção de Roma (26.10.1961), 4. Convenção de Genebra (29.10.1971), 5. Acordo sobre aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (MARTINS FILHO, 1998).

O grande problema em legislar sobre os conteúdos e ações no mundo digital é a dificuldade de fiscalização e de comprovação da propriedade do conteúdo e/ou ato. Dessa forma, a distribuição não autorizada de conteúdos pela internet é considerada uma desobediência à lei de direitos autorais; contudo, uma regulamentação *de facto* que consiga mapear e agir sobre os conteúdos da internet é ainda muito incipiente.

O importante a ressaltar é que todas as obras intelectuais (livros, vídeos, filmes, fotos, obras de artes plásticas, música, intérpretes etc.), mesmo quando digitalizadas não perdem sua proteção, portanto, não podem ser utilizadas sem prévia autorização (MARTINS FILHO, 1998)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Enfim, caracteriza-se o discurso sobre os Direitos Autorais como uma formação discursiva (FD1), decorrente da capitalização do objeto cultural e da sua distribuição massiva; tal objeto, mesmo que intangível, é tratado como propriedade atribuída aos seus criadores. É uma forma de pensamento necessária às Indústrias Culturais, tanto que as primeiras convenções sobre propriedade intelectual ocorreram no período final do século XIX e início do século XX.

### 3.3 Formação Discursiva 2: Cultura Livre ou Colaborativa

A internet trouxe novas demandas políticas para a questão da propriedade intelectual, já que foi potencializada a troca de informação nos mais diferentes formatos. Uma visão socializante do conhecimento surgiu, pois, sendo a replicação de mensagens de custo barato, necessitava-se gerar uma concepção menos mercantilizada do conhecimento para melhor aproveitar o potencial libertador da rede. Sabe-se, contudo, que, mesmo questionando a ideia da propriedade, as tendências relativas à cultura colaborativa e *copyleft* não deixaram de incorporar as lógicas de mercado, em certo sentido, já que todos os que trabalham com a área do conhecimento e defendem a livre distribuição também vivem disso.

Uma primeira crítica ao modelo de propriedade intelectual predominante foi a de que este não permite aos indivíduos excluídos do consumo cultural desenvolverem seu próprio material criativo, pois não há originalidade plena, de modo que todo produto é baseado num anterior e, muitas vezes, colagem de inúmeros outros.

Preocupações apontadas, ao longo dos últimos anos, por organizações internacionais, órgãos públicos, grupos de peritos e acadêmicos, no sentido de alertar que imperfeições e o eventual fortalecimento do atual sistema de Propriedade Intelectual podem ter efeitos deletérios para o desenvolvimento. Neste sentido, vários países em desenvolvimento, bem como amplos setores da sociedade civil de países desenvolvidos, acreditam que a radicalização destes direitos limita injustamente o acesso dos povos à cultura, à informação e ao conhecimento e, conseqüentemente, trazem impactos negativos ao bem-estar social e econômico e até mesmo à inovação e à criatividade em todos os países, sejam estes desenvolvidos ou em desenvolvimento (MINC/RIPC, 2006).

Dois foram os grupos que, inicialmente, difundiram o conceito de *copyleft* (termo criado como contraposição ao *copyright*) e iniciaram transformações de práticas coletivas: a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Free Software Foundation e o Creative Commons<sup>7</sup>; a segunda é uma licença que vem sendo utilizada para regulamentar as produções que aderem ao *copyleft* e é baseada nos conceitos introduzidos por Richard Stallman (idealizador da Free Software Foundation); esses conceitos foram criados para o produto *software*, mas passaram a ser adaptados a outros produtos intangíveis e estão baseados em quatro liberdades: 1. executar o programa para qualquer propósito; 2. estudar como o programa funciona, tendo acesso ao código-fonte; 3. redistribuir cópias de modo a beneficiar outras pessoas; 4. aperfeiçoar o programa e liberar suas melhorias. A partir desses conceitos, foi criada a GPL – GNU General Public License (também por Stallman), que é amplamente utilizada para *softwares*<sup>8</sup>.

Tais linhas de pensamento constituem a nossa segunda formação discursiva (FD2), que discute a legitimidade de se bloquear a replicação da informação, no sentido de que todo conhecimento fundamenta-se em releituras de conhecimentos preexistentes, sendo que a sua livre circulação e uso tenderia a uma maior diversificação e produção de novas ideias, democratizando o acesso aos bens de consumo e flexibilizando a possibilidade de produção de conhecimento. Trata-se de uma visão colaborativa, em que a cultura deve ser produzida em comunidade, mas não deixa de considerar o direito do autor, modificando apenas a noção de propriedade, ou seja, tem-se o direito de proclamar autoria, mas abre-se a obra a fim de que ela seja reutilizada em contextos diversos; o *copyright* reforçaria um regime de escassez de bens culturais que, de outro modo, seriam abundantes (LESSIG, 2001 *apud* JAKOBSSON, 2010).

Foram apresentadas, em linhas gerais, as duas FDs a partir de seus principais enunciadores, as quais usaremos, agora, para a análise da política editorial do YouTube, a partir dos seus discursos.

---

<sup>7</sup> Organização não governamental, criada por Larry Lessig (2002) organizando a licença Creative Commons, ou CC, como um modelo flexível de se estabelecer a propriedade sobre uma obra, abordando especialmente os conteúdos culturais; substitui o conceito de “todos os direitos reservados” para “alguns direitos reservados”, onde quem escolhe o espectro desses direitos é o próprio autor, ao licenciar sua obra. É uma licença exclusivamente não comercial e permite a livre reprodução das obras; porém, não impede que o próprio autor “monetarize” a própria obra a partir dos suportes que desejar, não permitindo apenas que esta seja explorada comercialmente por outrem.

<sup>8</sup> Vale citar que, mesmo não permitindo a comercialização e/ou apropriação de um *software* aberto/livre, há empresas que utilizam esses códigos para produzir funcionalidades e vendem as soluções enquanto serviço e não o *software* enquanto produto (um exemplo é a IBM), possuindo maior flexibilidade para formatar essas funcionalidades e menor gasto.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### 4. A política editorial do YouTube

Há alguns anos, muito se questionava a legitimidade do *site* YouTube quanto ao fato de respeitar os direitos de propriedade intelectual, pois, sendo um repositório de acesso aberto, onde qualquer pessoa pode postar seus vídeos, a quantidade de material “pirateado” passou a ser enorme. As empresas de audiovisual fizeram muita pressão e, hoje, nota-se que o *site* desenvolveu uma política eficiente para lidar com essas questões. O discurso inicial de cultura colaborativa e livre difusão do conhecimento passa a negociar com o discurso da propriedade intelectual.

O YouTube caracteriza-se como uma comunidade (FD2), estabelecendo as suas diretrizes, que são normas relativas ao conteúdo dos vídeos postados. O não seguimento dessas normas é definido como violação e autoriza o *site* a remover a conta do usuário, não permitindo sua reabertura: os vídeos não devem conter sexo ou nudez, não deverão ser feitas apologias ao ódio, especialmente entre nações ou raças, não devem conter imagens chocantes ou repugnantes, atos perigosos ou ilegais, crianças em contexto sexualizado ou de violência e não são permitidos vídeos que violem os direitos autorais (FD1). Tal fiscalização é auto-regulada, de modo que é possível a qualquer usuário sinalizar um vídeo que considere ofensivo às normas dessa comunidade; todos os vídeos sinalizados serão verificados pela administração do *site* que irá considerar removê-los ou não.

O YouTube, assim como outras redes sociais, apresenta-se como um serviço prestado a uma comunidade colaborativa livre (FD2). Por tais razões, ao fazer qualquer *upload* no *site*, o usuário deverá estar ciente dos termos de serviço estabelecidos. *A priori*, coloca-se sob a jurisdição norte-americana (FD1), não se responsabilizando pelo campo legal ao qual pertencem seus usuários de outras nações:

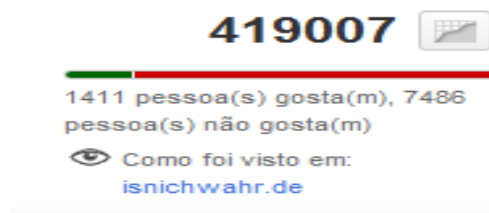
É importante saber que o *website* é controlado e oferecido pelo YouTube a partir de suas instalações nos Estados Unidos da América. O YouTube não garante que o *website* do YouTube seja apropriado ou esteja disponível para uso em outros locais. As pessoas que acessam ou usam o *website* do YouTube a partir de outras jurisdições o fazem por conta própria e são responsáveis pelo cumprimento das leis regionais/nacionais (Termos de Serviço do *site*).

Tal articulação argumentativa o isenta de responsabilidades quanto ao conteúdo, ressaltando a responsabilidade individual pela sua postagem, a publicação é uma escolha

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

pessoal de cada um que usa a rede e qualquer desrespeito aos direitos autorais (ou demais questões legais) deverá ser atribuído individualmente.

Outra estratégia argumentativa entre as FDs é o “curso de direitos autorais”, obrigatório aos usuários que recebem notificação. Trata-se de uma funcionalidade baseada num vídeo de animação<sup>9</sup> e um questionário que avalia o conhecimento do “aluno”. O vídeo explica, utilizando um tom leve e infantilizado, que a reprodução de um conteúdo de outra pessoa constitui crime (FD1) e dá a entender que, muitas vezes, é um ato feito por ingenuidade, pelo simples e natural desejo de compartilhar aquela informação com os amigos (FD2). Ao mesmo tempo intimida, ao citar as consequências (FD1) que podem cair sobre a pessoa, se ela infringir as leis do direito autoral: ser processado e responsabilizado por danos materiais (ou seja, pagar indenizações), além de perder a conta no *site* – “você não tem como escapar”. Explica que, ao receber uma notificação de conteúdo de violação, este será imediatamente removido. Após todas essas explicações, o vídeo sugere que o usuário crie o seu próprio conteúdo (FD2), mas enfatiza que a colagem ou utilização de qualquer material alheio, sem autorização, como elemento de obra criativa, também é crime (FD1); insere, todavia, o conceito de “*fair use*” ou uso justo, mencionando a lei americana de direitos autorais, que relativiza a citação de outras obras em contextos que seriam considerados legítimos (de acordo com a finalidade, proporção, natureza social, etc.). Mesmo com algumas retomadas da FD2, o discurso é predominantemente relativo à FD1, pois o objetivo é justamente fazer valer a política da propriedade intelectual. Fato curioso é que, ao observarmos, no *site*, a votação de “gostou ou não gostou” do vídeo mencionado, o número de pessoas que desaprovam o vídeo é muito maior, o que evidencia o peso discursivo da comunidade (FD2) favorável à livre-distribuição dos conteúdos.



<sup>9</sup> Youtube: Escola de Direitos Autorais



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Mesmo com todo o rigor que se aplica nessa tentativa de educar o usuário, nota-se que, na fiscalização do *site*, esse rigor não é tão grande, sendo extremamente comum encontrar inúmeros vídeos que violam os direitos autorais, quando não dizer (e aí é uma suposição) que se trata da maioria dos vídeos distribuídos pelo YouTube. Isso se dá pelo fato de que a equipe compromete-se, apenas, em avaliar as denúncias, que podem vir ou não, e tomar as medidas cabíveis; em contrapartida, aquele que teve o seu conteúdo copiado é responsabilizado em fazer a sua reclamação para o *site* e, também, levar adiante um processo jurídico.

Se prestarmos atenção no texto dos Termos de Serviço do *site*, veremos que o pronome ‘você’ é escrito em inicial maiúscula, o que enfatiza o modelo de responsabilizar o usuário enquanto difusor do conteúdo, sendo o *site* um mero canal, serviço. O que ocorre é que muitos veículos de comunicação ou artistas que possuem o seu conteúdo replicado ou reeditado preferem não levar adiante qualquer processo jurídico ou mesmo reclamação (FD1) porque consideram que se trata de uma maior difusão de seus conteúdos, uma publicização (desejam utilizar o potencial da rede, horizontalmente a seu favor – FD2) ou fonte de renda; ou, também, porque a quantidade de conteúdo é tão grande (48 horas de vídeo são postadas a cada minuto<sup>10</sup>), que o rastreamento torna-se extremamente difícil (abaixo mencionaremos a ferramenta de rastreamento ID de conteúdo). Outra dificuldade em aplicar a lei, em termos de punir e responsabilizar alguém, é que os perfis podem ser anônimos ou criados a partir de dados falsos, o que dificulta encontrar a pessoa a partir daquele conteúdo digital, processo que se torna demasiado caro e complexo. “Você” é, definitivamente, uma entidade genérica.

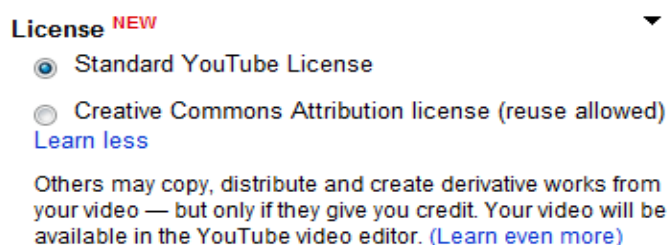
O *site* dedica, ainda, uma página com explicações detalhadas sobre o direito autoral, com informações direcionadas a cada parte interessada: proprietários de conteúdo (FD1), usuários do YouTube e outros detalhes sobre os direitos autorais. Apresenta uma orientação ao proprietário acerca da notificação de violação de direitos e o *link* para um formulário *on-line* de solicitação (nota-se uma burocratização do processo de notificação que é, todavia, estrito ao âmbito do *site* e não atinge uma escala legalista mais ampla).

O *site* oferece, ainda, um serviço de identificação de obra proprietária a partir da ID de conteúdo, uma tecnologia de rastreamento que compara o material audiovisual a partir de uma referência, dando ao produtor, a partir dessa identificação, três opções: monetarizar, bloquear

<sup>10</sup> Estatística divulgada pelo Google em seu *blog* oficial <http://googleblog.blogspot.com/>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ou apenas rastrear (a escolha dessas opções é apresentada como uma opção política); para poder fazer uso dessa tecnologia, deve-se ser um “legítimo” produtor de conteúdo, apresentando-se, também, a partir de um processo relativamente burocratizado<sup>11</sup>. Sob a mesma página, há ainda (e agora exclusivamente em inglês) uma orientação acerca da licença Creative Commons (FD2), ensinando a utilizá-la nos vídeos postados e também a utilizar outros vídeos que já estão sob essa licença para produzir novos vídeos. Ao postar qualquer conteúdo audiovisual no *site*, aparece uma funcionalidade que automatiza o processo, soando como um estímulo ao usuário para licenciar seu vídeo em Creative Commons.



#### 4. Conclusão

O presente artigo situou o objeto de análise (definido como um canal/espço de comunicação) sob uma perspectiva culturalista, qual seja, localizando-o enquanto um fenômeno cultural (ambiente de troca de materiais audiovisuais), situado historicamente em uma sociedade da informação, cuja materialidade é composta de práticas sociais. Estas são dadas num serviço *web* que produz o ambiente interativo e é regulado por uma política editorial, a qual determina o posicionamento e a administração dos conteúdos, de acordo com a problemática dos direitos autorais. Tal política foi abordada a partir de uma análise discursiva, situando o posicionamento do *site* numa articulação argumentativa entre duas Formações Discursivas: a propriedade intelectual e a cultura livre. Definiu-se que tal arranjo argumentativo tem motivações políticas, pois lida com distintos interesses, muitas vezes contraditórios, com vistas a agregar adesões e legitimar-se num conjunto de práticas.

É importante ressaltar que tal “hibridismo” entre dois diferentes eixos conceptuais (a linha da indústria cultural, representada pela propriedade intelectual, e a cultura participativa,

<sup>11</sup> Vale ressaltar que os procedimentos adotados pelo YouTube nesses processos estão de acordo com a DMCA – Lei dos Direitos Autorais do Milênio Digital.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

livre), manifesto pelos arranjos argumentativos observados em nossa análise, é característico de uma nova economia em que a distribuição dos bens culturais não se dá mais de forma centralizada, o que não caracteriza um abandono da cultura hegemônica e dos interesses de mercado. Aquela cultura participativa e libertária, a princípio marginal, passa a integrar-se a uma lógica neoliberal, na qual os interesses mercadológicos apropriam-se de ferramentas menos hierárquicas (MATTELART, 2001). A emergência da internet produziu discursos libertários e colaborativos, todavia, na prática, os interesses comerciais, provenientes das Indústrias Culturais, incorporam esses discursos para formular novas formas de hegemonia, permanecendo a ideologia do mercado numa reconstrução neoliberal. Uma economia deveras complexa, auto-regulada em empresas-rede, fundamentada diretamente na técnica, cuja fluidez se apóia das tecnologias informacionais.

### Referências Bibliográficas

AUSTIN, J. L. (1975) *How to do Things with Words*. USA: Harvard College.

BREEN, Jason C. (2007) *YouTube or YouLose? Can YouTube Survive a Copyright Infringement Lawsuit*. The Berkeley Electronic Press.

CASTELLS, Manuel (2009) *Communication and Power*. Oxford: Oxford University Press.

COLARES, Rodrigo G. (2005) "Direitos autorais na Internet uma questão cultural". *Revista JUSnavigandi*. [<http://jus.uol.com.br/revista/texto/6365/direitos-autorais-na-internet>], Consultado em 03.05.2011

DOMINGUES, Diana (2007). *Softwares sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural*. Texto apresentado na conferência Compós. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Curitiba, Paraná

MARTINS FILHO, Plínio. (1998) "Direitos autorais na Internet". *Ciência da Informação*, vol. 27, n. 2 Folha Uol, *YouTube vence Viacom em caso sobre direitos autorais de vídeos* [<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/756199-youtube-vence-viacom-em-caso-sobre-direitos-autorais-de-videos.shtml>], Consultado em 03.05.2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

FOUCAULT, Michel (1966) *As Palavras e as Coisas*. Lisboa: Edições 70.

\_\_\_\_\_ (2008) *A Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária. [1a Ed. 1969]

JAKOBSSON, P. "Cooperation and Competition in Open Production" In: *Journal of Media and Communication 'Yes, We're Open! Why Open Source, Open Content and Open Access. Online: A Creative Commons Special Edition (December), 2010, p.106-119*

MATTELART, Armand. (2002) *História da Sociedade da Informação*. São Paulo: Edições Loyola.

MINC/RIPC (2006) *Direitos Autorais, Acesso à Cultura e Novas Tecnologias: Desafios em Evolução à Diversidade Cultural*. Rio de Janeiro. [<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/estudo-minc-ripc-port.pdf> ], Consultado em 03.05.2011

Presidência da República Federativa do Brasil, *Lei Nº 9.610, de 19 de Fevereiro de 1998*. [<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/L9610.htm>] Consultado em 03.05.2011

SILVEIRA, Sérgio A. (2005) "Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica". Parcerias Estratégicas – Seminários Temáticos para a 3a. Conferência Nacional de C, T & I. n. 25 [<http://www.cesnors.ufsm.br/professores/chmoraes/comunicacao-digital/09inclusaodigital.pdf>] \_ Consultado em 03.05.2011

SNICKARS, Pelle & VONDERAU, P. (2009) *The Youtube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden.

UNTS (s/d) *Universal Copyright Convention as revised at paris on 24 july 1971*. No. 13444, vol. 943, pp. 178-325 [<http://archive.ifla.org/documents/infopol/copyright/ucc.txt>] Consultado em 03.05.2011

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### O YouTube, a Cultura da Participação e uns Bons *Drinks*: Novas Situações Midiáticas Percebidas sob a Ótica dos Estudos Culturais<sup>1</sup>

Guilherme Mendes Pereira<sup>2</sup>

#### Resumo

Aproximando a perspectiva pós-moderna dos Estudos culturais ao viés crítico da Escola de Frankfurt (KELLNER, 2001) tentamos compreender um pouco mais sobre o YouTube enquanto uma plataforma comunicacional e rede social que tem permitido o compartilhamento de produtos culturais e promovido novas práticas sociais. Práticas que tem possibilitado ações de redemocratização cultural e inversões nos papéis tradicionais entre as mídias e os públicos (BURGESS; GREEN, 2009). Desdobramos as argumentações dispostas na breve análise do vídeo *luisa casa roqueta 029* que nos mostrou que através dessas recentes práticas os jogos de dominação mídia/público parecem estar sendo subvertidos.

#### Palavras-chave

YouTube; Cultura da participação; Estudos Culturais; Escola de Frankfurt.

#### Aproximações de lentes: Estudos Culturais Pós-modernos e a Escola de Frankfurt

Os modos de ser e viver na contemporaneidade são estruturados e promovidos a partir da cultura da mídia, hoje onipresente no cotidiano de muitos. Para Kellner (2001) a mídia ainda opera a partir de uma lógica industrial, na qual as mercadorias (no caso os produtos culturais) são construídas com o intuito de atender aos interesses de seus criadores e promotores, provocando o desequilíbrio nos “jogos de dominação”, visto que o consumo cultural pode ocorrer de formas irrefletidas e impulsivas. Para o autor (ibid.) os produtos culturais atuantes nas tessituras sociais podem nos auxiliar na compreensão da sociedade contemporânea. E podem também nos ajudar a entender, por exemplo, o motivo da popularidade de certas produções culturais que ilustram os meios sociais nos quais são produzidas e circulam, podendo nos dar dicas das práticas e contextos nas sociedades e culturas contemporâneas, evidenciando os “jogos de dominação” no interior das mesmas,

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

podendo provocar a reflexão e suscitar o equilíbrio nesses jogos. O autor (idem) valeu-se do conceito de “articulação” de Stuart Hall, que pontua a maneira como variadas unidades sociais se arranjam na fabricação de um produto cultural.

O estudo da cultura popular (também conhecida como cultura vernacular) e da cultura de massa (promovida pela cultura da mídia), das intersecções entre estas e das práticas sociais oriundas e ligadas às mesmas, bem como das batalhas socioculturais que as impulsionam foram convencionados de forma ampla como Estudos Culturais, explicou Kellner (2001). O autor (idem) indicou uma abordagem abrangente para o estudo da cultura de massa, da cultura popular e da cultura da mídia, fazendo uso dos recursos da história, das teorias sociais e das teorias da comunicação para ilustrar alguns dos possíveis significados e efeitos das sobreposições das diferentes formas de cultura e práticas sociais. O autor (idem) propôs um estudo cultural e da mídia mais crítico e multiperspectívico, a partir das inspirações teóricas dos Estudos Culturais aliadas a algumas premissas críticas de Escola de Frankfurt, tendo como preocupação a investigação dos processos democráticos e de exercício da cidadania desempenhados por intermédio dos produtos culturais.

Kellner (2001) e Rüdiger (2001) apontaram o conceito de indústria cultural, seminal à Escola de Frankfurt. Conforme esse conceito e sua acepção original, os sistemas econômicos, culturais e sociais, manipulados pela indústria cultural e centrais às sociedades capitalistas são sustentados e promovidos pelo consumo em massa constante. Esse consumo por sua vez pautaria o dia-a-dia dos indivíduos e promoveria o seu sujeitamento. A indústria cultural (as mídias) estaria subordinada as ordens sociais predominantes. Através do consumo e da ilusão do progresso (um retorno aos ideais iluministas) os indivíduos estruturariam seus anseios e vivências nos produtos da indústria cultural, gerando a sua sujeição (muitas vezes inconsciente e constante) em relação aos promotores dessa indústria cultural.

Para Rüdiger (2001), a Escola de Frankfurt em seus primórdios (na década de 1940, período entre guerras, na Alemanha) não surgiu ligada especificamente ao campo da comunicação, mas de instâncias multidisciplinares (filosofia e política, principalmente). O objetivo da Escola de Frankfurt era compreender como os fenômenos da cultura de mercado e de mídia influíam nas vivências, práticas e no cotidiano dos indivíduos. Sob a ótica Frankfurtiana, as tecnologias midiáticas (mediações) eram indissociáveis e dependentes dos processos sociais e históricos, não podendo ser abordadas separadamente.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

As novas manifestações de arte através dos empreendimentos tecnológicos e o contexto industrial capitalista teriam propiciado (em contraponto à manipuladora e dominante indústria cultural) qualidades para a democratização da cultura, através do fornecimento massivo de bens culturais, apontou o autor (ibid.), referindo-se as ideias de Walter Benjamin. Todavia, ainda segundo a visão Frankfurtiana, havia uma dicotomização entre alta e baixa cultura: os bens culturais de massa eram considerados pobres e vazios de sentido sendo menos importantes, pois deviam apelar ao gosto comum, à mesmice, e com isso se oporiam as produções da alta cultura, cânones que incutiriam uma aura elevada e reflexiva em seus contempladores (leia-se receptores).

A crítica à indústria cultural girava em torno desse eixo: a cultura transformada em mercadoria (através das tecnologias de comunicação) que sujeitaria a consciência as premissas racionalistas capitalistas. Rüdiger (2001) completou afirmando que a preocupação essencial dos pensadores da Escola de Frankfurt era complexificar o conhecimento acerca da existência, dos significados e do modo como operam os meios e as produções culturais sob uma ótica crítica e idealista.

Talvez Habermas (1984) tenha dado um passo além nesse sentido. Exponente da segunda geração de pensadores da Escola, ele foi além das premissas utópicas defendidas no passado. Considerava os receptores como indivíduos importantes nos processos comunicacionais e que inclusive poderiam influenciar no curso dos mesmos. Para o autor (idem), as relações e jogos sociais nas esferas pública e privada não se davam de forma simples e unilateral, eram muito mais complexas e dinâmicas do que se pensava.

Os Estudos Culturais, por sua vez, centrados nos processos de recepção e nas produções culturais, repercutiram inicialmente na Inglaterra, no período pós-guerra, por volta de 1964. O propósito basilar dos Estudos Culturais era apontar os antagonismos entre cultura e democracia. Deste modo, esses estudos têm norteado a preocupação em analisar artefatos das culturas de massa e popular e as práticas cotidianas sem julgá-los em relação às produções das elites, apontou Escosteguy (2010). Para a autora (idem) a noção de cultura passou a ser trabalhada dentro dos Estudos Culturais a partir de uma compreensão antropológica, através da qual se considerou as práticas cotidianas e as inúmeras formas de manifestação das diferentes classes sociais também como práticas culturais.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Wolf (2005) definiu a preocupação dos Estudos Culturais com os processos de análise das interações sociais, ligadas à construção de sentidos para o homem, e relacionadas ao desenvolvimento de culturas de práticas sociais partilhadas e com significados e produtos culturais comuns. Para o autor (idem), a cultura, constituída por conhecimentos, experiências, valores e significados, atravessa todas as práticas sociais, mecanismos coletivos ou modos de vida e compõe toda a complexidade das relações humanas. Outra apreensão oriunda dessa perspectiva seria a de estudar as estruturas e processos sociais por meio das instituições midiáticas que as sustentam e reproduzem imagens de realidades sociais, gerando equilíbrio social e cultural. Segundo o autor (idem), a mídia mantém a cultura de massa e a cultura de massa se sustenta a partir mídia. Os Estudos Culturais se caracterizariam também pela preocupação com as estruturas sociais externas aos sistemas dos meios de comunicação de massa bem como com as condições históricas como elementos importantes para compreender as práticas da mídia e as práticas sociais comuns. Os Estudos Culturais reforçariam assim a dialética contínua entre sistemas culturais, conflitos e controle social.

Hall (1997), um dos teóricos precursores dos Estudos Culturais, também entendia a cultura como um conjunto de práticas sociais, resultantes dos inúmeros e variados sistemas de significação e comunicação que os homens se valem para atribuir significados às coisas e para codificar, instituir e regular seu comportamento entre si e o mundo em que coexistem. Silva (1999) por sua vez, afirmou que sob a ótica dos Estudos Culturais foi possível que a cultura passasse a ser entendida como um campo de batalha, no qual grupos sociais diversos, com modos de vidas e contextos distintos lutam para estabelecer os seus significados social e discursivamente construídos e mutáveis ao longo do tempo.

Kellner (2001), através da aproximação entre os Estudos Culturais e a Escola de Frankfurt propôs uma “pedagogia crítica da mídia”: *“é importante a capacidade de perceber as várias expressões e os vários códigos ideológicos presentes nas produções da nossa cultura e fazer uma distinção entre ideologias hegemônicas e as imagens, os discursos e os textos que as subvertem”* (p.424).

O autor (ibid.) nos explicou um pouco mais sobre a Escola de Frankfurt e os Estudos Culturais e algumas possíveis falhas teóricas e metodológicas nessas inspirações teóricas que justificariam sua intersecção.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A Escola de Frankfurt, por exemplo, trouxe diversas críticas em relação à sociedade e cultura defendendo que estas seriam pautadas e promovidas quase que exclusivamente pelas relações econômicas e políticas. A cultura de massa e a indústria cultural seriam aspectos amplamente articulados e criticados. A argumentação Frankfortiana transcrevia as audiências numa posição excepcionalmente passiva, suscetíveis às artimanhas e joguetes da indústria cultural, bem como as suas manipulações, sem oferecer resistência. Essa ótica promovia ainda a dicotomia entre baixa e alta cultura, requerendo esta como “melhor” se comparada àquela.

Os Estudos Culturais, por sua vez, conformaram uma inspiração teórica mais aberta, originando elos de intersecção interdisciplinar e rejeitando a distinção entre alta e baixa cultura (todas as manifestações culturais seriam tomadas como legítimas), deixando de lado o criticismo exacerbado, até mesmo em função de suas propostas iniciais de cunho político. Para os Estudos Culturais, todos os envolvidos nos processos sociais seriam participantes ativos. As relações sociais e a cultura sob essa ótica são percebidas como campos de batalha por significação e dominação. Outra contribuição importante dos Estudos Culturais contemporâneos apontada por Kellner (2001) é a influência pós-estruturalista que evidencia as teorias como produtos de discursos, práticas e instituições sociais estritas que muitas vezes se limitam a questões disciplinares ou a uma ótica positivista. Deste modo, a ótica pós-estruturalista trouxe a questão de que não existiria teoria ou ponto de vista absolutos, únicos ou “verdadeiros”. As teorias enquanto ferramentas nos proveriam recursos para decodificarmos e entendermos as práticas sociais constituintes de nossa vida cotidiana. Operariam como lentes específicas a dados contextos e particularidades. Nas palavras do autor (ibid.) “*teorias sociais são dispositivos heurísticos para interpretar e tornar inteligível a vida social*” (p. 38).

Todavia, falta um apelo mais crítico à inspiração dos Estudos Culturais: a questão não é somente tomar partido de um grupo minoritário, menos forte em detrimento de outro, opressor e majoritário, mas proporcionar uma equidade sociocultural maior e o respeito às diferenças, incitando mudanças sociais nesse sentido, balanceando as forças sociais, esclareceu o autor (ibid.). Por exemplo, no momento que parte-se em defesa do feminismo através de uma análise cultural e tenta-se supervalorizar a ótica feminista em relação a outras acaba-se chegando a uma atitude igual a que tentava-se apontar e iluminar: a de determinando

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

grupo sobrepujando manifestações e ideias de outro. Ao invés de promover uma equidade social, uma redemocratização cultural, acaba-se caindo no ponto crítico inicial.

Kellner (2001) propôs uma teoria social dialética, que cria nexos de relações entre as partes e o todo. O autor (ibid.) falou do modo como os produtos culturais movem ideologias, valores e representações sociais e a maneira como estes se inter-relacionam. A teoria proposta pelo autor (ibid.) seria uma “meta-teoria”, uma forma de “materialismo cultural”, uma “teoria social multiperspectívica” influenciada pela Escola de Frankfurt, pelos Estudos Culturais britânicos e pela teoria pós-moderna/pós-estruturalista.

Os Estudos Culturais interdisciplinares, pois, recorrem a uma gama díspar de campos a fim de teorizar as complexidades e contradições dos múltiplos efeitos de uma ampla variedade de formas de mídia/cultura/comunicação em nossa vida e demonstram como essas produções servem de instrumento de dominação, mas também oferecem recursos para a resistência e a mudança (p.43).

Para Kellner (2001) a integração de teorias modernas com perspectivas teóricas pós-modernas constitui-se num aparato bastante funcional para se realizar teoria social e crítica cultural nos dias de hoje.

Outra preocupação colocada pelo autor (ibid.) é a necessidade de situar os produtos culturais dentro dos seus sistemas de produção, distribuição e consumo. Uma investida “materialista cultural” enfatiza o valor da “economia política da cultura”, e dos sistemas tecnológicos, sociais e culturais que conferem possibilidades e limites para a produção cultural.

Com base no disposto, tentamos explanar na sequência sobre os sistemas que viabilizaram as práticas sociais a seguir colocadas. No caso, através da plataforma *online* YouTube. E analisamos sucintamente o produto cultural proposto nesse estudo. Também indicamos algumas transformações que tem ocorrido nessas práticas e que tem influído nos circuitos comunicacionais e informacionais, possibilitando práticas de redemocratização cultural.

### **YouTube, a cultura da participação e o vídeo *luisa casa roqueta 029***

A partir dos estudos de Jenkins (2009) e Burgess e Green (2009), trouxemos o conceito de "cultura da participação", que indica a emergência de novas práticas sociais a partir dos atuais contextos midiáticos. Tal conceito elucida essas novas práticas como

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

importantes para o desenvolvimento de novas capacidades cognitivas e relacionais, úteis para o exercício da cidadania na contemporaneidade e a promoção de uma democratização social efetiva, a qual se tornaria mais fecunda a partir do embate e do acolhimento recíproco entre diferenças culturais.

Muitas das argumentações desses pesquisadores entusiastas do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) floresceram a partir das ideias de Lévy (1996), pensador francês que se debruçou sobre as relações sociais motivadas pelas (ciber)tecnologias. O autor anteviu uma sociedade ancorada no ciberespaço e na prática da “inteligência coletiva”, possibilitada pelas interações em redes sociais virtuais. No futuro, todos teriam direito efetivo de voz, de se manifestar, participar e intervir nas realidades sociais através das potencialidades da internet em crescente transformação.

Concentramo-nos mais especificamente no YouTube que segundo Burgess e Green (2009) pode ser entendido enquanto uma grande plataforma de comunicação e relacionamento *online* de amplo alcance que tem promovido elos entre o local e o global, o individual e o coletivo, o amador e o comercial e tem incitado a participação através de produções e expressões culturais das mais diversas.

Lançado no ano de 2005, o YouTube tinha como objetivo inicial facilitar o compartilhamento de vídeos através de uma interface simples, driblando uma série de restrições técnicas da época, conforme explicaram os autores (ibid.). Três anos depois o YouTube foi comprado pelo Google por 1,64 bilhão de dólares. Na mesma época, em outubro de 2008 o site já era um dos mais acessados do mundo, hospedando cerca de 85 milhões de vídeos, quantidade 10 vezes maior que no ano anterior e que aumentava (e continua a aumentar) exponencialmente, afirmaram os autores (idem).

Do *slogan* inicial *your digital video repository*<sup>3</sup> o YouTube (após ter sido comprado pelo Google e sido difundido amplamente) passou a veicular o *broadcast Yourself*<sup>4</sup>, que continua até hoje, informaram os autores (ibid.). Com isso, o YouTube incutia uma mudança no seu foco de plataforma de armazenamento pessoal para um site dedicado ao compartilhamento e a expressão pessoal (ao menos enquanto estratégia comercial). Esse panorama diverso foi assumido como estratégia de *marketing* ao mesmo tempo em que os

---

<sup>3</sup> Seu repositório de vídeos digitais (tradução nossa).

<sup>4</sup> Transmita-se (tradução nossa).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

indivíduos passaram do *status* de participantes e telespectadores ao *status* de líderes e promotores do site, circulando suas criações, paródias ou até mesmo produtos culturais comerciais gravados mas que estavam de fora dos circuitos comerciais tradicionais, argumentaram os autores (idem).

O YouTube pode ser compreendido também enquanto um “metanegócio” (WEINBERGER, 2007) tendo em vista que não produz o seu conteúdo na maioria das vezes, funcionando como uma plataforma e como agregador de produções culturais audiovisuais. Nessa modalidade de negócio, a estratégia é aumentar o valor simbólico da informação podendo com isso favorecer os seus criadores. O que tem acontecido seja dando impulso a grandes marcas que cativam seus públicos de forma mais espontânea e lúdica ou promovendo usuários comuns, tornando-os celebridades imediatas em função do grande alcance que alguns vídeos conseguem atingir (BURGESS; GREEN, 2009).

O mercado do YouTube, portanto, esclareceram os autores (ibid.), não está atrelado aos vídeos em si, mas em prover uma interface ágil, prática e funcional para o compartilhamento de vídeos *online*, proporcionando a seus participantes visibilidade global.

No YouTube, os criadores operam como participantes, uma vez que divulgados os seus vídeos eles não têm mais controle total sobre os mesmos, sobre sua circulação e distribuição junto às inúmeras audiências. É comum se ouvir aqui e acolá a expressão “viralizar”, indicando que um vídeo tomou grande popularidade em um curto espaço de tempo e está sendo bastante acessado, compartilhado e ressignificado de forma massiva.

Um dos muitos paradoxos apontados por Burgess e Green (2009) tratou do embate entre as práticas e produções culturais da mídia *versus* as práticas e produções culturais de indivíduos tidos como comuns. O YouTube, acima de tudo, é um empreendimento comercial, mas é construído e alimentado também por práticas e cocriações de suas audiências, de indivíduos comuns. E as produções culturais amadoras superam em quantidade (e muitas vezes subvertem) as produções comerciais tradicionais presentes no site.

Esses embates entre produções culturais e propósitos diferentes tem estimulado um complexo sistema de incorporação de conteúdos: as produções culturais de massa tem feito uso de mecanismos referenciais às práticas e produtos culturais de origem popular. Tem se verificado o contrário também, com muitas produções e sátiras amadoras criadas a partir de referenciais à cultura de massa. Ambos os tipos de produções culturais constantemente

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

rivalizam e funcionam muitas vezes de forma simbiótica, ressignificando e reapropriando produções culturais entre si a fim de obterem maior popularidade.

Ao mesmo tempo em que se presta como uma ferramenta no panorama cultural da nova mídia (função “*top-down*”<sup>5</sup>) o YouTube se configura como um espaço para o exercício da criatividade e batalhas por significação, pelo direito de transgressão e subversão (função “*bottom-up*”<sup>6</sup>) (ibid.).

Articulando grupos e relações sociais variadas e numerosas ao redor do mundo bem como produções culturais amadoras e comerciais, o YouTube conseqüentemente acaba por influir em contextos sociais e econômicos, comentaram os autores (ibid.).

Para Burgess e Green (2009), a chave para o sucesso do YouTube está na maneira como o site funciona, coordenando a criatividade individual com a coletiva e permitindo a qualquer um comunicar-se, transmitir-se, produzir seus próprios significados e torná-los acessíveis à todos. Cada um pode ter seus minutos de fama. Com isso a plataforma do YouTube acaba funcionando como uma mediadora entre discursos e ideologias diferentes a partir das preferências e cotidianos de cada um, aludindo a culturas coletivas e ao mesmo tempo individuais. “*As atividades coletivas de milhares de usuários, cada qual com seus entusiasmos individuais e interesses ecléticos, resultam em um arquivo verdadeiramente vivo da cultura contemporânea formado a partir de uma grande e diversa gama de fontes*” (ibid., p.120).

A cocriação e colaboração dos indivíduos é uma das premissas para compreendermos o YouTube e sua importância cultural. E essa “cultura participativa” tem funcionado como o cerne do negócio (ibid.). Deste modo, o valor cultural do YouTube vai além de um mero veículo para ações “*top-down*”, mas também como ferramenta para a produção e promoção de inúmeros tipos de valores culturais e sociais, proporcionados pelas atividades e conteúdos coletivos que se justapõem através do consumo, ressignificação e participação, explanaram os autores (idem).

Outro tema seguidamente referido ao YouTube é a possibilidade de conseguir fama e fazer fortuna da noite para o dia. Como o site é um canal de alcance global, cada vídeo

---

<sup>5</sup> Ver nota 4.

<sup>6</sup> Conceito que remete a uma maneira de entender a concatenação da informação e do conhecimento. “*Top-down*” traduz ações de cima para baixo, e “*bottom-up*” de baixo para cima. Nas esferas sociais ou econômicas “*top-down*” pode aludir à ordem das elites sobre as massas, e “*bottom-up*” remeter aos anseios das massas sobre os das elites (BURGESS; GREEN, 2009).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

lançado possibilita grande visibilidade a seus criadores. Muitas celebridades atuais têm sido descobertas e ganhado ampla popularidade por intermédio do YouTube.

Burgess e Green (2009) falaram em uma possível “democratização de oportunidades”. E isso pode ser exemplificado pelo *webhit luisa casa roqueta 029*<sup>7</sup>. No vídeo com duração de 60 segundos, a transex Luisa Marilac<sup>8</sup> aparece numa piscina de um condomínio fechado com uma bebida em mãos. Ela afirma estar na Espanha, aproveitando o inverno europeu, tomando seus “bons drink”. Após mergulho desajeitado na água “geladíssima” da piscina, Luisa, de forma esdruxulamente cômica volta a superfície deixando parte de um seio a mostra. Ela ajeita o cabelo molhado, põe seus óculos de sol, pega seu *drink* novamente, se exhibe num gingado tragicômico e lança o que viria a se tornar um bordão de magnitudes inimaginadas: “E teve boatos que eu ainda estava na pior. Se isso é ta na pior, porra! Que que é dize ta bem né”. Luisa, no final do seu famoso minuto desliga a câmera. O luxo e glamour de uma casa com piscina na Europa junto ao apelo popular dos modos, trejeitos e vocabulário da transex conquistaram alta popularidade no YouTube e nas redes sociais da internet em pouco tempo. O vídeo extrapolou os limites do canal original e repercutiu na agenda da mídia tradicional, virando notícia e também servindo como referência para programas televisivos<sup>9</sup>, inclusive novelas<sup>10</sup>.

Ao pesquisarmos o YouTube podemos constatar que as produções vernaculares vão além do anseio de transmitir a si próprio. Essa forma de criatividade funciona, sob a ótica cultural, também como maneira de gerar laços sociais e como forma de promoção pessoal, com o intuito de conquistar grande popularidade, se tornar conhecido, explicaram Burgess e Green (2009). Talvez em função disso, as práticas coletivas de produção cultural amadora são geralmente marginalizadas em prol de narrativas individualistas de “celebridades da internet”, (amostras minoritárias em relação ao acervo total do YouTube, como o vídeo *luisa casa roqueta 029*), ignorando outras manifestações ubíquas e cotidianas que contribuem para a

---

<sup>7</sup> Em último acesso ao *link* direcionado na busca do YouTube, a partir das palavras “bons drinks”, o vídeo contabilizava quase 3 milhões de visualizações. A versão aqui indicada seria a disponibilizada pela protagonista do vídeo. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ikzC29rV75A>>. Acesso: 23 jul. 2012.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/04/tem-muita-travesti-talentosa-diz-nova-diva-gay-do-youtube.html>>. Acesso: 23 jul. 2012.

<sup>9</sup> Como no comercial de promoção do VMB 2011 da MTV Brasil. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=u9UeA1t77xg&feature=relmfu>>. Acesso: 23 jul. 2012.

<sup>10</sup> Em trecho da novela *Insensato Coração* os personagens fizeram alusão ao bordão de Luisa. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fvo-aYzmr7E>>. Acesso: 23 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

produção de valor no YouTube, como vídeos educacionais<sup>11</sup> ou informativos<sup>12</sup>, formas de levar à esfera pública questões sociais e políticas e de estimular a reflexão.

Citações, atualizações, remixagens, *vlogs*, e muitas outras formas de participação como os comentários de texto que seguem esses vídeos no YouTube podem refletir formas de recepção do audiovisual ativas, muitas vezes mais engajadas. Mas para os autores (ibid.) o fato é que essa retórica amadora tem sido concebida e articulada de forma emocional e hiperbólica, “a favor ou contra”, originando confrontos agressivos e extremistas, muitas vezes racistas e moralistas que disputam espaço e acabam por sobrepujar perspectivas melhor fundamentadas e estruturadas, abertas a crítica e a contestação de forma respeitosa e racional.

No caso do vídeo *luisa casa roqueta 029.MP4*, por exemplo, podemos observar na área de comentários, logo abaixo do vídeo, notas como “Imagina se a patroa chega ?” (postado por Joao da Selva)<sup>13</sup>; “que elegancia esse,mergulho.. parece um pato morrendo” (postado por racheel0990)<sup>14</sup>; e “Ela Não é ELE =)” (postado por FlyHacker2011)<sup>15</sup>

Para Kellner (2001) o desígnio de qualquer política democrática deveria ser permitir que novas tecnologias possam servir ao bem comum e não ao favorecimento de grupos específicos. Essas tecnologias, ao invés de servirem como mote à manipulação deveriam promover a informação e o esclarecimento. A política democrática do futuro via novas tecnologias e interfaces comunicacionais poderá ter um acesso mais amplo e permitir uma efetiva “diversidade democrática”. Muitos outros poderão expressar suas novas experiências e interesses, ideias e opiniões que configurarão a “ciberdemocracia do futuro”, defendeu o autor (idem).

### Redemocratização cultural de fato?

Como vimos, o vídeo *luisa casa roqueta 029* expõe o desequilíbrio entre as relações de dominação a partir do momento em que pauta a grande mídia e é amplamente divulgado

---

<sup>11</sup> A exemplo, o desdobramento recente do YouTube dedicado somente a vídeos didáticos, com alterações sensíveis na interface da plataforma. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2012/03/10/education/youtube-finds-a-way-off-schools-banned-list.html?\\_r=1&ref=stephaniestrom](http://www.nytimes.com/2012/03/10/education/youtube-finds-a-way-off-schools-banned-list.html?_r=1&ref=stephaniestrom)>. Acesso: 4 jun. 2012.

<sup>12</sup> Como no vídeo a seguir, que traz manifestações artísticas expressando acontecimentos da recente revolução do Egito. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=K1f1BqkpiCY>>. Acesso: 4 jun. 2012.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/comment?lc=oKxXWswH8sUZwK5nRn0Cd5aRytkKyhow-6xcfs-4WUs>>. Acesso: 4 jun. 2012.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/comment?lc=oKxXWswH8sW24DKPmJ3fRrtJl6gNVZEIOXGbzLDQcA>>. Acesso: 4 jun. 2012.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/comment?lc=oKxXWswH8sVELR5L2syboD1mPseW600PvsuQpu4Pwns>>. Acesso: 4 jun. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

por ela. Ainda que não tenhamos subsídios para avaliar o motivo pelo qual um produto *nonsense* possa alcançar tanto sucesso, fenômeno que também ocorre com outros *webhits*, essa “redemocratização” do direito de falar, de produzir sentido, seria mais um elemento percebido a partir da análise do site YouTube.

Cabe ressaltar também, que os indivíduos comuns ainda dependem das estruturas da atual indústria de mídia para serem então englobados pelas mesmas, a fim de poderem operar em seus circuitos próprios (BURGESS; GREEN, 2009). No caso de *luisa casa roqueta 029*, se não houvesse um incentivo das mídias tradicionais talvez o vídeo não tivesse repercutido de forma massiva.

Quanto ao YouTube, Burgess e Green (2009) concordam que seu futuro é imprevisível e que continuará repleto de incertezas que emergem da vida participativa e da complexidade resultante da interseção de diferentes ideias, crenças e valores divergentes e mutáveis. Eles lançaram a questão que poderá nortear muitas outras: “como queremos interferir?”.

### Referencial teórico

BURGESS, J.; GREEN, J. *Youtube e a Revolução Digital*. Como o Maior Fenômeno da Cultura Participativa está Transformando a Mídia e a Sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

ESCOSTEGUY, A. C. Estudos culturais: uma introdução. In: SILVA, T. T. da (Org.), *O que é, afinal, estudos culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 2010, p. 133-66.

HABERMAS, J. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, V.2, N.22, p.15-46, 1997.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*, Bauru: EDUSC, 2001.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

RÜDIGER, F. A Escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, A.; MARTINO, L. C. et. FRANÇA, V. V. (Org.) – *Teorias da comunicação – conceitos, escolas e tendências*, Petrópolis: Vozes, 2001, p.131-50.

SILVA, T. T. da. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

WEINBERGER, D. *A nova desordem digital*. São Paulo: Campus, 2007.

WOLF, M. *Teorias das comunicações de massa*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### “Onde Está o Voto Deles?” Ciberativismo e as Eleições Presidenciais no Irã em 2009<sup>1</sup>

Tanira Lebedeff<sup>2</sup>

#### Resumo

A revolução nas Tecnologias de Comunicação e de Informação transforma as relações interpessoais e, numa esfera mais ampla, as relações internacionais. Neste artigo relato como as mídias sociais da Internet foram instrumentais durante as manifestações após as eleições presidenciais no Irã em 2009, tanto na articulação popular local como na participação da sociedade civil internacional. Utilizando conceitos de contra-poder de Castells e de difusão do poder de Nye, aponto como a digitalização do ativismo político muda paradigmas da política mundial.

#### Palavras-chave

Ciberativismo; Cidadania; Internet; Irã; Mídias Sociais.

*“Os iranianos têm usado o ciberespaço para transformar sua política de desespero numa dramaturgia de esperança.”*  
(Hamid Dabashi)

Em 13 de junho de 2009 o então candidato à presidência do Irã, Mir Hossein Mousavi, enviou uma mensagem pelo serviço de *microblogging* Twitter pedindo que todos em Teerã gritassem do alto de seus telhados “*Alá é maior*” em protesto contra o bloqueio do acesso à Internet e às redes de telefonia celular, imposto pelo governo<sup>3</sup>. As eleições presidenciais haviam ocorrido no dia anterior e o rápido anúncio do resultado gerou desconfiança entre os candidatos de partidos reformistas e seus apoiadores (a reeleição do Presidente Mahmoud

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Aluna do Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

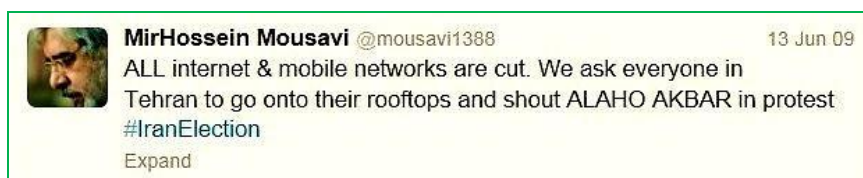
<sup>3</sup> Disponível em <https://twitter.com/mousavi1388>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Ahmadinejad, com 64% dos votos, foi decretada três horas após o encerramento do pleito, apesar da contagem ser manual). Iniciava, então, o movimento de contestação conhecido como Movimento Verde.

Começava também o que a imprensa internacional batizou de “Revolução do Twitter”. Os manifestantes se articulavam via Internet: compartilhavam imagens em sites como Flickr e YouTube e utilizavam mídias sociais como Twitter, Facebook e blogs para organizar protestos e planejar estratégias para enfrentar o governo iraniano.

A *world wide web* foi apropriada como um espaço para mobilização, dissidência, denúncia. Com a imprensa local sob censura e a expulsão de correspondentes estrangeiros, cidadãos eram fontes de informação. A Internet expôs um levante popular e uma brutal repressão que o governo iraniano, certamente, preferiria manter em segredo.



**Ilustração 1: mensagem via Twitter da campanha do opositor Mousavi**

### **“Onde está meu voto?”**

O Irã pós-Revolução Islâmica de 1979 é um país de regime teocrático (encompassamento total entre governo e religião, com um Presidente eleito pelo povo e um Líder Supremo apontado pelo clero). Nas eleições de 2009, 476 pessoas se inscreveram para concorrer à presidência; apenas quatro candidaturas foram aprovadas pelo Conselho dos Guardiões da Constituição (uma peça-chave do intrincado sistema de governo iraniano, órgão que garante que as leis aprovadas pelos parlamentares estejam de acordo com a constituição do país e com a conduta islâmica). Os candidatos da situação eram o Presidente Mahmoud Ahmadinejad e Mohsen Rezaee; Mehdi Karroubi e o ex-Primeiro Ministro Mir Hossein Mousavi representavam os partidos reformistas.

Rahimi explica que as eleições são consideradas uma das poucas instituições democráticas do Irã:

*“Elas servem como circunstâncias temporárias de abertura, durante as quais candidatos (embora cuidadosamente selecionados pelo governo) e seus*

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

*simpatizantes podem participar do processo político. (...) Com a aproximação das eleições se renovou um senso de esperança democrática de derrubar a política autoritária da facção dominante, representada por Mahmoud Ahmadinejad” (RAHIMI, 2011).*

Apesar das rígidas leis islâmicas que regem a vida dos cidadãos comuns, o acesso à tecnologia e a difusão dos meios de comunicação (como o acesso à TV por satélite) a partir dos anos 90 vem diminuindo o monopólio do governo sobre a informação (o Irã tem seis emissoras estatais de TV) ao mesmo tempo que possibilita o desenvolvimento de uma consciência política e da opinião pública entre os iranianos (BAHIDA, 2011, p. 139). A República Islâmica do Irã tem uma população jovem, “conectada” e urbana: 70% tem menos de 30 anos; 48.5% tem acesso à Internet (um dos mais altos índices da região); 71% vive nas cidades.<sup>4</sup> Os dados endossam a observação de Dabashi, para quem as eleições de 2009 representaram, mais que nada, uma “batalha entre gerações”: *“A sociedade iraniana está mudando, e rápido. A República Islâmica envelhecida quer limitar o que pode ser dito ou almejado. Mas a geração jovem, globalmente conectada, altera radicalmente os contornos desse limite”* (DABASHI, 2009).

A campanha eleitoral de 2009 é marcada por um uso sem precedentes da mídia e das Tecnologias de Informação e Comunicação no Irã: os candidatos participam de debates transmitidos pela televisão, divulgam vídeos pelo YouTube, criam contas no Twitter e no Facebook para discutir programas de governo e organizar a militância.

Através do perfil @mousavi1388 do Twitter, a campanha do líder da oposição instruiu seus simpatizantes. No dia 10 de junho, por exemplo, enviou o alerta: *“Cinco milhões de canetas falsas serão distribuídas nas eleições de sexta-feira, a tinta desaparecerá depois de oito horas. Use sua própria caneta para votar”*.

Efetivamente, a mobilização via Internet era a alternativa de campanha para a oposição, uma vez que Mahmoud Ahmadinejad contava com o aval irrestrito da imprensa estatal. *“As novas tecnologias (da informação) têm a capacidade de multiplicação (de mensagens) pelos próprios indivíduos, que podem retransmitir e-mails e mensagens de texto e convocar mais simpatizantes no Facebook”*, declarou o diretor da campanha de Mousavi, Behzad Mortazavi (CHRISTENSEN, 2010, p. 6).

---

<sup>4</sup> Dados do CIA Factbook (Central Intelligence Agency, dos Estados Unidos).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Para Alizadeh a combinação de uma forte determinação política com uma carência dos meios de comunicação tradicionais levou a oposição a testar outros métodos e canais: “*O jornal de Mousavi foi fechado na noite da eleição, seus frequentes pedidos para aparecer na TV estatal foram rejeitados, sua página oficial na Internet foi bloqueada*” (ALIZADEH, 2009, p. 5).

Para Rahimi, o uso político da Internet visava influenciar a cobertura da imprensa local e internacional, ultrapassar o filtro da imprensa estatal dominante e assim atingir a opinião pública – tanto local quanto estrangeira.

*“Como uma plataforma flexível e horizontal para promover uma imagem do movimento que atraísse um público maior, os sites de relacionamento aprimoraram o recrutamento, aumentaram a participação dos cidadãos na campanha eleitoral e expandiram a influência dos movimentos sociais de base, levando a campanha a uma esfera transnacional”* (RAHIMI, 2011).

Os eleitores iranianos – que, como mencionamos, são em sua maioria jovens urbanos e “conectados” – utilizaram a Internet para declarar o voto e fazer campanha. No site de relacionamentos Facebook, por exemplo, coloriram seus perfis: de verde em apoio ao líder da oposição, Mousavi; de vermelho pelo candidato à reeleição, Ahmadinejad.

No entanto, é importante notar que essa exposição no Facebook apresenta um paradoxo: apesar de ser mais conveniente do que manifestar-se num espaço offline, é um compromisso público. Num Estado autoritário como o Irã, que tem uma *Cyber Police* e um *Committee in Charge of Determining Unauthorized Websites* (comitê que determina sites não-autorizados, cuja função é censurar conteúdo no ciberespaço), assumir a preferência por um candidato online deixa o eleitor mais vulnerável do que se ele segurasse um cartaz numa praça, no meio de uma multidão anônima.

As mídias sociais da Internet voltam à cena durante as manifestações. Os candidatos reformistas e seus eleitores rejeitaram imediatamente a notícia da vitória de Mahmoud Ahmadinejad naquele junho de 2009. Iranianos descontentes usaram o verde da campanha de Mousavi (uma cor-símbolo do Islamismo) e levaram para as principais ruas de Teerã o lema “*Where is my vote?*” (ou “*Onde está meu voto?*”).<sup>5</sup> Os manifestantes construíram um sistema de comunicação descentralizado, horizontal, desafiando a censura e a repressão do governo

---

<sup>5</sup> O Conselho dos Guardiões fez uma recontagem parcial diante da denúncia de que em alguns locais de votação havia mais votos que eleitores inscritos. No entanto, o resultado das eleições foi homologado pelo Líder Supremo iraniano, o Aiatolá Ali Khamenei, que considerou a reeleição de Mahmoud Ahmadinejad um “julgamento divino”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

iraniano. Com 25 mil seguidores, o perfil @persiankiwi do Twitter foi uma referência para manifestantes locais e a comunidade internacional – outros perfis utilizados pelos dissidentes para comunicação eram @StopAhmadi e @Iran Election.

No dia 15 de junho, @persiankiwi alertava: “*Conselho para quem vai ao protesto. Vá com amigos. Não ande sozinho. Monitore seus amigos*”.

Em 21 de junho o plano era confundir a polícia: “*Amanhã às 4 da tarde todos em todo o país telefonem e denunciem protestos nas ruas onde não houver algum. RT RT RT*” (RT significando “retweet” ou “repasse a mensagem”).<sup>6</sup>

As manifestações foram duramente reprimidas. A Ong *International Campaign for Human Rights in Iran* estima que cerca de quatro mil manifestantes foram detidos.<sup>7</sup> Segundo dados oficiais trinta pessoas morreram – número que as organizações de defesa dos direitos humanos acreditam ser maior. A Ong Repórteres Sem Fronteiras diz que mais de trinta jornalistas e ciberativistas iranianos foram presos em 2009.

O governo iraniano, através do Serviço de Inteligência, exerceu seu poder bruto também no espaço virtual. “*Facebook e YouTube acabam de ser bloqueados*”, informava @mousavi1388 no dia seguinte às eleições.

Bloquear o acesso à Internet é uma prática comum no Irã, intensificada em períodos de crise política. “*Governos autoritários sufocam a comunicação entre seus cidadãos porque eles temem, corretamente, que uma população bem coordenada restrinja sua habilidade de agir sem supervisão*” (SHIRKY, 2011, p. 4).

Mas enquanto o governo de Ahmadinejad fechava o ciberespaço o Movimento Verde atraía o apoio de aliados externos.

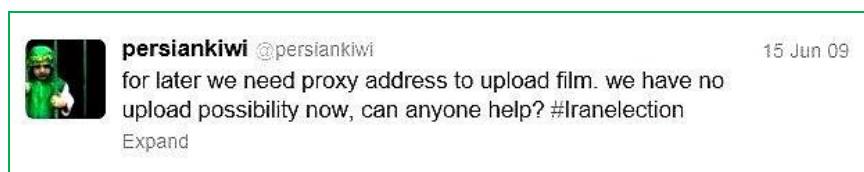
As comunidades de hacktivistas Anonymous e Pirate Bay criaram o site “Anonymous Iran”, que congregou 22 mil pessoas em todo o mundo. Uma das estratégias era providenciar servidores proxy para compartilhar o acesso à Internet e permitir que os manifestantes iranianos continuassem acessando a rede mundial de computadores. Era uma resposta a apelos como o feito por @persiankiwi em 15 junho: “*Mais tarde precisaremos de um servidor proxy para subir um filme. Alguém pode ajudar?*”.

<sup>6</sup> Página consultada: <https://twitter.com/persiankiwi>

<sup>7</sup> Site consultado: <http://www.iranhumanrights.org/>

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital



**Ilustração 2: mensagem dos manifestantes via Twitter**

O site Boing Boing publicou um “*Cyberwar guide for Iran elections*” (guia de guerra cibernética para as eleições iranianas) com instruções de como disponibilizar servidores proxy e endereços de Internet Protocol (IP), a fim de evitar que os hacktivistas equivocadamente auxiliassem o governo, ao invés dos manifestantes. No Vale do Silício, norte da Califórnia, o engenheiro de informática Austin Heap desenvolveu um software chamado *Haystack* (ou palheiro), que confundia o monitoramento das autoridades ao disfarçar sites visitados pelos usuários.

“*A crise política no Irã demonstrou, como nunca, o poder e a influência das mídias sociais*”, afirmou o instituto de pesquisas Pew, dos Estados Unidos. Numa análise de mensagens no Twitter durante a semana de 15 a 19 de junho de 2009, o instituto detectou que 98% dos links postados no serviço de microblogging se referiam à crise no Irã. Entre as páginas mais acessadas via Twitter estavam fotografias das manifestações, reportagens sobre como os ativistas estavam utilizando a Internet como ferramenta de mobilização e artigos sobre como os usuários do serviço também podiam se organizar online para apoiar o movimento.<sup>8</sup>

### Ativismo 2.0

*“Não temos cobertura da imprensa local.  
Todos devem ajudar a espalhar a mensagem de Mousavi.  
Uma pessoa = Um emissor.”*

(Campanha de Mir Hossein Mousavi via Twitter, em 15 de junho de 2009)

As Tecnologias de Informação e Comunicação foram amplamente utilizadas tanto na campanha para as eleições presidenciais de 2009 no Irã, quanto como ferramentas de mobilização popular após a divulgação da contestada vitória de Mahmoud Ahmadinejad. A

<sup>8</sup> Disponível em [http://www.journalism.org/index\\_report/iran\\_and\\_%E2%80%9Ctwitter\\_revolution%E2%80%9D](http://www.journalism.org/index_report/iran_and_%E2%80%9Ctwitter_revolution%E2%80%9D)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

partir de agora analiso alguns aspectos que caracterizam digitalização do ativismo político: a ascensão da auto-comunicação de massa, a difusão do poder, e a emergência da cooperação.

O Movimento Verde representa o que Recuero identifica como uma mudança nas formas de organização, identidade, conversação e mobilização social: a Comunicação Mediada pelo Computador. “*A Comunicação Mediada pelo Computador, mais do que permitir que indivíduos comuniquem-se, amplifica a capacidade de conexão*” (RECUERO, 2009, p. 16). O ativista político do século XXI ignora limites de território, exerce sua solidariedade virtual no *espaço de fluxos* de Castells.

*“Os movimentos sociais escaparam do confinamento no espaço de lugares fragmentado e conquistaram um espaço global de fluxos, enquanto não se condenaram à morte pela virtualização, mantendo sua experiência local como o fundamento do seu objetivo principal: a restauração do significado do novo espaço e tempo de nossa existência, feito de fluxos, lugares e de sua interação.”* (CASTELLS, 2007, p. 250)

Ao amplificar audiência via Internet os eleitores iranianos conseguiram alcance internacional. É o que Castells define como “auto-comunicação de massa” (*mass self-communication*), a comunicação que é gerada e dirigida por indivíduos em redes horizontais que conectam o local ao global (CASTELLS, 2009, p. 70). “*A emergência da auto-comunicação de massa oferece um meio extraordinário em que movimentos sociais constroem sua autonomia e confrontam instituições em seus próprios termos e projetos*”. (CASTELLS, 2007, p. 249)

Indivíduos assumem um protagonismo político maior no ciberespaço graças à dramática diminuição no custo de produção, processamento, transmissão e busca pela informação, como observa Nye.

*“No meio do século XX as pessoas temiam que os computadores e as comunicações da atual Revolução da Informática criariam um governo centralizador e controlador como o dramatizado na novela „1984” de George Orwell.(...) No entanto, ao contrário, com a redução do custo dos computadores e do tamanho dos aparelhos portáteis, o efeito descentralizador ultrapassou o poder centralizador. O poder sobre a informação é mais distribuído que há algumas décadas”* (NYE, 2001 p. 115).

Ao reagir diante da repressão violenta e da privação de liberdades democráticas no Irã, a sociedade civil internacional demonstrou que não depende apenas do Estado e de seus aparatos – demonstrou sua autonomia e exerceu sua parcela de poder.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Utilizamos aqui uma definição de poder segundo Castells: a capacidade estrutural de um ator social de impor sua vontade sobre outro ator social. O autor também desenvolve o conceito de contra-poder, que é a capacidade de um ator social de resistir e desafiar as relações de poder institucionalizadas (CASTELLS, 2007).

*“Através da história, comunicação e informação têm sido fontes fundamentais de poder e de contra-poder, de dominação e mudança social. Isso pois uma batalha fundamental tem sido travada, que é a batalha por corações e mentes das pessoas. A maneira como as pessoas pensam determina o destino de normas e valores com as quais as sociedades se constroem. Enquanto coerção e medo são fontes importantes para impor a vontade dos dominantes sobre os dominados, poucos sistemas institucionais duram muito se baseados unicamente em repressão”* (CASTELLS, 2007, p. 238).

Durante o Movimento Verde iraniano em 2009 se viu, nas esferas offline e online, o exercício do contra-poder: eleitores insatisfeitos protestando contra o resultado de uma votação crucial, com o apoio de ativistas e ciberativistas localizados em outros países – que passaram a ecoar o lema dos dissidentes, perguntando “Cadê o voto deles?”.

Nye aponta que há dois tipos de mudança em relação ao poder neste século: a “transição de poder” e a “difusão de poder”.

*“A transição de poder de um Estado dominante para outro é um evento histórico familiar; mas difusão de poder é um processo mais novo. O problema para todos os Estados na era da informação global é que mais eventos ocorrem fora do controle até mesmo dos Estados mais poderosos”* (NYE, 2001, p. 113).

Um número cada vez maior de atores tem acesso ao poder que vem da informação e, como consequência, há uma relativa redução nos diferenciais de poder que cada um exerce. *“Os Estados continuarão a ser os atores dominantes no cenário mundial, mas esse cenário está cada vez mais populoso e difícil de controlar”* (NYE, 2001, p. 114).

Essa difusão do poder está representada pelo ativismo nas redes sociais da Internet. Seja através do “slacktivismo” (do inglês *slack*, preguiçoso, e *activism*, ativismo, é a militância de baixo custo pessoal, exercida com um clique no mouse como o “curtir” do Facebook), ou do compromisso de atores mais engajados, que se empenham em defender suas causas sejam elas políticas, humanitárias ou ambientais numa convergência entre o online e o offline – ou o “espaço de fluxos” e o “espaço de lugares” de Castells.

Em sua concepção original (a desenvolvida em 2004 por alunos da Universidade de Harvard), o Facebook não era necessariamente um instrumento político, mas apenas um site de relacionamento para universitários. Seu potencial de disseminação de conteúdo, como

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

aponta Kirkpatrick, está no software que imprime uma característica viral à informação: “As ideias têm a capacidade de se espalhar pelos grupos e fazer com que um grande número de pessoas tomem conhecimento de algo simultaneamente” (KIRKPATRICK, 2010, p. 15).

O ativismo político-social via Internet pode ser atraente pois, como descrito anteriormente, é cômodo e tem custo cada vez mais reduzido com o fácil acesso à tecnologia. Pragmatismo à parte, creio que há um outro elemento importante que caracteriza as relações no ciberespaço: a emergência da cooperação.

Benkler aponta que a biologia evolutiva tem desenvolvido modelos refinados para explicar nossa tendência à cooperação – “Somos mais caóticos e complicados que padrões antigos sugerem ou determinam” (BENKLER, 2001, p. 236). Para o autor a cooperação está na origem das formas mais interessantes de criação e de prosperidade no mundo atual (como exemplo, a manutenção colaborativa da enciclopédia virtual Wikipedia e os novos modelos de negócios na indústria fonográfica). Benkler sugere que “nos importamos o suficiente com o que acreditamos ser o correto, o justo e o normal ou socialmente apropriado para a situação – mesmo que isso venha a ter um preço para nós” (BENKLER, 2011, p. 171)

O Twitter decidiu correr sua parcela de risco em nome da cooperação durante a revolução iraniana que recebeu seu nome. No dia 16 de junho de 2009 (no terceiro dia de protestos pós-eleições) a empresa informou em seu blog que havia decidido remanejar o horário da manutenção (que indisponibiliza o serviço durante uma hora) para evitar prejuízo aos manifestantes, “reconhecendo o papel que o Twitter está desempenhando como uma ferramenta de comunicação no Irã”. Quando ocorreu a manutenção era madrugada no Irã, duas horas da tarde na costa oeste dos Estados Unidos.

Na época imprensa elogiou o feito, afirmando que a empresa teria atendido a um pedido do Departamento de Estado norte-americano, o que foi negado pelo Twitter em comunicado no blog:

*“É gratificante pensar que nossa empresa, que tem apenas dois anos, está desempenhando um papel global tão significativa que governantes encontram maneiras de destacar nossa importância. No entanto, é importante ressaltar que o Departamento de Estado não tem acesso aos nossos processos de tomada de decisões. De qualquer maneira, nós podemos concordar que a troca de informações transparente é uma força positiva no mundo.”<sup>9</sup>*

<sup>9</sup> Disponível em <http://blog.twitter.com/2009/06/up-up-and-away.html>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A possibilidade de exercer seu contra-poder, como diria Castells, ou de agir com autonomia, como sugere Benkler, é uma característica que forja e fortalece os laços cooperativos no ciberespaço “(...) *Precisamos sentir que controlamos nossas próprias preferências, princípios e ações. Quando pensamos que somos manipulados e controlados por recompensas, nos rebelamos*” (BENKLER, 2011, p. 179).

### Uma “ciberutopia”?

Apesar de bem-intencionada, a participação de atores externos durante o Movimento Verde iraniano de 2009 não foi isenta de críticas. É importante considerar alguns aspectos do ciberativismo questionados por Morozov. O autor reconhece o poder da Internet como um meio para protestar acessível e eficiente. No entanto, ele lembra que a “Revolução do Twitter” pode ser facilmente reduzida a um produto da imaginação de visionários e “ciberotimistas” – uma “ciberutopia”: “*Analistas ocidentais finalmente tiveram a chance de provar que as bilhões de horas que a humanidade passa no Twitter ou no Facebook não são gastas em vão*” (MOROZOV, 2009, p.11).

Ao superestimar o papel de ciber e hacktivistas externos sem considerar as nuances e a dinâmica da política e da cultura locais, analistas internacionais correm o risco de subestimar o protagonismo e a capacidade de organização dos próprios manifestantes iranianos, submetidos à censura e à repressão física brutal. Democracia, ao contrário do que pregam alguns Estados, não é artigo que se exporta facilmente.<sup>10</sup> Como lembra Shirky, “*O apoio externo corre o risco de caracterizar até mesmo uma oposição pacífica de ter influência estrangeira*” (SHIRKY, 2011, p. 4).

Para Alizadeh, a mídia ocidental produziu uma “ciberfantasia”.

*“A criativa auto-organização do movimento utiliza uma diversidade de métodos e canais, muitos deles simples e tradicionais, dependendo da disponibilidade: gritar ‘morte ao ditador’ dos telhados, fazendo chamadas por telefones fixos, gritando ao final de um protesto a hora e o local do próximo, e*

---

<sup>10</sup> Em entrevista à BBC Persa (26 de outubro de 2011) a Secretária de Estado Hillary Clinton declarou que os Estados Unidos estão empenhados em desenvolver tecnologias que burlem a cibercensura no Irã, o que ela considera uma “*versão do século XXI das cercas de arame farpado da ex-União Soviética*”. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/news/world-us-canada-15470987>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

*transmitir notícias boca a boca. As sociedades ocidentais criaram uma ciberfantasia ao rotular esse movimento de Revolução do Twitter. Esse rótulo ignora completamente as pessoas que foram assassinadas ou feridas ou postas em perigos por balas não-virtuais”. (ALIZADEH, 2009, p. 5)*

Mozorov também sugere que os ativistas podem ter mais prejudicado que ajudado o movimento. Ao atacar sites do governo iraniano “ciber-soldados” teriam deixado o acesso à Internet mais lento: “Apoiadores estrangeiros fizeram o que o governo iraniano não conseguia: tornar a Internet inutilizável para os ativistas” (MOROZOV, 2009, p. 13). As mensagens trocadas entre apoiadores externos e militantes locais deixaram perigosas evidências. De fato, alertava @persiankiwi em 16 de junho: “Várias prisões hoje após rastreamento por proxys divulgados no Twitter”.

O software Haystack, que foi endossado por Washington como uma ferramenta contra o autoritarismo iraniano, mais tarde foi considerado cheio de falhas que poderiam até permitir que usuários fossem rapidamente identificados e localizados.

Há relatos de sessões de tortura na infame prisão Evin, em Teerã, em que os interrogadores exibem transcrições de chamadas e de mensagens trocadas por celular, produzidas a partir de programas de localização e monitoramento de dissidentes disponibilizados por empresa europeias.

*“Uma Revolução do Twitter só é possível em um regime em que o aparelho do Estado seja completamente ignorante em relação à Internet e que não tenha presença virtual alguma. No entanto, a maioria dos Estados autoritários estão explorando o ciberespaço com seus próprios objetivos estratégicos”. (MOROZOV, 2009, p.12)*

Como observa Nye, alguns aspectos da Revolução da Informação apoiam os pequenos, mas outros auxiliam os já poderosos.

*“As grandes potências provavelmente não conseguirão dominar essa esfera tanto quanto têm dominado o mar ou o espaço aéreo. Mas o ciberespaço também demonstra que difusão do poder não significa igualdade de poder ou a substituição de governos como os atores mais poderosos na política mundial” (NYE, 2011, p. 149 e 150)*

### Considerações finais

Em junho de 2009 a iraniana Neda Agha-Soltan foi transformada, involuntariamente, em mártir. Um câmera num telefone captou imagens da jovem baleada numa rua de Teerã durante as manifestações contra o polêmico processo eleitoral. O vídeo foi transmitido do Irã

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

para a Europa através do celular, veiculado pelo YouTube, e milhões de pessoas, em todo o mundo, se sensibilizaram com sua agonia.

Imagens antes contrabandeadas de zonas de guerra hoje são postadas na *world wide web* e causam repercussão imediata. Foi assim também na Tunísia e no Egito, entre 2010 e 2011: a auto-imolação de um vendedor ambulante e o assassinato de um jovem que denunciava casos de corrupção policial foram divulgados pela Internet e deflagraram os levantes populares da Primavera Árabe, que desestabilizou governos e derrubou ditadores no Oriente Médio.

Com o ciberativismo e o jornalismo participativo, a Internet é um atalho entre a produção e a recepção de conhecimento e informação – e uma eficiente ferramenta para burlar a censura. E se informação é poder e comunicação é contra-poder, parafraseando Castells, elas são um caminho para a construção de sociedades mais transparentes.

*“É cada vez mais difícil para um governo esconder ou manipular a informação. Os planos de manipulação são captados e desafiados por uma infinidade de olhos enquanto o debate e a mobilização são deflagrados por milhares de pessoas, sem uma coordenação central, mas com um propósito em comum”.* (CASTELLS, 2007, p. 251)

Apesar de não ter obtido o resultado almejado o Movimento Verde abalou a estrutura do regime iraniano. Um indício é a contínua repressão a opositores do regime: *“Intelectuais de renome, ativistas e analistas políticos, jornalistas e professores universitários são presos, acusados de traição, forçados a confessar. (...) Qualquer pessoa com um grama de inteligência ou fibra moral é um suspeito”*, diz Dabashi (2009).

O relatório especial da Organização das Nações Unidas sobre direitos humanos no Irã (*The situation of Human Rights in the Islamic Republic of Iran*), de setembro de 2011, denuncia a tortura de prisioneiros, detenções e execuções arbitrárias. Os líderes da oposição, Mir Hossein Mousavi e Mehdi Karroubi, estão em prisão domiciliar com suas esposas desde fevereiro de 2011 por apoiarem publicamente a Primavera Árabe. (O relatório foi considerado imparcial pelo governo iraniano, conforme a agência de notícias oficial, IRNA.)

O Irã é considerado um “Inimigo da Internet” pela Repórteres Sem Fronteiras. Segundo a Ong, há quatro *netizens* (definição para blogueiro, jornalista online ou

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ciberativista) condenados à morte no país. O crime: utilizar sites de relacionamento e blogs para insultar o Islã e disseminar mensagens contra o governo.<sup>11</sup>

Como sugere Shirky, a melhor razão para crer que as mídias sociais podem trazer mudanças políticas é que tanto os dissidentes como os governos concordam com isso:

*“Em todo o mundo ativistas acreditam na utilidade dessas ferramentas e tomam medidas para usá-las apropriadamente. E os governos que eles contestam também crêem que as redes sociais são poderosas, e estão dispostos a atacar, prender, exilar ou assassinar seus usuários como resposta” (SHIRKY, 2011, p. 10)*

Como demonstramos com a sequência de eventos durante o Movimento Verde iraniano de 2009, o acesso às tecnologias de informação e comunicação determina uma mudança no cenário da política mundial. A Internet e suas mídias sociais são ferramentas de contestação política e promovem uma redução nos diferenciais de poder entre os atores. No ciberespaço, ativistas forjam novas formas de cooperação e agem de forma autônoma, estreitando fronteiras e promovendo o que tantos Estados tentam sem sucesso: o diálogo entre civilizações.

### Referências bibliográficas

ALIZADEH, Ali. **Why Are the Iranians Dreaming Again?** In HASHEMI, Nader e POSTEL, Danny. **People Reloaded: The Green Movement and the Struggle for Freedom in Iran.** Nova York: Melville House Publishing, 2010.

ARTHUR, Charles. **Haystack 'anti-censorship' software withdrawn over security concerns.** Edição eletrônica do The Guardian, 17 de setembro de 2010.

BAHIDA, El Houssine Majdoubi. **El papel de las televisiones por satélite e internet en las revoluciones democráticas en el mundo árabe.** Málaga: Revista Infoamérica, n 5, 2011.

BENKLER, Yochai. **The Penguin and the Leviathan: How Cooperation Triumphs over Self-Interest.** Nova York: Crown Business, 2011.

---

<sup>11</sup> Disponível em <http://en.rsf.org/internet-enemie-iran,39777.html>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

BLACK, Ian. **How Iran is filtering out dissent.** Edição eletrônica do The Guardian, 30 de junho de 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: A era da informação, economia, sociedade e cultura (v. 1).** São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CASTELLS, Manuel. **Communication Power.** Nova York: Oxford University Press, 2009.

CASTELLS, Manuel. **Communication, Power and Counter-power in the Network Society.** Los Angeles: International Journal of Communication, University of Southern California, 2007.

CHRISTENSEN, Stine Nordbjaerg. **Iran: Modern Media and Electoral Authoritarianism, A Study of the Use of Modern Media in the Presidential Election in June 2009.** Buenos Aires: Centro Argentino de Estudios Internacionales, 2010.

DABASHI, Hamid. **Iran's democratic upsurge.** Al-Ahram Weekly Online, edição 952, junho de 2009.

DABASHI, Hamid. **Iran is self-destructing.** Al-Ahram Weekly Online, edição 960, agosto de 2009.

ELGIN, Ben; KATZ, Alan e SILVER, Vernon. **Iranian Police Seizing Dissidents Get Aid Of Western Companies.** [www.bloomberg.com](http://www.bloomberg.com), 30 de outubro de 2011.

KIRKPATRICK, David. **O Efeito Facebook.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011.

MOROZOV, Evgeny. **Iran: Downside to the "Twitter Revolution".** Revista Dissent, v 56 n 4. University of Pennsylvania Press, 2009.

**Iran: UN human rights expert concerned over judicial abuses.** Reportagem publicada pelo United Nations News Center, [www.un.org/news](http://www.un.org/news), 19 de outubro de 2011.

**Judiciary chief refutes as 'lies' report of UN special human rights rapporteur.** Reportagem publicada pela IRNA (Islamic Republic News Agency), <http://www.irna.ir/enIndex.htm>, 13 de novembro de 2011.

NYE, Joseph S. Jr. **The Future of Power.** Nova York: Public Affairs, 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

PETERSON, Scott. **'Haystack' gives Iranian opposition hope for evading Internet censorship.** Edição eletrônica do The Christian Science Monitor, 16 de abril de 2010.

RAHIMI, Babak. **Affinities of Dissent: Cyberspace, Performative Networks and the Iranian Green Movement.** CyberOrient, Online Journal of the Virtual Middle East, v 5 n 2, 2011.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

SHIRKY, Clay. **The political power of social media: technology, the public sphere, and political change.** Edição eletrônica da revista Foreign Affairs, janeiro/fevereiro de 2011.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Piratas Brasileiros Online: Uma Insurreição de Saberes Sujeitados<sup>1</sup>

Clarissa Corrêa Henning<sup>2</sup>  
Fernanda Al-Alam Ribeiro<sup>3</sup>

#### Resumo

Este trabalho investiga a mudança no dispositivo de autoria na contemporaneidade a partir de uma pesquisa do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) sobre as práticas de download de músicas e filmes no país, que aponta para a popularidade dos downloads gratuitos – e muitas vezes clandestinos – entre os brasileiros. Parece necessário contextualizar tais dados em um espaço-tempo profundamente marcado pelo capitalismo flexível, pela cibercultura e pelas tecnologias da governamentalidade. Tenta-se compreender, por um lado, que valores estamos deixando para trás no que se refere a nossas práticas e discursos sobre a autoria; por outro lado, arrisca-se investigar rastros que apontam para alguns dos caminhos delineados em nossa atualidade.

#### Palavras-chave

Autoria; pirataria; compartilhamento; cibercultura; governamentalidade.

Este trabalho apresenta resultados parciais de uma pesquisa que busca analisar os deslocamentos no dispositivo de autoria a partir da análise de fenômenos próprios do nosso tempo, como o capitalismo flexível, a governamentalidade e a cibercultura. Para isso, segue os rastros das mudanças e devires que atravessam o sujeito contemporâneo, e destaca a influência dessas transformações nos discursos atuais sobre a autoria. A polêmica que envolve hoje a legitimidade da propriedade intelectual aponta para dois discursos contrapostos: o *copyright* e o *copyleft*. Lembrando aqui que todo discurso contém determinadas valorações e enaltece certos estilos de vida (FOUCAULT, 2005), este trabalho também procura compreender quais são as verdades que habitam nossos discursos sobre a rotilidade do autor. Na era pós-fordista, a fronteira entre a colaboração e a modulação da cooperação produtiva torna-se cada vez mais tênue. Para Foucault (2008), não há relações de produção *mais*

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Jornalista graduada na Feevale. Mestranda do PPGCom ECO/UFRJ. Bolsista Capes.

<sup>3</sup> Jornalista graduada na UCPel. Aluna do curso de especialização em Pedagogia da Arte/UFRGS.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

mecanismos de poder, porque estes estão presentes na constituição mesma dessas relações. É a análise desses mecanismos que deve mostrar os efeitos de saber produzidos por eles e pelas estratégias de poder das lutas contra esses efeitos.

Em maio de 2012, o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) divulgou um estudo sobre a prática de *download* de músicas e filmes no Brasil. A conclusão foi de que 41% do total de internautas brasileiros baixam conteúdo protegido na rede. O IPEA classificou 81% desses usuários “baixadores” como *piratas*<sup>4</sup>, ou seja, aqueles que baixaram músicas ou filmes nos três meses anteriores à realização da pesquisa, e que também não compraram nenhum conteúdo virtual na internet no último ano.

O formato digital alterou drasticamente a maneira de produzir e de consumir produtos culturais. Mais do que isso: a popularização da internet, e das redes P2P, trouxe em seu esteio uma crise de suportes sem precedentes. A liberação do polo emissor, antes seara quase exclusiva dos *mass media*, incentiva a troca e a colaboração entre os internautas. Com isso, a atribuição da autoria é deslocada e sofre um profundo abalo.

Primo (2008), partindo do trabalho de Foucault (2006), ressalta que o conceito de autoria sofre uma profunda transformação na modernidade. Se antes a autoria não era imprescindível<sup>5</sup>, agora existe a necessidade de ligar a obra a um autor. A assinatura garante legitimidade aquele discurso, indicando que ele deve ser visto de maneira diferente dos discursos desprovidos de autoria. Assim, o dispositivo de autoria na modernidade disciplina a circulação dos textos e a ordem desses discursos. Como bem exposto por Nunes (2007), é um modo de educar o olhar, dificultando outras formas de encarar a atribuição da autoria, e também seu sentido. É a representação do sujeito como um indivíduo atado a uma identidade fixa.

---

<sup>4</sup> Parece significativo que a definição do “pirata” se dê prioritariamente pelo *pagamento* de um serviço, e não pelo reconhecimento efetivo da autoria. De resto, o documento explica que “Para os propósitos deste artigo, piratas online são classificados como os usuários que baixaram músicas ou filmes nos últimos três meses (considerando-se o momento da entrevista), e não compraram músicas, filmes ou *ringtões* nos últimos doze meses (tendo como referência o momento da entrevista). Considerando-se apenas as respostas válidas, trata-se de um universo de 5,6 milhões em 6,9 milhões de usuários. A diferença de escopo e de prazo da pergunta reforça o fato de que se trata de uma classificação conservadora – um patamar inferior – por vários motivos. Em primeiro lugar, o usuário que comprou um *ringtone* e baixou músicas ou filmes sem pagar não foi classificado como pirata. O usuário que comprou filmes ou músicas em CD ou DVD, e baixou músicas ou filmes sem pagar, também não foi classificado como pirata. Em resumo, uma única compra de filme, música ou *ringtone* fez com que o usuário fosse enquadrado como não pirata. Existe a possibilidade de que um usuário classificado como pirata tenha baixado apenas conteúdo legal, mas ela parece muito remota.”(IPEA, 2012, p. 18).

<sup>5</sup> Primo (2008), embasando-se nos estudos de Foucault (2006), alude à idéia de autoria da Idade Média. Naquela época, as práticas discursivas eram eminentemente orais e a figura do autor não era fundamental para a proliferação dos discursos. Nesse sentido, a noção de legitimidade do discurso embasada no nome de seu autor só aparece com força na modernidade, constituindo assim o regime de verdade que embasará a idéia do *copyright*.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O reconhecimento da autoria também possibilita penalizar os discursos transgressores. É sobre essa conceituação que a regulamentação dos direitos autorais se desenvolve, tornando-se cada vez mais cara à medida que os custos da fiscalização do controle da autoria como uma propriedade aumentam (PRIMO, 2008 e NIMUS, 2006).

Este é um tempo em que múltiplas verdades circulam livremente, principalmente na rede mundial de computadores. Essas verdades perpassam várias práticas, seja através de ações como o compartilhamento de arquivos protegidos, seja por meio de disputas argumentativas a favor ou contra o *copyright*.

Um outro regime da produção de verdade passa pela resignificação de conceitos cristalizados pelo tempo. Nesse sentido, a luta pelo discurso aparece como uma tentativa de romper com a lógica moderna, possibilitando novas formas de compreender o social.

A análise da contemporaneidade e de fenômenos que lhe são próprios e a compreensão das implicações das tecnologias de segurança e controle parecem ser aspectos fundamentais para o estudo das relações de força e de sentido que hoje atravessam as questões sobre a autoria. Dessa forma, a economia política, a governamentalidade e a estatística auxiliam a compreensão de alguns dados, principalmente com relação à análise da pesquisa do IPEA e o cruzamento feito entre os dados colhidos por ela – ou a sua falta.

### **Legitimidade do saber estatístico e a insurreição dos saberes dominados**

Foucault (2007) ensina que, no tempo da soberania, a finalidade do governo era tida como o bem comum e a salvação. Se todos os súditos obedecessem às leis, dessem cabo adequadamente de suas tarefas, competentemente exercessem suas funções e respeitassem a ordem estabelecida por Deus e pelos homens, então o bem comum estava presente. Ele foi caracterizado como, em última análise, a expressa obediência à soberania. Nas obras anti-Maquiavel, a arte de governar deve conduzir cada uma das coisas a governar a um objetivo adequado. Assim, o bem comum deixa de ser enfatizado: a finalidade é produzir a maior riqueza possível, é que as pessoas tenham os meios de subsistência dos quais necessitam. A ênfase é em dispor as coisas e não em impor uma lei aos súditos. E a disposição das coisas deve ser feita com vistas a fins específicos, prioritariamente de acordo com determinadas táticas de governo que nada tem haver com leis.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A razão de Estado começa a ser articulada no final do século XVI e início do século XVII: o Estado é entendido como tendo uma racionalidade própria. Foucault (2007) explica que essa razão de Estado serviu de obstáculo para a arte de governar até o século XVIII. Primeiro porque esse período sofreu várias crises, e a arte de governar só se desenvolve em períodos de expansão; segundo porque o problema e a instituição da soberania ocupavam lugar de destaque no pensamento político. O autor ensina que tal situação foi desbloqueada a partir do crescimento demográfico, da produção agrícola e das riquezas.

O que chamamos atualmente de “econômico” é resultado do movimento que centralizou a economia neste conceito, oscilação protagonizada pelo desenvolvimento da ciência do governo. Ao especificar os problemas da população irreduzivelmente ligados ao nível da economia, o objeto da ciência do governo livrou-se, enfim, do quadro jurídico da soberania. A tecnologia de poder começa a ser enfatizada principalmente na estatística. É esta quem vai desvelar a regularidade própria da população, suas características e problemas que passam ao largo da família. Vai permitir também destacar os movimentos e atividades que permitem à população produzir determinados efeitos econômicos.

De elemento central, a família assume um papel secundário: ela passa a ser um segmento, mas um segmento privilegiado, um instrumento. Isso porque é através dela que se pode conseguir certos comportamentos da população. Assim, este novo tipo de governo joga tanto no nível individual quanto no geral:

O interesse individual – como consciência de cada indivíduo constituinte da população – e o interesse geral – como interesse da população, quaisquer que sejam os interesses e as aspirações individuais daqueles que a compõem – constituem o alvo e o instrumento fundamental do governo da população. Nascimento portanto de uma arte ou, em todo caso, de táticas e técnicas absolutamente novas (FOUCAULT, 2007, p. 289).

O conjunto das táticas próprias de um governo voltado para a população, e que tem na economia política sua principal forma de saber e nos dispositivos de segurança sua tecnologia fundamental, é chamado por Foucault (2007) de governamentalidade. Ele destaca que se hoje o palco das lutas políticas caracteriza-se justamente pela tecnologia desse tipo de governo, é por meio dessa mesma tecnologia que o Estado pôde sobreviver. O deslocamento entre a sociedade disciplinar e a sociedade de controle torna visível um governo que busca gerir a liberdade humana através dos mecanismos de segurança.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Importante destacar os efeitos de poder e de verdade que as informações estatísticas possuem em uma sociedade pautada pela governamentalidade. Os números gerados por elas tornam conhecidas realidades distantes que, ao se tornarem registráveis, tornam-se pensáveis e, por fim, governáveis (SENRA, 2005). As estatísticas desconstituem as individualidades para, em seguida, reconstruí-las com ordem. Partindo das individualidades, expressam coletividades. No mesmo sentido, as políticas são elaboradas de acordo com os agregados, mas voltadas para as individualidades.

Senra (2005) explica que as informações estatísticas são desejadas por sugerirem objetividade, mas são objetivações; constroem realidades e as tornam públicas, tendo sua credibilidade apoiada na ciência e na pesquisa. São estas que definem os limites do visível. Assim, o poder se vale das estatísticas para transformar realidades distantes promovendo ou estimulando determinadas ações, respaldado na legitimidade numérica dos índices indicados pelo saber estatístico. Sendo construções que aproximam mundos distantes e desconhecidos, as estatísticas atuam como exemplares tecnologias de distância (SENRA, 2005). A linguagem numérica amparada pela ciência (entendida como objetiva e universal) potencializa esse tipo de informação, quase silenciando por completo as polêmicas. Observando e registrando multiplicidades móveis, a estatística gera um efeito de estabilidade: determinando a coletividade, silencia as partes – necessariamente heterogêneas e não agregáveis. Contudo, hoje os números configuram-se como discursos de verdade.

A cultura moderna oferece uma posição de destaque aos números, taxas e índices estatísticos, dotando-os de um poder indiscutível (TRAVERSINI e BELLO, 2009). Esse tipo de informação engendra conhecimentos sobre a coletividade e suas práticas, e delimita principalmente os agrupamentos considerados problemáticos. Nesse sentido, Traversini e Bello (2009) ensinam que a governamentalidade pode ser compreendida como um modo de pensar direcionado para administrar os problemas da coletividade e os indivíduos “traduzidos como obstáculos aos projetos de desenvolvimento e de administração de uma nação” (2009, p. 137). O objetivo é otimizar os elementos positivos, que são postos em circulação da maneira mais eficiente possível. Por outro lado, busca-se minimizar o que é visto como inconveniente – mas sabendo-se desde já que este nunca será completamente suprimido. É aqui que se percebe o problema das séries indefinidas e abertas, cujo controle só se dá por meio de estimativas e probabilidades.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Parece importante destacar que de acordo com a pesquisa do IPEA, “dos usuários com ensino de graduação ou pós-graduação, 59% são baixadores de arquivos; entre os que têm ensino médio, são 52%; entre aqueles com ginásio, o índice é de 48%; e de apenas 36% entre os usuários com ensino fundamental.” (IPEA, 2012, p. 14). Por outro lado, “Com relação à escolaridade, é possível observar que a pirataria é maior entre aqueles com menos educação (92%), e menor entre os que têm nível superior (77%).” (IPEA, 2012, p. 15). Vale lembrar que a pesquisa considera “baixadores” quem fez uso de *download* na rede com a ressalva de ter pago por pelo menos um arquivo virtual no último ano, e chama de “pirata” aquele que faz uso do *download* e que não pagou por nenhum arquivo digital nos doze meses precedentes. Assim, cabe salientar que o nível de escolaridade geralmente está relacionado com o poder aquisitivo<sup>6</sup>. Além disso – já que a pesquisa não indica a quantidade de downloads feitos por cada grupo de escolaridade – para além das desigualdades de classe, parece razoável supor que a chamada “pirataria” é uma prática comum à expressiva maioria dos usuários da rede.

Por muito tempo o discurso hegemônico instaurou ideias que apontam para noções como ordem, origem e tradição. A genealogia denuncia que o pensamento voltado para a origem das coisas toma como norte a essência, a identidade, a imobilidade – ele procura delinear a continuidade. A história é um jogo de dominações analisado na emergência da descontinuidade, oportunizada por um estado de forças específico. Explicando a genealogia nietzschiana, Foucault ressalta que ela está para além de um simples estado de forças opostas:

Acontece também que a força luta contra si mesma: e não somente na embriaguez de um excesso que lhe permite se dividir, mas no momento em que ela se enfraquece. Contra sua lassidão ela reage, extraindo sua força desta lassidão que não deixa então de crescer, e se voltando em sua direção para abatê-la, ela vai lhe impor limites, suplícios, macerações, fantasiá-la de um alto valor moral e assim por sua vez se revigorar (FOUCAULT, 2007, p. 24).

As forças marcam seu aparecimento na emergência do acontecimento, e esta mostra o lugar da disputa. Este, por outro lado, é necessariamente um não-lugar indicando que os adversários não concernem ao mesmo espaço. O jogo da dominação acaba por determinar direitos e

---

<sup>6</sup> A mesma lógica pode ser aplicada na análise de outros dois grupos de dados expostos pelo Ipea. A pesquisa apontou que o maior índice de “baixadores” é de pessoas que trabalham – 53%. Em segundo lugar, ficam os estudantes que não trabalham, com 51%, seguidos dos desempregados (50%), donas de casa que não trabalham (40%) e aposentados (28%). Estes dados se chocam com outra indicação feita sobre o usuário ser considerado pirata: “os desempregados apresentam valores mais elevados (95%), seguidos dos estudantes que não trabalham (83%), indivíduos que trabalham (81%), donas de casa que não trabalham (80%) e aposentados (63%)” (IPEA, 2012, p. 15).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

deveres, e através de sua violência cria um sistema de regras. Por serem violentas, essas regras são em si mesmas vazias, direcionadas para servir a determinado estado de coisas que pode sempre ser subvertido.

O grande jogo da história será de quem se apoderar das regras, de quem tomar o lugar daqueles que as utilizam, de quem se disfarçar para pervertê-las, utilizá-las ao inverso e voltá-las contra aqueles que as tinham imposto; de quem, se introduzindo no aparelho complexo, o fizer funcionar de tal modo que os dominadores encontrar-se-ão dominados por suas próprias regras (FOUCAULT, 2007, pp. 25 e 26).

Os historiadores tentaram descrever longos períodos caracterizados como estáveis: a dispersão era o que devia ser reduzido a um estado de coisas homogêneo, ou então apagado, para retratar as coisas como uma continuidade (FOUCAULT, 2008a). Para a história clássica o descontínuo era o dado – e também o impensável. Mas a noção de descontinuidade passou por uma transformação. A história analisada a partir da descontinuidade faz com que o historiador deixe de buscar “o que quer mesmo dizer” determinado documento: em seu trabalho, ele manipula e trata o *corpus* discursivo referente a um mesmo objeto especificamente datado. O resultado deste trabalho virá das relações entre os enunciados ressaltados nos documentos, e entre estes enunciados e outros aos quais podem estar ligados: “A história aparece então não como uma grande continuidade sob uma descontinuidade aparente, mas como um emaranhado de descontinuidades sobrepostas” (FOUCAULT, 2008a, p. 293).

Foucault (2007) descreve os saberes dominados como os conteúdos históricos que foram ignorados ao serem engessados em sistematizações formais e funcionais. Por outro lado, esses saberes também são entendidos como os que foram desqualificados por não se adequarem à ordem discursiva, que enaltece o saber científico e desautoriza o saber das pessoas. Aqui, estes saberes dominados não devem ser entendidos como comuns, mas particulares – eles são incapazes de unanimidade. As genealogias, assim, são entendidas como anti-ciências, porque elas combatem exatamente os efeitos de poder de um discurso considerado científico ao reativarem os saberes dominados de forma a habilitá-los para a luta.

É claro que as genealogias são necessariamente heterogêneas; por isso, em vez de procurar unificá-las, o caminho é destacar o que está em jogo na luta contra a discursividade hegemônica que busca sepultá-las – e da qual elas vazaram. É por isso que o poder se exerce,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

não se dá e nem se troca. E é, antes de tudo, relação de força. A partir desse entendimento, o poder político necessariamente é visto como aquele que instaura a paz por meio de uma guerra silenciosa.

Ao mostrar que as populações possuem regularidades, a estatística também mostra que as populações têm efeitos econômicos específicos – de acordo com suas práticas e seus deslocamentos. É uma tecnologia de governo usada para administrar o coletivo, traduzindo a vida em números e destacando os agrupamentos que precisam de intervenção. Esse recorte que transforma a multidão incontrolável em um agregado comparável e possível de ser mensurado permite a elaboração de estratégias que objetivam conduzir o comportamento da população. Assim, a prática da gestão do risco é “uma forma de governar que necessita do saber estatístico para tomar decisões” (TRAVERSINI e BELLO, 2009, p. 143). Nesse sentido, é significativo que a pesquisa do IPEA dedique a última parte de seu relatório à apresentação das “considerações finais e implicações para políticas públicas” (IPEA, 2012, p. 4).

### **Multidão e descontinuidade**

No Império (HARDT e NEGRI, 2005), a multidão subverte o conceito de classe, porque este é resultado da objetividade histórica. A multidão, por sua vez, compreende as forças subjetivas atuantes no contexto da história e demonstra que o evento histórico decorre de potencialidades. O sujeito do trabalho não é mais o mesmo, assim como não o é o conceito de proletariado – o que antes era submetido à classe operária industrial, hoje é uma ampla categoria que abarca todo aquele cujo trabalho é explorado pelo capitalismo de produção e reprodução, e que está subjugado por essas normas (direta ou indiretamente). Assim, esse novo proletariado absolutamente heterogêneo é atravessado por diferenças que compreendem vários fatores – como salário e renda, restritos a locais fechados e disseminados, limitados por determinadas horas de jornada e preenchendo o tempo de vida. O que determina o conceito de proletariado é, portanto, o fato de o sujeito do trabalho estar dentro do capital e de sustentá-lo. É por isso que as lutas de hoje, intermediadas por condições locais, reivindicam uma nova configuração no global, sendo simultaneamente econômicas, políticas e culturais. O inimigo, enfim, é comum a todas as lutas – elas buscam uma alternativa real à ordem global do Império.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A multidão composta de subjetividades globalizadas está em perpétuo movimento e cada um dos eventos que protagoniza força reconfigurações no sistema. A sequência dos eventos é imprevisível e incontrolável. As lutas indicam, assim, o desenvolvimento dos projetos constituintes da multidão e sua força criadora: “O poder desterritorializante da multidão é a força produtiva que sustenta o Império e, ao mesmo tempo, a força que exige e torna necessária sua destruição” (HARDT e NEGRI, 2005).

É importante perceber que o conceito de hierarquia é estranho à Multidão. A cacofonia de vozes aparece, justamente, como uma multiplicidade de potências de vida. Opondo-se ao conceito de multidão está o conceito de povo. Nele, existe a ideia de homogeneidade interna e de identidade, apontando para uma vontade única e uma determinada maneira de agir. Por seu turno, a multidão – irredutivelmente heterogênea – protagoniza várias vontades e ações geralmente contrapostas àquelas imputadas ao povo. Qualquer Estado-nação precisa fazer da multidão um povo porque é necessário impor a ordem, e esta presume a unidade de fins.

O entendimento de povo e de nação soberana é estruturado sobre o conceito de identidade; povo e nação soberana carregam consigo significados culturais e consolidam a burguesia, a expansão econômica e a estabilidade do mercado. É assim que a identidade nacional legitima e reforça a ideia de unidade e de homogeneidade. Contudo, o principal apoio do comando imperial não são as modalidades disciplinares do Estado moderno: o controle é biopolítico. A multidão precisa ser governada e efetivamente o é através das tecnologias próprias da governamentalidade. Essas tecnologias são ferramentas que visam não destruir a potência da multidão, mas controlá-la.

O *general intellect*, diferente da maneira como foi entendido por Marx – que o ligava ao saber científico aplicado às máquinas, ao capital fixo -, deve ser encarado como “atributo direto do trabalho vivo, repertório da *intelligentsia* difusa, partitura que junta uma multidão” (VIRNO, 2008, p. 126). Nesse sentido, o objeto da disputa não é o poder estatal, mas a defesa de diferentes formas de vida.

É justamente a absorção da sociedade civil pelo Estado que abre espaço para as resistências articuladas na era das redes – é o paradoxo da “máxima pluralidade e incontornável singularização” (HARDT e NEGRI, 2005, p. 44). Esses movimentos produzem clivagens que implodem as unidades e traçam nos indivíduos regiões irredutíveis. É nesse sentido que Hardt e Negri indicam a Multidão como capaz de construir um Contra-império dentro do próprio

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

terreno imperial. Até porque, de certa forma, o nascimento do Império foi uma exigência da Multidão: suas revoltas do tempo disciplinar indicavam o desejo de internacionalização e de globalização, contrapondo-se às delimitações nacionais, coloniais ou imperiais. É claro que o Império constrói relações de poder muitas vezes mais cruéis do que aquelas peculiares às sociedades disciplinares. As redes de exploração capitalista absorvem a vida social, e a separação entre ricos e pobres hoje é mais extrema. Mesmo assim, as características do Império nos permitem abandonar as velhas estruturas do poder moderno e deixam entrever um importante potencial de libertação. Isso porque a globalização é um regime que produz identidade e diferença – e é esta última que viabiliza o poder da multidão global.

### **Arte na rede: produção, distribuição e geração de renda na cibercultura**

A imaterialidade da ciberarte evidencia que ela não se consome com o uso e que sua circulação é virtualmente infinita – e, justamente por isso, subverte a lei da sociedade de consumo. Apoiado no conceito de “despesa improdutivo”, Lemos (2007) esclarece que para Bataille existem dois tipos de consumo: o considerado útil e destinado para as atividades de produção, e aquele considerado improdutivo e frívolo. Este último tipo é o que garante o cimento social. Contudo, o conservadorismo da burguesia rechaça de maneira hipócrita a despesa improdutivo.

A despesa eletrônica da cibercultura é a possibilidade final de resistência à ditadura da tecnocracia, à prisão e à lógica da utilidade e da acumulação eficaz. Nesse sentido, não é a falta, nem o excesso, mas a abundância preservada e sem distribuição que representa problemas para o homem e para o planeta (LEMOS, 2007, pp. 243-244).

A geração de renda na cibercultura parece funcionar de maneira bem diferente daquela que funcionava no mundo analógico – pelo menos na esfera cultural. O documento do IPEA, já referido neste trabalho, cita dados de outra pesquisa que descreve os efeitos do compartilhamento de arquivos de música brasileira entre uma gama de mais de 7 mil estudantes de graduação. De acordo com o documento,

Foram encontrados resultados empíricos que apontam para efeitos cruzados entre o *download* de músicas e a demanda para shows, isto é, enquanto a pirataria *online* reduz a probabilidade de comprar um CD em 45%, ela também aumenta as chances de um consumidor assistir a shows em 35%. (IPEA, 2012, p. 10).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

No que tange aos bens comuns e sua relação com o consumo, parece fundamental atentar para o fato de que os bens comuns imateriais não são perdidos. Na verdade, o compartilhamento desse tipo de bem aumenta seu valor, justamente porque possibilita a criação de outros conhecimentos. Segundo Simon e Vieira (2008), os bens digitais são recursos não rivais, ao passo que os bens materiais são sempre rivais. Os bens digitais admitem usos simultâneos, são abundantes e não sofrem o desgaste inerente ao bem físico (um livro que pode ser rasgado ou um CD que pode ser riscado, por exemplo).

O documento do IPEA aponta o impacto das novas tecnologias na circulação de bens culturais, e a envergadura que a Lei de Direitos Autorais adquire nessa realidade:

Nos dias atuais, caso um usuário possua infraestrutura de tecnologias da informação adequada, ele pode reproduzir facilmente aquele conteúdo e transmiti-lo a um número virtualmente ilimitado de pessoas, a um custo marginal desprezível. Este fenômeno é decorrente das novas tecnologias, que propiciaram a eliminação da natureza rival do consumo desses tipos de conteúdo audiovisual. Resta apenas uma barreira legal, relacionada aos direitos de propriedade de autor e conexos. (IPEA, 2012, p. 7).

É nesse sentido que Lessig (2008) defende a ideia de que as regras que valem para o mundo físico não são adequadas para o mundo virtual. Quando uma obra é acessada na internet, na verdade o que é acessada é uma cópia. Assim, ao restringir a reprodução da obra restringe-se, em última análise, o próprio acesso.

A mobilização civil contra o controle e a vigilância online deu visibilidade àqueles que lutam pela liberdade na rede: são indivíduos irreverentes que combatem os efeitos de poder e de verdade de um discurso hegemônico que, contudo, é por eles deliberadamente ignorado. Um conceito que parece ecoar aqui é o de *Parresía* (FOUCAULT, 2010). O parresiasta é aquele que profere o discurso verdadeiro, é quem efetivamente pensa o que diz, e assume todos os riscos em nome dessa verdade. Ele “faz valer sua própria liberdade de indivíduo que fala” (FOUCAULT, 2010, p. 63), independente de seu estatuto social – parresiasta pode ser qualquer um. Além disso, a *parresía* se refere a uma prática política efetiva: ela é a coragem da verdade, a coragem de viver o que se diz, de efetivamente acreditar no próprio discurso – e de correr perigo por conta disso. Ela abre espaço para efeitos perigosos, precisamente porque não são conhecidos.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### Apontamentos

A Lei de Direitos Autorais vigente protege automaticamente – e de acordo com as premissas do *copyright* – qualquer criação: para utilizá-la, é imprescindível a autorização do autor. Esse aprisionamento dos produtos culturais torna-se um entrave num tempo marcado pela interação digital. O *copyleft* é uma irreverente abordagem dos direitos de propriedade intelectual que propõe uma forma diferente de encarar a produção criativa, e possibilita uma maior colaboração entre músicos, escritores, compositores, cineastas, além de permitir que o autor autorize o remix ou sampleamento da obra. A flexibilização da autoria, aqui, acompanha as mudanças sociais, culturais e econômicas oportunizadas pela cibercultura, subvertendo a lógica emissor-receptor e abrindo espaço para uma outra relação entre o público e o privado.

A prática dos *downloads* e a colaboração entre internautas podem ser vistas como uma resistência à apropriação privada dos códigos-fonte e da cultura. O espaço comum de compartilhamento e de construção do conhecimento aponta para uma forma de reabilitar a esfera pública. Os índices de “pirataria” no documento do IPEA apontam para a realidade das práticas do *copyleft*. Contra o biopoder, o poder de vida da resistência: o lado de fora, incessantemente, subverte o estabelecido. Também a parresia foucaultiana serve de ferramenta de análise quando, por exemplo, o documento do IPEA refere-se sobre a prática da “pirataria” no Brasil:

A troca de arquivos digitais piratas gratuitos raramente é vista como não ética pelos usuários, visto que não há percepção de ganhos monetários. [...] O coletivismo é fortemente correlacionado com índices de pirataria digital. Os usuários que fazem *upload* de certos produtos ganham status na comunidade, e podem ter acesso a serviços diferenciados de sítios que oferecem tecnologia *peer-to-peer*. (IPEA, 2012, p. 4).

O parresiasta é em sua própria vida o agente da verdade – mas, em sua relação com a política, esse dizer-a-verdade toma a forma de um cara a cara. A filosofia não diz o que o poder deve fazer, mas o seu discurso verdadeiro precisa ligar-se à ação política: “A questão da filosofia não é a questão da política, é a questão do sujeito na política” (FOUCAULT, 2010, p. 290). Nesse sentido, Cocco (2009) lembra que o compartilhamento impolítico apresenta um grande risco de submissão nas atuais relações de trabalho; por outro lado, a ideia do *general intellect* descortina a possibilidade de outros mundos.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

[...] se o saber se torna imediatamente social, intelecto em geral na forma de um espaço público, dentro do qual muitos agem e se distinguem, tomam decisões e cuidam das questões comuns, então temos a possibilidade de uma nova aliança: o “Intelecto Geral” pode constituir-se em república da multidão, em um novo tipo de produção social que reconhece a criatividade do trabalho livre e o papel constituinte da relação a outrem: uma relação definitivamente aberta, que foge a qualquer lógica identitária. (COCCO, 2009, p. 154).

Legislação e práticas aparecem engalfinhadas em uma relação de força e de sentido profundamente atravessada pelas novas tecnologias. Este é mesmo um tempo de mutação, de transgressão de fronteiras e de rachaduras nos metarrelatos da modernidade, mas a dificuldade de propor e produzir cotidianamente novas formas de ser e viver neste tempo parece valer a pena. Como ensina Deleuze, “Haverá sempre uma relação consigo que resiste aos códigos e aos poderes” (2005, p.111). É este o espaço de quebra de valores, da criação de novas formas de vida.

As contradições entre os direitos autorais e a forma como a sociedade vem encarando ou não a validade dessa legalidade aponta para a ideia de que estamos em um potente combate. Nada mais coerente. Afinal, como diz Deleuze (1992), o pensamento jamais foi questão de teoria: é a própria vida o que está em jogo.

### Referências

- COCCO, Giuseppe. **MundoBraz**. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil platôs – vol. I**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004.
- FOUCAULT, Michel. **O governo de si e dos outros**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Segurança, território, população**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Ditos e Escritos II**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008a.
- \_\_\_\_\_. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Ditos e Escritos III**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- \_\_\_\_\_. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 2005.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

\_\_\_\_\_. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

\_\_\_\_\_. **Historia da sexualidade I**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2001.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

IPEA. **Comunicados do Ipea n° 147**. Download de músicas e filmes no Brasil: um perfil dos piratas online. Disponível em <[http://agencia.ipea.gov.br/images/stories/PDFs/comunicado/120510\\_comunicadoipea0147.pdf](http://agencia.ipea.gov.br/images/stories/PDFs/comunicado/120510_comunicadoipea0147.pdf)> Acesso em 20 de maio de 2012.

LEMONS, André. **Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre**. Disponível em: <<http://www.quilombodigital.org/culturalivre.pdf>> Acesso 8 agosto 2008.

NIMUS, Anne. **Copyright, copyleft e os anti-commons: uma genealogia dos direitos de propriedade do autor**. Disponível em <http://opartidopirata.blogspot.com/2011/08/copyright-copyleft-e-os-creative-anti.html>> Acesso em 12 de novembro de 2011.

NUNES, Maíra M. Novas tecnologias da comunicação e a função-autor na sociedade contemporânea. **Rastros – Revista de Estudos de Comunicação**, Joinville, n. 8, out 2007. p. 72-81.

PRIMO, Alex. Fases do desenvolvimento tecnológico e suas implicações nas formas de ser, conhecer, comunicar e produzir em sociedade. In: AMADEU, S. e PRETTO, N. **Além das redes de colaboração**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 51 – 68. Disponível em <[rn.softwarelivre.org/alemdasredes](http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes)> Acesso em 8 setembro 2008.

SENRA, Nelson. Informação estatística como objeto de estudo (uma primeira tentativa de formalização). **DataGramZero – Revista de Ciências da Informação**, vol. 6, n 4, agosto 2005. Disponível em <[http://www.dgz.org.br/ago05/Art\\_04.htm](http://www.dgz.org.br/ago05/Art_04.htm)> Acesso em 12 julho 2012.

SIMON, Imre; VIEIRA, Miguel. O rossio não-rival. In: AMADEU, Sérgio; PRETTO, Nelson. **Além das Redes de Colaboração**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 15-30. Disponível em <[rn.softwarelivre.org/alemdasredes](http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes)> Acesso 8 setembro 2008.

TRAVERSINI, Clarice e BELLO, Samuel. O Numerável, o Mensurável e o Auditável: estatística como tecnologia para governar. **Revista Educação e Realidade**, UFRGS, maio/agosto de 2009, pp. 135-152. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/8267/>> Acesso em 12 julho 2012.

VIRNO, Paolo. **Virtuosismo e revolução**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### **Poder, Vigilância e Comum. Um estudo teórico sobre os Dispositivos**

Paula Falcão<sup>1</sup>

#### **Resumo**

Ao defender uma não conceituação geral do poder, Foucault evidencia que este se situa no corpo social e se constitui em relações heterogêneas e díspares. Sendo uma prática social constituída historicamente, o poder está presente em todos os lugares e em todas as relações – mesmo quando não aparente. Este trabalho tem como objetivo central realizar a construção de uma matriz teórica acerca dos mecanismos de vigilância e controle e das relações de poder estabelecidas a partir deles. Além disso, busca promover um estudo sobre a conceituação do termo “dispositivo” segundo os autores Foucault, Deleuze e Agamben, a fim de melhor compreender as noções de comum, sagrado e profano.

#### **Palavras-chave**

Poder; Vigilância; Comum; Dispositivos, Multidão

#### **Os Mecanismos de Vigilância e as Relações de Poder**

*El poder gobierna, el contrapoder combate*

*(CASTELLS, 2009)*

Em suas obras, o filósofo francês Michel Foucault se recusa a estabelecer uma teoria geral do poder, isto porque defende a não existência de algo geral denominado “poder”, mas sim relações heterogêneas e díspares. Segundo o autor, o poder é uma prática social constituída historicamente que, ao contrário do que se pode pensar, não é sinônimo de Estado, visto que assume diversas formas externas - porém a ele articuladas - e, inclusive, indispensáveis para sua sustentação. Em resumo, o que Foucault defende é que o poder se situa no corpo social, não acima dele. E postula, ainda, que onde há poder, há resistência.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ). E-mail: paulafalcaos@gmail.com

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Considerando o fato de que as relações de poder são marcadas pela dominação – “el poder es relacional, ladominación es institucional” (CASTELLS, 2009) -, é necessário traçar as linhas históricas dos mecanismos de poder, contrapondo seus instrumentos de dominação e resistência, a fim de melhor compreender sua inserção e atuação na sociedade.

Como descreve Foucault<sup>2</sup>, na chamada Sociedade de Soberania, o soberano exercia seu poder sobre todos os âmbitos, de maneira indireta – ao enviar seus súditos à guerra -, ou direta – ao punir súditos rebeldes. Nesse momento, é realizada a gestão da morte, mais do que da vida, pautada pela lógica “fazer morrer e deixar viver”. Nesse tipo de sociedade, o poder era, antes de tudo, direito de apreensão das coisas, do tempo, dos corpos e, finalmente, da vida; culminava com o privilégio de se apoderar da vida para suprimi-la.

Com o desenvolvimento econômico e o surgimento de novos modos de produção, esse paradigma se inverteu. É sobre a vida e ao longo de todo o seu desenrolar que o poder estabelece seus pontos de fixação; a morte é o limite, o momento que lhe escapa. Tornou-se preciso gerir a vida – “fazer viver e deixar morrer”-, para que ela fosse utilizada em prol do sistema econômico. Trata-se da tecnologia disciplinar - entre os séculos XVIII e XIX, com seu apogeu no início do século XX -, que passa a gerir os corpos individuais, na tentativa de aumentar sua força útil e torná-los dóceis politicamente.

Nessa Sociedade Disciplinar<sup>3</sup>, o poder está centrado no corpo máquina, por meio da extorsão de suas forças para os sistemas econômicos – vale destacar que o sistema disciplinar está intimamente ligado ao desenvolvimento do capitalismo. Para que se estabeleça a disciplina, é preciso distribuir os indivíduos por meio de sua inserção em um espaço individualizado, classificatório – instituições como a escola, a igreja, a fábrica, e outros.

Com a crise desses meios de confinamento, as instituições estão condenadas e se inicia assim a implantação de um novo regime de dominação, descrito por Gilles Deleuze<sup>4</sup>. Surge a chamada Sociedade de Controle, que não tem o confinamento como sua principal forma de dominação, mas sim o controle contínuo por meio de novos tipos de sanções – por meio do que se pode denominar tecnologias do controle ao ar livre. Se antes a fábrica constituía os

<sup>2</sup>Em História da Sexualidade I – A Vontade de Saber (Rio de Janeiro: Graal, 1988)

<sup>3</sup> Como Foucault define na obra “Em defesa da sociedade” (São Paulo: Martins Fontes, 1999).

<sup>4</sup> Em “Conversações” (São Paulo: Ed. 34, 1992)



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

indivíduos em um só corpo, agora a empresa os contrapõe por meio da introdução da rivalidade. Se antes a formação se dava na escola, agora é permanente e nunca cessa. Se antes o dinheiro tinha como base a medida padrão de moedas de outro, hoje é pautado por trocas flutuantes. Se antes o poder era personalizado sob a arquitetura do panóptico, hoje os dispositivos de vigilância se dão de forma eletrônica e de rastreamento. Em suma, pode-se dizer que os confinamentos são *moldes*, distintas moldagens, mas os controles são uma *modulação*, como uma moldagem autodeformante que mudasse continuamente, a cada instante (DELEUZE, 1990).

Em consequência de todas essas mudanças, houve alterações no modo de produção capitalista. No século XIX o capitalismo visava a acumulação para a produção, hoje seu foco deixou de ser a produção – relegada ao terceiro mundo - e passou a ser a sobreprodução, isto é, os serviços. O marketing assume, assim, o papel de instrumento de controle do corpo social e o homem deixa de ser “homem confinado” e passa a ser “homem endividado” – à época em que Deleuze escreveu o texto “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”, o autor afirma que três quartos (3/4) da humanidade se encontrava em estado de miséria, o que o francês explica da seguinte maneira: “pobres demais para as dívidas, numerosos demais para o confinamento”.

A partir da metade do século XVIII, nasce outra tecnologia de poder que não exclui as descritas até aqui, visto que atuam em diferentes níveis. Trata-se da Biopolítica<sup>5</sup>, mecanismo de poder que define o “homem-espécie”, com o corpo transpassado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos. Com base nessa lógica, tem o objetivo de gerir as multiplicidades dos homens enquanto massa afetada por esses processos que são próprios da vida, como o nascimento, a mortalidade, as doenças, etc. É a noção de população: um novo corpo repleto de inúmeras cabeças. A velha potência da morte em que se simbolizava o poder soberano é agora recoberta pela administração dos corpos e pela gestão calculista da vida, a fim de estendê-la por meio do controle de eventos fortuitos dos processos biológicos.

Para Foucault, este biopoder foi elemento indispensável ao desenvolvimento do capitalismo, que só pôde ser garantido à custa da inserção controlada dos corpos no aparelho de produção

---

<sup>5</sup>Termo cunhado e explicado por Foucault em diversas de suas obras, incluindo “Em defesa da sociedade”, “Nascimento da Biopolítica” e “Segurança, Território, População”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

e por meio do ajustamento dos fenômenos da população aos processos econômicos. Mas o capitalismo exigiu mais do que isso; foi-lhe necessário o crescimento tanto de seu reforço quanto de sua utilizabilidade e sua docilidade, a partir do investimento sobre o corpo vivo, sua valorização e a gestão distributiva de suas forças.

Em sua análise, Foucault considera sinônimos os termos “biopolítica” e “biopoder”. Ao se apropriar da conceituação foucaultiana, Negri estabelece a diferença entre o biopoder - como aquele que investe suas tecnologias de controle sobre as redes de produção, a fim de gerí-las, absorvê-las e neutralizá-las -, e a biopolítica –se referindo a “espaços nos quais se desenvolvem relações, lutas e produções de poder” (NEGRI, 2003, p. 106). Assim, para o autor, a biopolítica é o terreno das lutas, das resistências produtivas frente às tentativas do biopoder de modular e neutralizar as redes de cooperação.

O conceito de multidão<sup>6</sup> é de fundamental importância para o estudo do processo das lutas na contemporaneidade e para a noção de comum. Isto porque, como um conjunto de singularidades cooperantes, a multidão é a expressão da multiplicidade de subjetividades que compõe a sociedade – subjetividades estas produzidas por meio da comunicação e da cooperação.

Negri e Hardt definem que a multidão é composta de um conjunto de singularidades, isto é, um sujeito social cuja diferença não pode ser reduzida à uniformidade; que mesmo se mantendo múltiplo, não se pode definir como fragmentado, anárquico ou incoerente. Isto porque sua constituição e ação não se baseiam na identidade ou na unidade, mas naquilo que tem em comum. Os autores defendem, ainda, que “as singularidades interagem e se comunicam socialmente com base no comum, a sua comunicação social por sua vez produz o comum. A multidão é a subjetividade que surge dessa dinâmica de singularidade e partilha” (NEGRI & HARDT, 2005, p.258). Ou seja, que o processo de produção encontra seus pilares na comunicação e na colaboração por meio da ação comum.

Para Negri e Hardt, há diferenças entre os conceitos de multidão e povo. O povo é uno ao sintetizar e reduzir diferenças sociais a uma identidade. Por esse motivo, tradicionalmente é o

---

<sup>6</sup>O conceito de multidão foi cunhado por Antonio Negri e Michael Hardt e, como definem os próprios autores: “A multidão é um sujeito social ativo, que age com base naquilo que as singularidades têm em comum”.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

povo quem governa como poder soberano e não a multidão – afinal, inicialmente só o que é uno pode governar, seja o monarca, o partido, o povo ou indivíduo. Para explicar essa premissa, os autores metaforizam esse governo uno a partir do corpo humano: forma-se um corpo político dotado de uma cabeça que governa, membros que obedecem e órgãos que auxiliam e dão sustentação ao governante. Negri e Hardt defendem que o conceito de multidão desafia esta metáfora, porque “a multidão é carne viva que governa a si mesmo” (NEGRI, 2002). Dessa maneira, pode-se afirmar que a multidão é o único sujeito social capaz de realizar a democracia – governo de todos por todos.

Tal como a carne, a multidão é pura potência, ela é a força não formada da vida, um elemento do ser. Como a carne, a multidão também se orienta para a plenitude da vida. O monstro revolucionário chamado multidão que surge no final da modernidade busca continuamente transformar nossa carne em novas formas de vida (NEGRI, 2002).

A partir dessa reflexão, surge um questionamento: **como, então, estabelecer o comum?** Negri e Hardt afirmam que devemos reconhecer que democracia não é uma exigência absurda ou inatingível. A vasta maioria de nossas interações políticas, econômicas, afetivas, lingüísticas e produtivas baseia-se sempre em relações democráticas. Embora pareçam espontâneas ou fixadas pela tradição, são na realidade processos civis de troca, comunicação e cooperação democráticas que desenvolvemos e transformamos diariamente.

### Conceituações de Dispositivos segundo Foucault, Agamben e Deleuze

A noção de dispositivo é aqui central. Ao mesmo tempo máquina e maquinação (no sentido da *méchanè* grega), todo dispositivo visa à produção de efeitos específicos. Esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é de início um sistema gerador que estrutura a experiência sensível a cada vez (DUGUET, 1988)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Foucault demarcou o termo dispositivo, em primeiro lugar, como um conjunto heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos; além de ter sempre uma função estratégica concreta e se inscrever sempre em uma relação de poder (FOUCAULT, 1979).

Numa releitura da obra foucaultiana, Deleuze explica o dispositivo como um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente. Para ele, no dispositivo as linhas não delimitam ou envolvem sistemas homogêneos por sua própria conta, como o objeto, o sujeito, a linguagem, etc., mas seguem direções, traçam processos que estão sempre em desequilíbrio, e que ora se aproximam ora se afastam uma das outras. Qualquer linha pode ser quebrada – está sujeita a variações de direção – e pode ser bifurcada, em forma de forquilha – está submetida a derivações (DELEUZE, 1996). Os objetos visíveis, os enunciados formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. É que os dispositivos são como as máquinas de Raymond Roussel, máquinas de fazer ver e de fazer falar, tal como são analisadas por Foucault.

Foucault delineou as quatro dimensões de um dispositivo. Primeiramente, as Curvas de visibilidade: a visibilidade é feita de linhas de luz que formam figuras variáveis – tendo cada dispositivo seu regime de luz, uma maneira como cai a luz, se esbate e se propaga, distribuindo o visível e o invisível, fazendo com que nasça ou desapareça o objeto que sem ela não existe; Em segundo lugar, Curvas de enunciação: as enunciações são curvas que distribuem variáveis - sendo as curvas elas próprias enunciadas; os enunciados, por sua vez, remetem para linhas de enunciação sobre as quais se distribuem as posições diferenciais dos seus elementos. E, se as curvas são elas próprias enunciadas, é por que as enunciações são curvas que distribuem variáveis, e, assim, uma ciência, num dado momento, ou um estado de direito, ou um movimento social, são definidos precisamente pelos regimes de enunciados a que dão origem. Não são nem sujeitos nem objetos, mas regimes que é necessário definir pelo visível e pelo enunciável, com suas derivações, as suas transformações, as suas mutações.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Ademais, há as Linhas de Força: vão de um ponto singular a outro, nas linhas de luz e nas linhas de enunciação; de algum modo, elas retificam as curvas dessas linhas, estabelecem o vaivém entre o ver e o dizer, agem como flechas que não cessam de entrecruzar as coisas e as palavras. Invisível e indizível, ela está estreitamente enredada nas outras e é totalmente desenredável. Produzem-se em toda a relação de um ponto a outro e passa por todos os lugares de um dispositivo – estando totalmente enredada nas outras linhas, é a dimensão do poder; Finalmente, as Linhas de subjetivação: para Foucault, os dispositivos que analisa não podem ser circunscritos por uma linha que os envolve sem que outros vetores não deixem de passar por baixo e por cima. Este superar da linha de força, em vez de entrar em relação linear com uma outra força, se volta para a mesma, atua sobre si mesma e afeta-se a si mesma. Esta dimensão do “Si Próprio” (Soi) não é de maneira nenhuma uma determinação preexistente que se possa encontrar já acabada. Pois também uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade num dispositivo: ela está pra se fazer, na medida em que o dispositivo o deixe ou torne possível. É uma linha de fuga. Escapa às outras linhas, escapa-se-lhes. O “Si Próprio” (Soi) não é nem um saber nem um poder. É um processo de individuação que diz respeito a grupos ou pessoas, que escapa tanto às forças estabelecidas como aos saberes constituídos: uma espécie de mais-valia. Não é certo que todo dispositivo disponha de um processo semelhante.

Em resumo, os dispositivos têm por componentes linhas de visibilidade, de enunciação, de força, de subjetivação, de brecha, de fissura e de fratura que se entrecruzam e misturam, acabando por dar umas nas outras. Deste processo, nascem duas consequências importantes no que se refere a uma filosofia dos dispositivos. A primeira delas é o repúdio dos universais - o universal nada explica, é ele que deve ser explicado. O Uno, o Todo, o Verdadeiro, o objeto, o sujeito não são universais, mas processos singulares, de unificação, de totalização, de verificação, de objetivação, de subjetivação imanentes a dado dispositivo. E cada dispositivo é uma multiplicidade na qual esses processos operam em devir, distintos dos que operam em outro dispositivo. A segunda consequência diz respeito à mudança de orientação que se desvie do Eterno para apreender o novo. Em toda sua teoria da enunciação, Foucault recusa explicitamente a originalidade de um enunciado e pretende considerar somente sua regularidade. Mas, o que ele entende por regularidade é a linha da curva que passa pelos

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

pontos singulares, ou valores diferenciais, do conjunto enunciativo. Assim, todo o dispositivo se define pelo que detém em novidade e criatividade, e que ao mesmo tempo marca a sua capacidade de se transformar, ou de desde logo se fender em proveito de um dispositivo futuro, a menos que se dê um enfraquecimento da força nas linhas mais duras, mais rígidas, ou sólidas. E, na medida em que se livrem das dimensões do saber e do poder, as linhas de subjetivação parecem ser particularmente capazes de traçar caminhos de criação, que não cessam de fracassar, mas que também, na mesma medida, são retomados, modificados, até a ruptura do antigo dispositivo.

Chama-se de “atualidade do dispositivo” a novidade de um dispositivo em relação aos que o precedem. Na visão foucaultiana, o atual não é o que somos, mas sim aquilo em que vamos nos tornando, o nosso devir-outro. Isto é, o que somos é o que não mais seremos, enquanto o que somos em devir é a parte da história e a do atual - a história é o arquivo, é o desenho do que somos e deixamos de ser, enquanto o atual é o esboço daquilo em que vamos nos tornando.

Agamben (2005) traça uma genealogia do termo dispositivo situado dentro da obra de Foucault e, posteriormente, em um contexto histórico mais amplo. Segundo o autor, ao final dos anos 70, para definir o objeto de suas pesquisas, Foucault faz uso do termo “positividade” (*positivité*), contudo, sem defini-lo. Em busca de compreender melhor essa terminação – e ciente da notória e forte ligação existente entre o autor e Hyppolite (a quem muitas vezes Foucault referia-se como “o meu mestre”) -, foi no ensaio de Jean Hyppolite, “*Introduction à la philosophie de Hegel*”, que Agamben encontrou a origem do uso de “positividade” por Foucault.

Segundo Hyppolite, "destino" e "positividade" são dois conceitos-chave do pensamento hegeliano. O termo "positividade" tem em Hegel o seu lugar próprio na oposição entre "religião natural" e "religião positiva". Enquanto a religião natural diz respeito à imediata e geral relação da razão humana com o divino, a religião positiva ou histórica compreende o conjunto das crenças, das regras e dos ritos que em uma determinada sociedade e em um determinado momento histórico são impostos aos indivíduos pelo exterior. "Uma religião positiva", escreve Hegel em uma passagem que Hyppolite cita, "implica sentimentos que vêm

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

impressos nas almas através de uma coerção e comportamentos que são o resultado de uma relação de comando e de obediência e que são cumpridos sem um interesse direto" (HYPPOLITE, 1983, p.43).

Para Agamben, há uma passagem em especial da obra de Hyppolite que provavelmente tenha suscitado a curiosidade de Foucault e que contenha uma espécie de presságio da noção de dispositivo: "Vê-se aqui o nó problemático implícito no conceito de positividade e as tentativas sucessivas de Hegel em unir dialeticamente - uma dialética que não tomou ainda consciência de si mesma - a razão pura (teórica e sobretudo prática) e a positividade, isto é, o elemento histórico. Em um certo sentido, a positividade é considerada por Hegel como um obstáculo à liberdade humana, e como tal é condenada. Investigar os elementos positivos de uma religião, e se poderia já acrescentar de um estado social, significa descobrir o que nestes foi imposto aos homens mediante uma coerção, o que torna opaca a pureza da razão; mas, em um outro sentido, o que no curso do desenvolvimento do pensamento hegeliano acaba por prevalecer, a positividade deve estar conciliada com a razão, que perde então o seu caráter abstrato e se adapta à riqueza concreta da vida. Desta forma, compreende-se de que modo o conceito de positividade está no centro das perspectivas hegelianas" (HYPPOLITE, 1983, p.46).

Se "positividade" é o nome que, segundo Hyppolite, o jovem Hegel dá ao elemento histórico, com toda a sua carga de regras, ritos e instituições impostas aos indivíduos por um poder externo, mas que se torna, por assim dizer, interiorizada nos sistemas das crenças e dos sentimentos, então Foucault, tomando emprestado este termo (que se tornará mais tarde "dispositivo") toma posição em relação a um problema decisivo: a relação entre os indivíduos como seres vivos e o elemento histórico, entendendo com este termo o conjunto das instituições, dos processos de subjetivação e das regras em que se concretizam as relações de poder. Trata-se, para ele, de investigar os modos concretos em que as positivities (ou os dispositivos) atuam nas relações, nos mecanismos e nos "jogos" de poder.

Em suma, pode-se dizer que, por mais que Foucault tenha sempre se recusado a estabelecer conceitos universais como o Poder, o Estado, a Lei, isso não significa que não há, em seu pensamento, conceituações de caráter geral. Agamben defende que os dispositivos são

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

precisamente o que na estratégia foucaultiana ocupa o lugar dos Universais: não simplesmente esta ou aquela medida de segurança, esta ou aquela tecnologia do poder, e nem mesmo uma maioria obtida por abstração: de preferência, como dizia na entrevista de 1977, "a rede que se estabelece entre estes elementos".

Qual é, portanto, o significado do termo “dispositivo” no uso foucaultiano? Segundo Agamben (2005), este conceito “parece se referir a uma série de práticas e de mecanismos – ao mesmo tempo linguísticos e não linguísticos, jurídicos, técnicos e militares -, com o objetivo de fazer frente a uma urgência e obter um efeito”.

Generalizando a já amplíssima classe dos dispositivos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o panóptico, as escolas, as confissões, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc, cuja conexão com o poder e em um certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e - porque não - a linguagem mesma, que é talvez o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata - provavelmente sem dar-se conta das consequências que se seguiriam - teve a inconsciência de se deixar capturar (AGAMBEN, 2005)

A fim de investigar mais a fundo as diferentes facetas deste termo, Agamben analisa, ainda, seu uso segundo os teólogos e também Heidegger. O termo latino “*Dispositio*”, do qual deriva nosso “dispositivo”, estabelece uma relação entre a herança teológica e o pensamento de Foucault, relacionando Deus ser e práxis, a natureza ou a essência e o modo em que ele administra e governa o mundo das criaturas. O termo “*Gestell*”, utilizado por Heidegger, tem etimologia análoga à do “*dispositio*” – em sua obra, o autor escreve que *Gestell* significa comumente “aparato”.

Comum a todos esses termos é a referência a uma “*oikonomia*”, isto é, a um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é de administrar, governar, controlar e orientar, em um sentido em que se supõe útil, os comportamentos, os gestos e os



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

pensamentos dos homens. A expressão grega “*oikonomia*” significa administração do *oikos*, isto é, da casa; mais geralmente “gestão”.

Agamben define, portanto, a existência de duas grandes classes: os seres vivos (ou as substâncias); e os dispositivos. E, entre os dois, como terceiro elemento, estão os sujeitos. Desta maneira, a *oikonomia* dos dispositivos retrata os dispositivos nos quais os vivos estão capturados, tratando de governá-los. Os sujeitos são resultado dessa relação entre vivos e dispositivos.

Segundo o autor, os dispositivos existem desde o “*homo sapiens*”, mas o capitalismo é responsável pela sua maior acumulação e proliferação. Neste contexto, surge a questão pertinente: que estratégia devemos ter no corpo-a-corpo com os dispositivos, já que no regime em que vivemos não há um momento sequer que não estejamos modelados, contaminados ou controlados por esses aparatos? Para Agamben, não se trata simplesmente de destruí-los e, além disso, seria inocente sugerir seu “uso de modo justo”. O fato é que os dispositivos não são um acidente no qual os homens caíram por acaso, eles têm a sua raiz no mesmo processo de “hominização” que tornou “humanos” os animais que classificamos sob a rubrica “*homo sapiens*”.

O evento que produziu o humano constitui, com efeito, para o vivo, algo assim como uma cisão, que reproduz de algum modo a cisão que a *oikonomia* introduziu em Deus entre ser e ação. Por meio dos dispositivos, o homem procura fazer girar em vão os comportamentos animais que se separaram dele e assim gozar do Aberto como tal, do ente enquanto ente. Na raiz de cada dispositivo está, deste modo, um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a captura e a subjetivação deste desejo em uma esfera separada constitui a potência específica do dispositivo (AGAMBEN, 2005, p.14)

Sendo assim, a solução se trata de nada menos que liberar o que foi capturados e separado pelos dispositivos para restituí-lo a um possível uso comum. Segundo o direito romano, sagradas ou religiosas eram as coisas que pertenciam de algum modo aos deuses e, como tais, eram subtraídas ao livre uso dos homens. Se consagrar era o termo que designava a saída das coisas da esfera do direito humano, profanar significava o contrário, restituir ao livre uso dos homens. “Profano” é, portanto, um termo designado a significar “aquilo que, de sagrado ou

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

religioso que era, é restituído ao usa e à propriedade dos homens" - a profanação é o contradispositivo que restitui ao uso comum aquilo que o sacrifício havia separado e dividido.

Quanto mais os dispositivos difundem e disseminam o seu poder em cada âmbito da vida, tanto mais o governo se encontra diante de um elemento inapreensível, que parece fugir à sua presa quanto mais se submete docilmente a ela. É por isso que o problema da profanação dos dispositivos – isto é, da restituição ao uso comum daquilo que foi capturado e separado de si - é tão urgente (AGAMBEN, 2005).

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELEUZE, Gilles. **Mil Platôs – Capitalismo e Equizofrenia**. Ed. 34, 1995.

DELEUZE, Gilles. **O que é o dispositivo?** in O mistério de Ariana. Lisboa. Passagens, 1996.

DUGUET, Anne Marie. "**Dispositifs**" in Vidéo Communications n° 48, 1988.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I - a vontade de saber**. Graal. Rio de Janeiro, 1984.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Graal. Rio de Janeiro, 1979.

LAZZARATO, Maurizio. **As Revoluções do Capitalismo**. Civilização Brasileira/Record. Rio de Janeiro, 2006.

NEGRI, Antonio. **5 lições sobre Império**. Editora DP&A. Rio de Janeiro, 2003.

NEGRI, Antonio e HARDT, Michael. **Multidão**. Ed. Record. Rio de Janeiro, 2005.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Princípios Contraditórios na Cibercultura: As Implicações da Falta de Regulamentação e da Invasão de Privacidade na Rede<sup>1</sup>

Emanuella SANTOS<sup>2</sup>  
Fernanda SANTOS<sup>3</sup>  
Marcos NICOLAU<sup>4</sup>

#### Resumo

No contexto da cibercultura, as informações que fornecemos às empresas e organizações da Web alimentam um valioso acervo que lhes rendem lucros significativos. Entretanto, a privacidade desses dados encontra-se ameaçada, tanto pela manipulação por parte das organizações, para fins diferentes do prometido, quanto pelo acesso a eles por parte de pessoas mal intencionadas. Diante de crimes cibernéticos, como a que foi vítima a atriz Carolina Dieckmann, percebemos que a falta de uma regulamentação satisfatória para a internet, representa cada vez menos privacidade na ambiência do ciberespaço. Este artigo tem como objetivo traçar questões sobre a privacidade de nossas informações na rede, verificando a facilidade que empresas como Google têm em coletar essas informações e a fragilidade de nossa segurança ao depositarmos dados nos computadores pessoais.

**Palavras-chave:** Privacidade da informação; Google; Carolina Dickmann; Crimes cibernético.

#### Contextualização: A Tecnologia e Sua Usabilidade

O ciberespaço, formado pela rede mundial de computadores, conecta hoje indivíduos, grupos, organizações e instituições do mundo inteiro. Essa ambiência, amparada por diversos suportes técnicos é responsável por inúmeros impactos na vida em sociedade, difíceis de listar.

Graças a sua penetrabilidade em todos os setores da vida humana, o acelerado processo de modernização tecnológico em grande parte das sociedades, implicou em

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Culturas Midiáticas Audiovisuais da UFPB/PPGC-PB e integrante do grupo de pesquisa em processos e linguagens e midiáticas - GMmid /PPGC/UFPB. E-mail: [emanuellassrp@hotmail.com](mailto:emanuellassrp@hotmail.com)

<sup>3</sup> Graduada em Direito pela universidade UNIPLAN/DF e Conselheira do Conselho de Recursos da Previdência Social – CRPS. E-mail: [fernandaizabelsantos@hotmail.com](mailto:fernandaizabelsantos@hotmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-Graduação – PPGC/UFPB. Coordenador do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid (PPGC/UFPB). E-mail: [marcosnicolau.ufpb@gmail.com](mailto:marcosnicolau.ufpb@gmail.com)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

transformações que beneficiaram o desenvolvimento e melhorias nas relações sociais. Para Castells essa revolução tecnológica atual,

Originou-se e difundiu-se, não por acaso, em um período histórico da reestruturação global do capitalismo, para o qual foi uma ferramenta básica. Portanto, a nova sociedade emergente desse processo de transformação é capitalista e também informacional, embora apresente variação histórica considerável nos diferentes países, conforme sua história, cultura, instituições e relações específicas com o capitalismo global e a tecnologia informacional. (1999, p. 50)

Essa nova sociedade informacional baseada nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) trouxe a tona discussões, seja no âmbito político-social, seja nos aspectos culturais e humanos, que dividiu os pesquisadores em otimistas e pessimistas, nas suas formas de encarar tais transformações.

No contexto da cibercultura, as possibilidades trazidas pelos aparatos técnicos modificam diversos aspectos da vida cotidiana. Desde a forma de consumo à distribuição da informação, o surgimento de novas relações de trabalho, de entretenimento, de estudos e pesquisa. Quase tudo atualmente é influenciado pelas tecnologias, que se tornam indispensáveis. Para Lemos (1999, p. 22), “os impactos da cibercultura se fazem presentes em todos os países do globo, e só um pensamento global pode dar conta dos desafios da emergente sociedade da comunicação e da informação planetária”.

O primeiro, dos três princípios estruturadores da cibercultura apontado por Lemos (2009, p. 39) é a “Liberação do polo de emissão”, este com grande importância numa versão de Web 2.0, pois tira das mãos das grandes emissoras de distribuição de informação, o poder que possuíam no antigo formato, *um-todos*, a qual determinadas emissoras eram responsáveis pela veiculação dos fatos e acontecimentos ao redor do mundo.

Com este primeiro princípio, qualquer pessoa pode ser ao mesmo tempo consumidor, produtor e distribuidor de informação na rede mundial, sem precisar de autorização ou concessões, podendo mediar informações de variadas temáticas, direcionando-as à pessoas de qualquer cultura, com acesso a internet. Isso de fato é um ponto positivo, principalmente por proporcionar a liberdade assegurada na Constituição<sup>5</sup>, que dá direito a todo indivíduo de

---

<sup>5</sup> Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

expressar sua opinião, crença, pensamento e ideologia, atribuindo-lhe também seus devidos deveres como cidadão.

Somado a essa primeira lei da cibercultura, encontra-se a responsabilidade do indivíduo perante esta liberdade “maior” em ser também um polo emissor. Nicolau (2010) a chamou de *autonomia comunicacional*, característico deste momento de reconfigurações trazidos com os aparatos tecnológicos, e que vem sendo construída, desde tempos atrás, a partir do sistema fonético grego, por exemplo.

Diante das apropriações que alguns determinados indivíduos fazem dos aparatos tecnológicos, juntamente com a apropriação das nossas informações pelas empresas, possibilitados pela forma mais livre que as pessoas têm de se expressar e sua autonomia comunicacional, gerou desde o início da Web, o questionamento sobre, se a internet precisa ou não de uma legislação específica.

Tais questionamentos são decorrentes de incidentes como: a apropriação de algumas empresas que lucram com nossos dados contidos em seus sites, até crimes como pedofilia e a invasão de hackers e *crackers*<sup>6</sup> a computadores pessoais e de algumas instituições sigilosas. Fatos como esses acontecem em todo o mundo, e no Brasil não é diferente, por isso se deve dar maior atenção a atual fragilidade da segurança que temos quando utilizamos determinados serviços na internet.

### A Falta de Privacidade no Ciberespaço

No seu início, a internet com seu alcance global, parecia ser uma ambiência que se remetia a ideia de libertação. Não se tinha limite do fluxo de informação que circulava pelas infovias, e nem tão pouco se conseguia controlá-las.

Contudo, o desenvolvimento das tecnologias fez com que crescessem, não só as ferramentas libertárias que davam acesso à informação e culturas, mas também os meios que controlam o seu acesso. A tecnologia torna-se, parafraseando Lévy (1999, p. 215), “ao mesmo tempo veneno e remédio”, pois, dá aos indivíduos o acesso a canais democráticos de participação; todavia, são úteis as empresas, governos e pessoas mal intencionadas que realizam vigilância nas atividades na rede, desses indivíduos.

---

<sup>6</sup> Definição disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cracker>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Com o valor que a informação tem hoje numa sociedade de conexão em rede, e com os benefícios e facilidades trazidas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, surgem também assuntos éticos que envolvem a todos que estão inseridos nessa ambiência. Um desses assuntos, e que no momento anda em alta, devido a algumas ocorrências, é a privacidade. Em alguns países mais desenvolvido, como EUA e França, as leis de proteção a conteúdos na internet são encaminhadas de forma melhor - aqui no Brasil tais discursões começam a ganhar mais atenção e apoio para a definição de Leis que protejam os usuários.

O Projeto de Lei nº 2.126/11, que propõe um marco civil para a internet, nasceu sob o signo do diálogo, no Ministério da Justiça, com o objetivo de contrapor-se à tendência de se estabelecerem restrições, condenações ou proibições relativas ao uso da rede.<sup>7</sup>

A internet trouxe muitos desafios e mudanças para a sociedade contemporânea, dentre esses, questões que põem em risco a privacidade do indivíduo. A maior liberdade prometida pelo ciberespaço veio acompanhada de uma maior dependência. Evidentemente que não só os usuários ganham com essa liberdade, mas também, empresas e governos que passam a gerir o que circula na rede, como se fosse “liberdade” para todo mundo.

Procuramos, primeiramente, compreender o que se entende por privacidade, e o que seu conceito nos diz para colocar à prova sua existência na web. A privacidade faz parte da relação que as pessoas têm com a sociedade, com empresas e governos e com o outro. O Aurélio (2004) faz referência à privacidade, associando-a a “intimidade, particular, não público”, e relacionando variados conceitos que se interligam, para se opor ao conceito de público.

A privacidade parece ser uma condição humana subjetiva, porém pessoas de um mesmo grupo podem ter interpretações diferentes, pois o que para um é considerado invasivo, para outro pode ser considerado comum. Entre outras questões, os conceitos de privado e de público “estão agora, se desfazendo em uma espécie de interpenetração de um sobre o outro”, conforme aponta Tacussel (2006, p. 15).

Vaidhyathan (2011) quando trabalha com o problema da privacidade na rede diz que cada um de nós possui cinco “interfases de privacidade”, sendo elas:

---

<sup>7</sup> Texto do Deputado Federal ALEXSSANDRO MOLON (PT-RJ), Relator da Comissão Especial que analisa o Projeto de Lei nº 2.126/11(MARCO CÍVIL PARA A INTERNET): <http://www.molon1313.com.br/consulex-marco-civil-da-internet-normatizar-para-garantir-direitos/>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

**Pessoa/grupo:** a que desenvolvemos quando ainda pequenos para lidar com o que nossos familiares e amigos devem saber ou não a nosso respeito.

**Pessoa/poder:** a forma como escondemos alguns fatos ou informações de nossos pais, empregadores ou professores a nosso respeito, para evitar castigos ou restrições mais severas.

**Pessoa/empresa:** diz respeito às informações que disponibilizamos a empresas, que pedem o número de nosso telefone residencial, por exemplo, para por em nossos cadastros.

**Pessoa/estado:** são nossos dados e os vestígios que deixamos para que o estado tenha controle de nossas movimentações, como a declaração do imposto de renda, por exemplo.

**Pessoa/público:** trata-se da privacidade no ambiente on-line, em alguns casos mal compreendidos. Hoje, nos expomos ao outro de forma muito rápida, o que pode ser prejudicial a nossa reputação, diferentemente da forma como as pessoas nos vêm na vida off-line, quando podemos fingir determinadas situações.

As redes sociais on-line são o que se encontra de mais claro quando é pensada a relação pessoa/público, tratando da privacidade no ciberespaço. Enquanto uns fazem questão de mostrar desde fotos, vídeos ou frases dizendo o que estão fazendo a cada momento, em qual local e com quem, outros preferem bloquear todas as possibilidades de alguém ver o que tem em seu perfil. Recuero, em seus estudos sobre redes sociais, identifica essa qualidade de não se importar com a falta de privacidade como uma necessidade da pós-modernidade chamado por Sibilia de “imperativo da visibilidade”.

Esse imperativo, decorrente da intersecção entre público e o privado, passa ser uma consequência direta do fenômeno globalizante, que exacerba o individualismo. É preciso ser “visto” para existir no ciberespaço. É preciso constituir-se parte dessa sociedade em rede, apropriando-se do ciberespaço e constituído um “eu” ali. (SIBILIA, 2003, *apud* RECUERO, 2009, p. 27)

Quando trabalhamos com privacidade na internet deparamos-nos com vários fatores que são delicados. Aqui procuraremos focar em dois deles: de um lado temos as empresas que disponibilizam serviços gratuitos para podermos fazer uso deles, depositando nossas informações que serão mercadologicamente fonte de lucros para elas; e de outro lado, temos a invasão dos dados pessoais (por hackers e/ou crackers) que servem para chantagem ou difamação, ficando clara a falta de segurança que temos ao enviar um simples e-mail. Nos dois casos temos a impressão de que a segurança e o comprometimento de algumas empresas

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

em manter a privacidade é uma linha tênue muito fácil de ser ultrapassada, demonstrando a fragilidade da ambiência da internet, que pode ser manipulada por qualquer um que tenha um tipo de conhecimento mais específico.

### **Consequências da Falta de Regulamentação na Web**

É quase paradoxal pensar na liberdade oferecida pelas tecnologias, juntamente com a internet, e ao mesmo tempo sofrer as consequências dessa “liberdade”. A invasão da privacidade dos internautas na rede, por exemplo, demonstra as implicações trazidas pelo uso que se faz das informações disponíveis na Web.

Uma das consequências existente hoje, pela falta de uma regulamentação precisa é a internet ser um ambiente que fica a deriva de empresas privadas que lideram respectivos segmentos. Neste ambiente de informação conectada, organizações lutam para conquistar seus públicos e atender suas expectativas antes que outra faça. A Era da Informação é marcada por essa corrida mercadológica na busca da melhor tecnologia e da captação de seguidores (aqui também compreendido como usuários de um serviço de determinada empresa).

Outra consequência é a facilidade que qualquer pessoa tem em invadir computadores alheios e recolher dados e usa-los de forma inescrupulosa. A fragilidade da segurança que há na internet coloca em jogo o que o ser humano tem de mais precioso em sua existência, sua liberdade e privacidade.

### **O Google na Mira das Discursões Sobre Privacidade**

O Google lidera atualmente o mercado de buscas mundial, o seu lema de “Não fazer o mal” é seu discurso para todas as suas ações e criação de novos serviços. Com pretensão de juntar todas as informações do mundo em um único local, o Google é hoje apontado como um gigante da Web e a cada dia monopoliza mais e mais tal ambiência.

A indignação de muitos usuários tem trazido à tona a discursão sobre a invasão de privacidade na Web por parte de organizações como o Google. Não é novidade que esta



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

empresa, com o uso de seus algoritmos e Cookies<sup>8</sup>, colhe informações dos usuários e de suas navegações no ciberespaço.

Frequentemente, o Google é acusado de invadir a privacidade de seus usuários, a partir dos serviços que oferece. Sua nova política de privacidade, que passou a vigorar em março deste ano de 2012, foi fonte de inúmeras críticas e manifestações dos internautas, que se viram obrigados a aceitá-la, já que é obrigatória essa aceitação, para o uso de seus serviços<sup>9</sup>.

Vint Cerf<sup>10</sup> um dos criadores da internet, concorda com Scott McNealy, o fundador da Sun Microsystems, quando afirma que “nada do que você faz desaparece, e nada do que você faz escapa de ser noticiado... não existe privacidade, esqueça isso.” (LOWE, 2009, p. 131). Se concordarmos com tal afirmação, estamos, aceitando de braços abertos, que empresas ou governos manipulem e neguem os direitos à “liberdade e privacidade” que são assegurados a todos e anteriores até, à existência da internet.

A vigilância maciça está presente na vida humana desde o século XVIII. Não há nada de novo sobre o imperativo burocrático de registrar e manipular dados sobre cidadãos e consumidores. As ferramentas digitais simplesmente tornaram mais fácil coletar, misturar e vender bases de dados. Numa economia de mercado, cada incentivo estimula as empresas a coletar mais e melhores dados sobre nós. (VAIDHYANATHAN, 2011, p. 113)

Devido a tais facilidades, o Google em alguns momentos se aproveita desta falta de regulamentação e cria suas próprias diretrizes. A importância que suas ferramentas possuem no cotidiano de estudantes, profissionais e até de outras empresas em volta do mundo, potencializa de uma forma ou de outra, o seu domínio na rede, e sua crescente presença na vida dos internautas, faz surgir a “Googlelização de tudo”, conforme aponta o criador de tal termo, Siva Vaidhyathan (2011).

Quando disponibilizamos nossos dados a empresas, sabemos que nossas informações serão arquivadas em um banco de dados e poderão ser utilizadas pelas empresas quando quiserem, para verificações. O que ocorre geralmente é não conhecermos as cláusulas que informam que aqueles dados são privados.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cookie>

<sup>9</sup> Disponível em: <http://www.google.com/intl/pt-BR/policies/privacy/>

<sup>10</sup> Perfil: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Vint\\_Cerf](http://pt.wikipedia.org/wiki/Vint_Cerf)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A questão que encontramos em empresas como Google e Facebook (esta, servindo também como exemplo.) é que elas oferecem um serviço gratuito em que você pode manter privacidade de mensagens com as pessoas que você quer, mas nada garante que as próprias pessoas vão utilizar essas informações para outros fins. Ou seja, sabemos que, a priori, não há uma garantia de total privacidade.

Por isso, devemos estar cientes dos termos de privacidade que temos que aprovar quando nos cadastramos em tais serviços. E mesmo sendo obrigatória a aprovação de um termo para podermos utilizá-los, caso elas façam algo fora do contrato, estarão sujeitas a outras leis, apropriadas para isso

### **A Frágil Barreira da Intimidade individual no Mundo On-line**

A inter-relação que existe entre privacidade e liberdade nos faz entender que, com o direito a privacidade, se assegura o direito à liberdade, o que nos dá condições de escolher o que queremos ou não expor, seja na mídia, numa rede social ou somente para aquele grupo com o qual convivemos.

Paula Sibilia (2008) explica de que forma a sociedade legitimou uma cultura da exibição e exposição de si próprio, tornando “eu, você e todos”, os grandes responsáveis pela forma que o mundo atualmente nos vê.

Já neste século XXI que está ainda começando, as “personalidades” são convocadas a se mostrarem. A privatização dos espaços públicos é a outra face de uma crescente publicização do privado, um solavanco capaz de fazer tremer aquela diferenciação outrora fundamental. (SIBILIA, 2008, p. 23)

Porém, o que analisamos aqui não é esta necessidade de visibilidade que é comum na cultura contemporânea da sociedade da informação, e sim o fato daqueles que têm suas informações mais íntimas, invadidas e expostas na rede, sem seus consentimentos, pelo simples fato de estarem utilizando as ferramentas disponibilizadas por esta sociedade.

Foi-se o tempo em que intimidade, conforme o dicionário era sinônimo de privacidade (me permitam aqui contradizer o dicionário, visto que ainda hoje a definição de intimidade no Aurélio estar associada à privacidade). Houve um tempo em que para se dizer algo muito íntimo se chegava a cochicha-lo no ouvido do outro, o que é muito raro nos dias de hoje.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Um documento, uma foto mais reveladora, um áudio ou um vídeo particular, se armazenados na memória de um computador, estão correndo o risco de serem expostos a “olhares” mal intencionados e sujeitos a serem disponibilizados na rede para sempre. Seja por brincadeira de mau gosto, vingança, golpe, engano ou mesmo por descuido, certas intimidades podem vazar na rede e se espalhar por todo o globo.

Devemos levar em consideração a existência de agentes como hackers e crackers que navegam facilmente e com bastante competência por qualquer computador alheio, através dos códigos binários. Desse modo, qualquer pessoa que possua um computador com acesso a rede, deve estar ciente dessa falta de segurança com as informações contidas nele.

Diante dos mais variados casos, temos o mais recente episódio, o caso da atriz Carolina Dieckmann, que teve seu computador invadido e 36 fotos íntimas expostas na internet. O fato ocorreu de uma forma muito peculiar utilizada por hackers e crackers: um *e-mail* que continha um *spam*, quando aberto, instalou em seu computador um *software* que deu acesso aos conteúdos do computador e a caixa de correio eletrônico, de onde foram retiradas as fotos<sup>11</sup>.

Posterior ao fato, os esforços do advogado da atriz Carolina Dieckmann para retirar as fotos de alguns sites e do Google, minimizando o impacto, tornou-se uma tentativa fracassada e frustrante. A realidade é que uma vez exposta à rede, usuários que tenham interesse em determinados dados, salvam-nos em seus computadores pessoais, o que os tornam inalcançáveis para retirada, mesmo que judicialmente. Em resumo: as fotos tornaram-se públicas e nada repara os danos causados.

Casos como esses servem como alerta para o cuidado que devemos ter com nossos arquivos pessoais, guardados em nossos computadores. Na contemporaneidade, não há como levar produtos da nossa privacidade a internet e achar que teremos a mesma privacidade da vida fora das redes - apesar de já estar se tornando também questionável a existência de câmeras de segurança presentes no cotidiano das pessoas, e visto como invasão de privacidade em locais públicos.

Contudo, não devemos acreditar que a falta de regulamentação na internet não pune crimes desse tipo. A falta de uma regulamentação rígida não pode ser vista como um

---

<sup>11</sup> Dentre os vários portais que noticiaram o fato, escolhemos o Estadão por confiar na credibilidade de suas notícias: <http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,carolina-dieckmann-teve-as-fotos-roubadas-por-hackers-,872576,0.htm>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

obstáculo, uma vez que, em um sistema democrático isso deve ser encarado como uma característica inerente a rede em ser também democrática. Crimes como difamação é regido pela lei civil e punido, fora ou dentro da internet - é o que veremos de forma breve a seguir.

### **Crimes Cibernéticos**

No mundo, a quantidade de pessoas vítimas de crimes cibernéticos continua aumentando, seja por invasão de seus perfis em redes sociais, instalação de vírus em computadores pessoais, roubo de dados de um computador e até de crimes mais graves como pedofilia. Importa preliminarmente salientar que crimes cibernéticos são aqueles que tutelam o bem jurídico da inviolabilidade dos dados informáticos.

No Brasil, o crime cibernético, até antes do recente caso de maior repercussão da atriz Carolina Dieckmann, não tinha legislação própria. De certo que alguns membros do Congresso Nacional, já haviam se pronunciado sobre o tema anteriormente, mas sem alcançar um resultado satisfatório, como é o caso do Projeto de Lei nº 1.713/1996, de autoria do ex-deputado e atual senador Cássio Cunha Lima.

Após o caso Carolina Dieckmann houve várias as manifestações acerca do acontecimento, e felizmente a Câmara dos Deputados propôs, por meio do deputado Paulo Teixeira (PT-SP) a alteração do Código Penal, e tal mudança está disposta no Projeto de Lei nº 2793-A/2011. A proposta condena a prisão de três meses a um ano, mais multa àquele que “devassar dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores ou ainda adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização do titular”. Tal projeto institui ainda que: “se da invasão resultar na obtenção de conteúdo de comunicações eletrônicas privadas, segredos comerciais, informações sigilosas assim definidas em lei, ou o controle remoto não autorizado do dispositivo invadido, a pena será de reclusão de seis meses a dois anos e multa”<sup>12</sup>.

Após votação do Projeto de Lei nº 2793-A/2011 na Câmara dos Deputados, a futura norma encontra-se apta para seguir seu percurso: ser remetida ao Senado Federal.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=529011>.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Até finalizar o trâmite do Projeto de Lei, o Brasil julga crimes cibernéticos de acordo com cada ação já tipificada no Código Penal, como foi o caso da atriz, que foi caracterizado como crime de Extorsão, Difamação e Furto.

### **Dados Pessoais Requerem Cuidados e Atenção.**

É fácil notar, a partir de casos como os citados, que a “privacidade” é um tema muito delicado quando refletimos sobre os seus limites, por se tratar de um direito muito elementar e necessário há existência humana, nas sociedades ditas democráticas.

Porém, na era da sociedade em rede a privacidade levanta essas questões, até então não muito claras. Lemos (2002, p, 118) defende que “uma coisa é certa, deixamos traços o tempo todo na era da informação”. E isso facilita a ação de empresas e “pessoas” para a obtenção de informações pessoais.

Enquanto uns exaltam as possibilidades de se “mostrar” ao mundo de forma totalmente aberta, outros que fazem uso das tecnologias e até os não adeptos, sentem que suas vidas são invadidas, visto a frágil segurança oferecida pelo ambiente on-line.

Como garantir os interesses dos usuários, protegendo ou expondo os conteúdos pessoais presentes nos dispositivos tecnológicos de cada um, a partir das preferências individuais? A criação de leis que assegurem isso e de tecnologias mais seguras é uma delas.

O surgimento de ferramentas e serviços, desenvolvidos por empresas da área vem sempre acompanhado de seus interesses mercadológicos de obtenção de lucro. Devido à boa condição financeira que possuem, as pesquisas destas empresas que visam lucrar estão sempre à frente daqueles que possuem objetivos mais voltados para o bem social. Talvez seja por isso que ainda não possuímos ferramentas tão seguras para nossos usos pessoais, pois fazer uso de ferramentas inseguras é lucrativo.

Levando em conta os interesses destas empresas, nos vemos obrigados a ter maior atenção e cuidado, tanto com o que depositamos em nossos computadores e na rede, como também com nossas navegações e atividades on-line.

O jornalista José Neumann Pinto exigiu, na Câmara dos Deputados (ROMANO, 2012), uma vigilância diária, com a criação de uma Lei dura para regular os excessos que há na internet, e pediu aos deputados presentes: “que pensassem em uma possibilidade de tratar a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

internet como se trata os meios de comunicação rádio, jornal e Televisão, porque a internet é um meio de comunicação”.

Se tal proposta for aceita, a internet corre o risco de perder sua essência, associado exatamente à ideia de um ambiente no qual é dado ao cidadão comum o direito de ter voz ativa, destacando os movimentos das minorias e sendo sinônimo de “liberdade” de expressão, diferente do que ocorre nos meios de comunicação tradicionais, que ainda têm a estrutura *um-todos*, em que o cidadão é um sujeito, na maioria dos casos, passivo.

Não podemos aceitar também que a internet e nossos computadores se tornem um panóptico (FOUCAULT, 1999), nos vigiando todo o tempo, e nos intimidando em afazeres corriqueiros, seja na internet ou só em nossos aparelhos eletrônicos, existindo nisso certo “encarceramento” em nossa liberdade de expressão.

Estamos cientes do que queremos: uma internet livre, democrática, participativa e ao mesmo, isenta dos crimes virtuais. Como conciliar isso vai depender do conhecimento de quem usa a internet e das leis que tenham abrangência social - nesse "entremeio" é a própria internet que se autorregulará.

Contudo, a escolha entre divulgação e sigilo é uma preferência pessoal, mas precisa-se de ferramentas e leis que garantam essa preferência e enquanto uma regulamentação apropriada não vem, a condição para não termos nossos dados roubados por *hackers* e *crackers* ou salvos das empresas privadas inescrupulosas, seria tirar dos casos que já conhecemos, os exemplos para nossas vidas pessoais. Enquanto não houver tecnologias mais seguras, estaremos sendo os responsáveis pela nossa mínima privacidade na rede, visto que um simples *e-mail* invadido ou extraviado pode ter consequências devastadoras.

### Considerações finais

As preocupações diante dos direitos humanos e do uso da internet na contemporaneidade são ainda complexas. Países como China, Irã e Coréia do Norte, entre outros, são considerados “inimigos da internet”<sup>13</sup>, pois censuram seu uso, chegando a prender pessoas por alguma prática que vá contra suas regras. Outros países democráticos como

---

<sup>13</sup> Lista com os países inimigos da internet: <http://12mars.rsf.org/en/#ccenemies>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

França, Austrália e Coréia do Sul sofrem com a vigilância e leis que reprimem a liberdade de expressão na Web.

Tais regulamentações na rede causa preocupação, uma vez que começam a colocar à prova a essência da internet. São exemplos como os desses países que tornam as discussões em volta de uma possível regulamentação da internet aqui no Brasil, tão complexas e questionáveis. Não se pode dar e depois tirar algo tão elementar a uma sociedade, que é o seu direito a informação e a sua autonomia comunicacional.

A internet, com seu conjunto de mídias, tem, até então, assegurado o fundamental direito à autonomia comunicacional, ao garantir-nos, as ferramentas que lhes permitam liberdade de expressão. Contudo, somos nós mesmos quem damos às empresas como o Google, o direito de se apropriar dos nossos dados, uma vez que somos obrigados a concordar com suas diretrizes, para podermos fazer uso dos seus serviços.

A partir das críticas, tanto o Google quanto a outras empresas que detêm mecanismos de buscas, criaram a opção de não gravar os rastros de nossa navegação, dando-nos a impressão de certo controle. Mas, ainda não há garantia total dessa promessa.

Diante de certos princípios contraditórios existentes no próprio funcionamento da rede mundial de computadores, quando a necessidade de regulamentação mínima e o direito à liberdade de comunicação, o que se espera é, por um lado, a criação de Leis assegurando que as empresas realmente sigam as práticas que divulgam, garantindo-nos a escolha de alternativas apropriadas às nossas condições de uso da internet; e por outro, o aprendizado coletivo de utilização consciente e responsável, por parte dos usuários, dos infindáveis recursos comunicacionais que a rede nos legou.

### Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio**: o minidicionário da língua portuguesa. Coordenação de edição Margarida dos Anjos, Marina Baird Ferreira; equipe de lexicografia Margarida dos Anjos...[et al.] – 6. ed. Ver e atual. - Curitiba: Positivo, 2004

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1999.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

LEMOS, André. Aspectos da cibercultura: vida social nas redes telemáticas. IN: PRADO, José L. Aidar. **Críticas das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às cibercultura. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

\_\_\_\_\_. Cibercultura como território recombinate. IN: CAZELOTO, Edilson; TRIVINHO, Eugênio (Org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber; Intituto Itaú Cultural, 2009. Cap. 2, p. 38-46.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: 34, 1999.

LOWE, Janet. **Google**: lições de Sergey Brin e Larry Page, os criadores da empresa mais inovadora de todos os tempos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

NICOLAU, Marcos. **Apropriação midiática e autonomia comunicacional**: perspectivas de uma mídia livre. Disponível em: <[http://www.insite.pro.br/2010/Dezembro/apropriacao\\_autonomia\\_comunicacional.pdf](http://www.insite.pro.br/2010/Dezembro/apropriacao_autonomia_comunicacional.pdf)>. Acessado em: 10 julh. 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROMANO, Roberto. **José Nêumanne Pinto. Lúcido e corajoso depoimento an Câmara do Deputado**. Postado em: 06 julh. 2012 no blog Contra a raison d'état. Disponível em: <<http://silncioerudoasatiraemdenisdiderot.blogspot.com.br/2012/07/jose-neumanne-pinto-lucido-e-corajoso.html>>. Acessado em: 25 julh. 2012.

SIBILIA, Paula. **O Show do eu**: a intimidade como espetáculo. Disponível em: <<http://www.conhecaoliveiro.com.br/pdf/livros/cultura/13003229.pdf>>. Acessado em: 23 julho. 2012.

TACUSSEL, Patrick. O imaginário social, valores e representações coletivas na civilização pós-industrial. IN: ESCOSTEGUY, Ana Carolina (Org.). **Comunicação, cultura e mediações tecnológicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006. C. 2, p. 13-18.

VAIDHYANATHAN, Siva. **A Googlelização de tudo**: (e por que devemos nos preocupar): a ameaça do controle total da informação por meio da maior e mais bem-sucedida empresa do mundo virtual. São Paulo: Cultrix, 2011.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Proi-Digit@1 – Som, Inclusão Digital, Educação, Cibercultura - Ciberativismo: Questões de Política Educacional e Social<sup>1</sup>

Adson Enrique da Silva Alves<sup>2</sup>  
Wheldson Rodrigues Marques<sup>3</sup>  
Sérgio Paulino Abranches<sup>4</sup>  
César Vinicius Souza<sup>5</sup>

#### Resumo

Este artigo relata e discute a experiência de uma oficina de áudio digital, dentro de um programa de extensão universitária. Frequentemente, as palavras computador e educação têm interagido nos processos educativos, sociais e culturais e, deste modo, políticas públicas são empreendidas para viabilizar a inclusão digital. O uso do computador geralmente se restringe à construção de textos, navegação na internet e/ou para fins lúdicos. Os meios digitais se limitam, então, a duas vertentes: estudo e entretenimento - em uma dicotomia que opõe trabalho e lazer. O Programa de Extensão Proi-Digit@1<sup>6</sup>, Programa de Extensão da UFPE: Espaço de criação em prol da inclusão digital de jovens da periferia de Recife e Olinda realiza quatro oficinas: Blog, Vídeo, Animação e Áudio Digital. Nestas oficinas, o áudio é visto como “condutor” no processo de inclusão digital.

**Palavras-chave:** Computador; Educação; Proi-Digit@1; Inclusão Digital; Áudio Digital.

#### Introdução

Atualmente, a discussão sobre Inclusão Digital (ID) vem sendo valorizada em uma gama de textos acadêmicos, integrando um esforço coletivo no sentido de compreender as

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado no Eixo 4 - Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup>Graduando do curso de Comunicação Social com habilitação em Rádio, TV e Internet. Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Bolsista de extensão do Programa de Extensão Proi-Digit@1, da UFPE.

<sup>3</sup>Graduando do curso de bacharelado em História pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Bolsista de Extensão do Programa de Extensão Proi-Digit@1, da UFPE.

<sup>4</sup>Professor Associado do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco.

<sup>5</sup>Graduando do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Bolsista de extensão do Programa de Extensão Proi-Digit@1, da UFPE.

<sup>6</sup>Programa de Extensão aprovado pelos Editais MEC/SESU 2010 e 2011. Este estudo faz parte da Pesquisa Perspectivas de inserção social através de ações educativas de inclusão digital na periferia de Recife e Olinda, aprovado pelo Edital Universal n. 14/2011/CNPq.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

características deste fenômeno, suas possibilidades e desdobramentos sociais, na tentativa de incentivar as pessoas a utilizarem o meio digital de uma forma mais crítica e consciente.

Diversas são as reflexões e teorias que definem o que é ID. Na sociedade atual, baseada na informação e na tecnologia, é preciso tentar compreender efetivamente como se vem fazendo esta inclusão, buscando soluções que possam ser concretizadas através da aproximação entre as políticas públicas, os centros de produção e difusão intelectual e a população. Portanto, é importante saber quais ferramentas podem ser utilizadas e os possíveis caminhos a percorrer para atuar de maneira inclusiva diante dos contextos em que estamos inseridos.

O Programa de Extensão da Universidade Federal de Pernambuco, Proi-Digit@1, realiza oficinas de Blog, Animação, Áudio Digital e Vídeo visando à inclusão digital de crianças e jovens de zonas periféricas.

Percebemos, no entanto, que promover a inclusão não depende apenas da experiência proporcionada por uma oficina. Pelo contrário, trata-se de um esforço contínuo que encontrará na diversidade humana a sempre novas situações e novos problemas, o que fomenta constantes reflexões e reelaborações acerca de suas bases ideológicas, metodológicas e ações práticas. O paradigma da inclusão é a contínua reformulação em prol da diversidade. O que almejamos, através do programa, é apresentar algumas possibilidades ao mediar o trabalho com estas crianças e jovens no momento de “dar os primeiros passos” em busca de novos horizontes, para que trilhem o caminho e façam suas próprias descobertas no ciberespaço.

Uma preocupação primária do Proi-Digit@1 é procurar entender como esses estudantes usam o meio digital. O que eles fazem no mundo virtual? A abordagem é tentar divulgar e buscar tornar o mundo digital um fator de maior conhecimento, crescimento e cultura, mostrando que a internet pode ser útil nas atividades escolares, no trabalho e na prestação de serviço e não apenas puro e simples entretenimento.

Muitas vezes acredita-se que a utilização do ciberespaço está em sua maioria ligada ao entretenimento, o que nos leva a conjecturar que se acaba “descartando” ou “não aproveitando” as oportunidades contextuais capazes de proporcionar experiências de aprendizagem que poderão culminar com crescimento pessoal, social e cultural.

Entretanto, pode ser tendencioso imputar quaisquer ônus a esses jovens e crianças, pois por diversas razões educacionais, culturais e sociais, se valoriza mais o uso técnico do

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

computador do que suas possibilidades educacionais ou culturais. Embasados e enfatizando esse entendimento é que a oficina de *Áudio Digital* procura desenvolver suas atividades.

### **Cibercultura e Inclusão Digital: Questão de Política Pública**

De fato, há diversas situações que envolvem a nossa sociedade em contextos políticos no sentido organizacional e nos contextos tecnológicos; esse comprometimento é inevitável. Lévy explica em poucas palavras este contexto através de dois fatores que devemos reconhecer sobre o ciberespaço atrelado a um contexto político, econômico humano e cultural. Lévy comenta (1999, p. 11) que

Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. Lévy (1999, p. 11).

É interessante a forma como ele cita os jovens constatando um dos fatores que ocorre no ciberespaço: a presença do público jovem é forte no mundo digital. Assim, o Proi-Digit@l pretende atuar diretamente com esse público (crianças e adolescentes).

Então, onde entraria a Política Pública (PP)? Para ter condição de ser um usuário, mesmo que de pouca frequência no meio digital, é necessário ter uma infraestrutura, ou seja, equipamentos e rede de acesso, no mínimo básicas. E é aqui que encontramos a maioria dos empecilhos de quem trabalha com a ID em redes públicas de ensino, ou seja, falta de estrutura.

E de fato muitas vezes neste processo questões de PP, e não apenas relativas aos governos federal, estadual e municipal são as estruturas de gestão que atuam de forma mais próximas nas diversas instituições e conseqüentemente ligadas a estes governos.

Um bom exemplo é que o programa aqui citado, Proi-Digi@l, sofreu e ainda arca com os empecilhos desta gestão, pois para fazer um Programa de Inclusão Digital são necessários computadores e alguns equipamentos comuns a esta ação e como o intuito do Programa é atuar realizando oficinas de *Áudio Digital*, *Vídeo*, *Blog* e *Animação* para depois disponibilizar os produtos realizados nestas oficinas no espaço digital, são necessários outros

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

utensílios para estas práticas como, por exemplo: câmera (fotográfica e filmadora), gravadores de áudio, caixas de som e amplificadores (de porte médio), pen drivers, entre outros.

Não foram conseguidos todos esses materiais, mas com a iniciativa dos participantes do grupo Proi-Digi@I com o uso de objetos pessoais e com a ajuda das crianças e jovens que participaram do programa disponibilizando seus celulares, pen drivers, cartões de memórias entre outros; dessa forma o objetivo foi alcançado.

Então, precisamos entender como os Poderes Públicos podem contribuir e melhorar a funcionalidade de muitas situações. Outro exemplo da parceria entre a PP e sociedade é Academia de Ciência e Artes – ACARTES<sup>7</sup> criada em 2002 no bairro de Pirambu em Fortaleza, uma ONG que desenvolve ações de formação, em teatro de palco e de bonecos, cinema e vídeo, artes plásticas, entre outros. No ano de 2004, a ACARTES foi selecionada para ser um Ponto de Cultura do Governo Federal, através do Ministério da Cultura. Além disso, a ONG conseguiu criar projetos paralelos, por exemplo, um centro de informática, onde crianças e jovens podem ter alguma formação.

Este exemplo foi conseguido em parceria com a Prefeitura de Fortaleza, por isso é importante e vale refletir como essa articulação entre o PP e diversos projetos pode ser benéfica.

Podemos então pensar e procurar entender como Gestões Públicas fazem diferença para o andamento de diversas situações e na questão de Inclusão Digital e Cibercultura não é diferente. Na era digital vivenciada devem-se articular maneiras cada vez mais rápidas e práticas para executar alguma forma de inclusão social e digital. É tentando realizar estas práticas que o Proi-Digi@I busca refletir e agir.

### **Computador, Educação e Som e/ou Música: Áudio Digital.**

O uso de recursos de áudio através do computador pode ter funcionalidades profissionais e de entretenimento, entre outras. Pretendemos demonstrá-las no contexto educacional articulando o meio tecnológico computacional e a inclusão digital buscando soluções práticas caracterizando assim, sua importância na referida inclusão.

O computador é ferramenta facilitadora em diversas áreas de atuação e está presente cada vez mais no cotidiano das pessoas. Em relação ao meio sonoro não é diferente. A produção, o

<sup>7</sup> Ver <http://www.acartes.com.br/p/quem-somos.html>

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

tratamento, a edição de sons com o computador passaram a ser mais práticos e menos dispendiosos.

Sabe-se que anteriormente à chamada era digital, a produção fonográfica de uma maneira geral era caracterizada pelo que se convencionou chamar de som analógico, com mídias magnéticas, gravações mecânicas, realidade da qual fazem parte a fita cassete e o disco de vinil, por exemplo.

Já era possível neste ponto a reprodução (leia-se cópia) dos conteúdos de áudio, embora houvesse uma clara e gradativa perda de qualidade sonora no caso das fitas cassete, por exemplo, em que a reprodução era mais acessível e simples (a perda de qualidade era tanta quanto o número de cópias feito, considerando que se fizessem cópias das cópias, linearmente). A perda de qualidade sonora nos discos de vinil acontecia pelo desgaste da própria mídia física original, por tempo de uso (SERRA, 2002).

Apesar desta reprodutibilidade, o acesso à produção, com tratamento e edição de áudio não era tão difundido e não fornecia tantas possibilidades quanto é e fornece atualmente com os recursos digitais (Ibid).

O processo de digitalização ampliou consideravelmente as possibilidades de produção de áudio, pois “(...) permite que absolutamente qualquer som do mundo exterior seja transformado num arquivo do computador” (Ibid). A partir desta conversão, o som pode ser manipulado de diversas formas e com uma ampla gama de recursos (Ibid).

Contudo, as transformações não se restringem ao mundo da música quando pensamos, por exemplo, nas possibilidades geradas em prol da comunicação à distância (Ibid). A produção de conteúdo propagandístico, o trabalho com efeitos sonoros em produções audiovisuais, a adaptação de conteúdos de outras mídias - como livros - para versões em áudio e a elaboração de programas e recursos visando incluir pessoas com deficiência visual são apenas alguns exemplos de processos gerados ou facilitados pela era digital. Essas possibilidades nem sempre estão claras para os jovens de hoje apesar de serem usuários frequentes desses recursos.

Aliados a esta ampliação de acesso, os *softwares* livres têm desempenhado um papel importante nesta realidade. *Softwares* de gravação, edição e mixagem e sequenciadores, por exemplo, podem ser instalados em computadores pessoais, o que é particularmente decisivo

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

para que os usuários das novas tecnologias da informação passem da condição de consumidores para a de produtores de conteúdos, neste caso, digitais.

É de grande valia destacar que apenas um computador e alguns programas em casa, por exemplo, têm utilidades que podem em certos casos substituir toda a diversidade de equipamentos que costuma ser utilizada em estúdios, visto que o acervo de um programa de computador é extenso e ainda é bom destacar que um *software* sempre está sujeito a atualizações que melhoram seu desempenho e ampliam suas possibilidades. Essas situações podem estar presentes e ser práticas no meio educacional, principalmente em redes públicas de ensino.

Em muitos momentos da oficina os alunos ficaram impressionados que com apenas um computador podíamos gravar, editar, *remixar*, entre tantas outras funções. Ficaram muito empolgados. Uns até comentavam: “Depois dessa oficina vou virar *DJ!*”, e outros falavam “Vamos fazer uma vinheta para a escola, ou uma vinheta para a gente”.

A nossa intenção é ressaltar este ponto na oficina mostrando aos jovens participantes a diversidade de possibilidades na criação e edição de áudio e também no uso de conteúdos e materiais em áudio. Por exemplo, encontramos o som no cinema, na televisão, no teatro, em *videogames* etc. Elas podem atuar como incentivo e estímulo na comunicação e ferramentas construtoras na educação daqueles.

### **Educação e Inclusão Digital através do Som: Proi-Digit@l e Ciberativismo.**

Evidenciamos cada vez mais a Inclusão Digital, e o contexto educacional muitas vezes é visto como um possível caminho para esta inclusão.

É importante entender contextos sociais e culturais para tentar fazer inclusão digital que se “adapte” à diversidade e de certa maneira produzir e/ou iniciar uma forma saudável de ciberativismo com o público do programa.

É significativo entender que o ciberativismo origina-se em gestos e ações antes de experimentar a internet e/ou computador, porém é necessário entender que sua ação é de fato no espaço digital. Silveira (2010, p. 31) explica este processo de maneira coesa e clara:

Por ciberativismo podemos denominar um conjunto de práticas em defesa de causas políticas, socioambientais, sociotecnológicas e culturais, realizadas nas redes cibernéticas, principalmente na Internet. O ciberativismo se confunde com a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

própria expansão da rede mundial de computadores. Ele influenciou decisivamente grande parte da dinâmica e das definições sobre os principais protocolos de comunicação utilizados na conformação da Internet. Silveira (2010, p. 31).

Fica claro entender que ciberativismo pode ser uma ferramenta de melhoria das teorias e conseqüentemente das ações em diversas áreas e questões como política, meio ambiente, cultura, tecnologia, entre outros. Cabe então a cada indivíduo perceber sua atuação no mundo digital.

Partindo dessa reflexão é que o Programa tenta atuar procurando entender e respeitar essas crianças e jovens, suas realidades, almejando conhecer o ambiente deste público para atuar no sentido de incrementar seu universo cultural e gerar possibilidades de melhoria em sua condição social através do ciberespaço em ações que ultrapassem o computador.

E o som e/ou música podem agir de várias formas dentro deste contexto digital, despertando curiosidades e se interligando ao saber onde os oficinairos do programa não são os únicos a ensinar; os alunos ensinam e também e se tornam construtores do saber. Lino (apud CUNHA, 2004 p.68) reflete sobre esta ideia ao dizer que

A aprendizagem musical deve ser considerada do ponto de vista da criança, propondo a compreensão da linguagem musical a partir da reconstrução que ela realiza (...). Pensando assim resgatamos o papel da criança como construtora de conhecimento e autora de seu próprio discurso, do professor como interventor no processo educativo e da escola como o lugar deste acontecer lúdico, mediado pelo ser afetivo e social que é a criança. Lino (apud CUNHA, 2004 p.68).

Baseado nesses conceitos onde o aprender é um processo de “mão-dupla” entre professor (no caso aqui, oficinairos) e aluno é que podemos construir um ambiente saudável para trabalhar a inclusão digital.

Dentro deste contexto, as ações se tornam mais práticas pois respeitam e atuam no espaço social e cultural desses jovens e crianças. Faz-se necessário destacar a facilidade que esse público tem em utilizar o computador e outros aparatos tecnológicos.

Era gratificante observar como alguns tinham uma enorme facilidade de mexer no programa apresentado na oficina, bastava mostrar algumas funções uma vez, e pronto, já estavam “familiarizados” com os programas parecendo que já o conheciam. Eram ensinadas algumas curiosidades e algumas funções novas e muitas falavam: “Pode deixar, a gente já descobriu isso”

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Assim, a oficina e o Proi-Digit@l têm o intuito de direcionar e tentar fazer uma reciclagem digital com eles.

Encontramos uma gama de possibilidades do fazer música, ou seja, há como trabalhar o som, especificamente o áudio digital. O áudio digital também deve ser entendido como música, pois o som manipulado pelo homem é que se torna música, então nesse sentido o computador é instrumento musical.

Muitos *DJs* veem seus computadores e sintetizadores, enfim, seus equipamentos como instrumentos musicais, e pensando bem não estão errados por os definirem dessa forma. Esta é uma das possibilidades do som na tecnologia. É esse pensamento que guia a oficina de Áudio Digital, dentro do PROI-Digit@l.

Som e educação, tecnologia e docência, a prática do ensinar. Palavras que levam à profusão de pensamentos, porém fica evidente o quanto pode ser útil à articulação dessas práticas. Para reforçar que no computador (tecnologia em geral) tudo é possível fazer e aprender música, Gohn (2003, p. 138-139) comenta que

Observamos também, além da utilização de computadores por músicos e produtores de gravações, situações em que há uma participação mais ativa dos indivíduos não instruídos musicalmente no resultado de trabalhos musicais. (...) esta possibilidade pode trazer contribuições aos processos de aprendizagem da música. A participação ocorre inclusive em cenários nos quais a música já esta registrada e, portanto em teoria finalizada. Gohn (2003, p. 138-139).

É trilhando este caminho do conhecimento e do entendimento que o som, através do computador, abrange uma dimensão de possibilidades do ato de fazer e entender música sem determinismos, porém com respeito e consideração ao saber e ainda com auxílio visual que o computador proporciona com a visualização de seus programas, ou seja, “o erro ou o acerto” podem ser vistos, e não somente ouvidos. Assim, a forma auxilia no processo de aprendizagem. Gohn destaca (2003 p. 143):

As relações entre o som e a imagem provocam a sensibilidade dos indivíduos na busca de um resultado agradável, desenvolvendo uma outra forma de visualizar a música, sem basear-se na notação musical tradicional ou em gráfico matemáticos. O processo se transforma em uma brincadeira, atraente principalmente para as crianças. Gohn destaca (2003 p. 143).



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Tenta-se usar a linguagem visual auxiliando o processo de criação do áudio (som e/ou música), focando a clareza onde as linguagens trabalhadas paralelamente podem trazer, atingindo assim, um processo mais didático e atrativo facilitando para quem repassa o conhecimento e quem o recebe. Nestes contextos, as ações se tornam práticas, pois se respeita atuando-se dentro do contexto social e cultural desses jovens e crianças.

Assim para tornar esse público “ciberativo” é necessário entender que a cibercultura inicia-se antes de ligar o computador, o que deve ser visto como fator fundamental.

### **A Prática da Oficina de Áudio Digital: Metodologia e Discussão.**

A oficina de Áudio Digital faz parte de um conjunto de oficinas que busca promover nos participantes a possibilidade de ler, interpretar, produzir e compartilhar suas narrativas digitais. Na programação do Proi-Digit@I começamos com o grupo de Blog. Os jovens são divididos e permanecem com a mesma composição. Eles criam e editam os blogs.

Na oficina, os alunos introduzem as discussões sobre inclusão digital entre as quais vantagens e desafios. São orientados a criar e conduzir a página na rede (blog) de maneira mais proativa possível em interação com as páginas criadas.

Em seguida, apresentaremos a dinâmica da Oficina de Áudio Digital em uma Escola Municipal do Recife no primeiro semestre de 2012. As quatro oficinas (Blog, Áudio Digital, Animação e Vídeo) foram realizadas com duas turmas de jovens que cursavam o oitavo e nono anos do Ensino Fundamental. Elas foram denominadas de “A e B”. No grupo de Áudio aconteceu assim: na turma ‘A’, do horário da manhã, participaram 4 (quatro) alunos, formando apenas um grupo e na turma “B” do horário da tarde participaram 9 (nove) alunos, formando 3 (três) grupos.

As Oficinas foram divididas em dois encontros: começamos com um diálogo sobre som e as diversas possibilidades e conteúdos que eles podem apresentar, criar e compartilhar. Buscamos desenvolver uma conversa descontraída onde discutimos questões sobre música, som, internet, computador e domínio público, entre outras coisas.

Além disso, procuramos nesse encontro sugerir situações rotineiras para eles sobre som, música, direitos autorais, entre outros, para conhecermos o que eles sabem com a intenção de mediar aprendizagem tanto para eles quanto para osicineiros.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Na oficina, apresenta-se o programa *Audacity*<sup>8</sup> e algumas funções e materiais que podem ser produzidos com esse aplicativo. Logo após eles são convidados a editar e incluir efeitos em uma “trilha de som”, um tutorial aberto preparado especialmente para esta situação. Eles tiveram acesso a diversas técnicas do programa e utilizaram esse momento para tirar dúvidas sobre seu funcionamento.

Faz-se necessário ressaltar que todos os *softwares* utilizados durante a oficina são de acesso e uso livres para sermos coerentes com os princípios da Inclusão Digital. Outra questão é que as músicas trabalhadas na oficina de áudio são de domínio público, e mesmo assim há a liberação oficial de músicas de alguns profissionais do ramo facilitando o uso na hora de divulgação dos resultados.

Assim, um dos principais objetivos do programa pode ser contemplado, que é quando terminadas as oficinas, os alunos passam a sericineiros e multiplicadores e poderão dar continuidade em seus projetos e criarem novas situações com um novo público se assim desejarem. Na segunda parte da oficina, os participantes escolheram o “Produto Final”, ou seja, o conteúdo de áudio digital que eles gostariam de produzir para poder compartilhar nos blogs dos grupos. Essa escolha variou de experiência e vivência, sendo produzidos os seguintes conteúdos:

Grupo ‘A’: Pela participação dos alunos, só conseguimos finalizar 1 (um) produto, onde foi feita uma música escolhida e interpretada por eles; depois, fizeram a edição realizando concertos e adicionando os efeitos que achavam necessários para sua finalização; além disso, criaram uma vinheta, com processo bem parecido na criação da produção.

Grupo ‘B’: Com essa turma foram feitos 3 (três) produtos. O primeiro grupo fez o mesmo processo que a turma do Grupo ‘A’, escolheu uma canção, fez uma vinheta, gravou e editou, fazendo as mudanças que achava necessárias. O segundo grupo decidiu fazer propaganda de perfumes com nomes fictícios. O processo é bem parecido ao dos outros grupos; em relação à edição, eles ficam bem livres. O terceiro grupo quis realizar a narração de uma partida de futebol fictícia, introduzindo propagandas comuns nesse evento. Eles buscaram os efeitos sonoros, como por exemplo: no decorrer da partida de futebol ocorria uma briga, eles então foram buscar no acervo sonoro disponibilizado pelosicineiros algum ruído ou som que

---

<sup>8</sup> O Audacity é um *software* livre utilizado para gravação, edição e mixagem de diversos tipos de áudio.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

lembrasse o barulho de uma briga, acharam e adaptaram esse som da maneira como desejaram.

Disponibilizamos na oficina, uma “biblioteca musical”, nesta os alunos buscam músicas, efeitos sonoros, ruídos, entre outros, todos de domínio público.

Por ser uma realização livre, os alunos fizeram a gravação, edição e finalização do produto enquanto os oficinairos apenas ajudaram, mediando às ações, ou seja, “aguçam” a criatividade dos participantes, tentando esclarecer as dúvidas, tanto técnica quanto de conteúdos durante as produções. Após as etapas de gravação, edição e finalização, os projetos de cada grupo foram apresentados e discutidos. Em seguida, eles os postaram nos blogs com comentários sobre a produção.

No que diz respeito ao resultado foi possível observar como as palavras e/ou conceito Inclusão Digital sugerem várias interpretações. Com os jovens e crianças da oficina de Áudio Digital não aconteceu diferente, a maioria deles acredita que estar incluído digitalmente é simplesmente ocupar o ciberespaço através das redes sociais, *games*, sites de entretenimento, entre outros. Por exemplo, quando perguntávamos o que eles costumam fazer na internet a resposta de muitos foi a seguinte: “Costumamos acessar as redes sociais, site de *games* e vídeo”. Perguntamos então se achavam essas utilizações suficientes o que a maioria respondeu: “Sim, estamos satisfeitos com esse uso”.

Todavia com a oficina esse público enxerga as possibilidades que um computador pode ter além das citadas acima, entende que é possível estudar, se comunicar com pessoas em diferentes lugares, viabilizar divulgação de eventos e uma gama de utilidades, exemplo disso que alguns alunos assim comentavam: “Procuramos algumas coisas para fazer os trabalhos aqui da escola, quando algum professor passa alguma atividade”. Mas não fazem uso frequente destes contextos. Não podemos interpretar essa atitude como uma ação errônea, pois na maioria das vezes o que falta é informação sobre as diversas possibilidades do mundo digital.

Percebemos que com uma metodologia adequada buscando entender o “espaço” dessas crianças e adolescentes, mesmo que momentaneamente, podemos pensar em repassar alguns conceitos para eles se assim desejarem iniciarem suas jornadas no mundo digital, contando sempre com o apoio do Programa, pois disponibilizamos contatos nas redes sociais para elucidar qualquer dúvida posterior à oficina.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Uma situação enriquecedora ocorrida foi a seguinte: ao término das oficinas sempre é deixado claro que os participantes podem contar conosco já que disponibilizamos nossos contatos para qualquer eventualidade, e a fala de um aluno que marcou foi a seguinte: “Vocês também, qualquer coisa podem chamar a gente”. E de fato é essa a intenção, o gesto de generosidade e continuidade que deve permear este ambiente digital, e outros ambientes.

### **Considerações finais**

Sabemos que uma oficina apenas não é suficiente para que estes jovens se incluam digitalmente. A ideia é demonstrar maneiras pelas quais esse público poderá iniciar sua caminhada no mundo digital. O programa de Extensão ProI-Digit@l – Espaço de criação para inclusão digital de jovens da periferia de Recife e Olinda leva em consideração que a ID não se limita a disponibilizar um computador e acesso à rede.

Então, dessa forma procura-se perceber que é fundamental refletir que a cibercultura tem que ser pensada antes de se usar o computador. É claro que o meio digital é o espaço para este ciberativismo, porém devemos sempre pensar nas ferramentas adequadas para de fato atuar de maneira inclusiva digital e social.

Com as situações vivenciadas no programa percebemos que a maneira abordada e a apresentação da inclusão digital podem tornar-se algo de difícil interpretação e entendimento, porém, não acontece assim; a questão é tornar atrativo para as crianças e jovens; dessa forma, é fundamental buscar conhecer e entender o meio que vamos trabalhar ressaltando critérios sociais e culturais.

Foi feita então uma abordagem mais descontraída, onde buscamos sempre demonstrar e discutir som e/ou música que esses alunos estavam acostumados em seu cotidiano.

Sendo assim, a oficina (não apenas a de áudio, as do projeto como um todo) procura disponibilizar e mediar conhecimentos a favor do crescimento pessoal, realizando um gesto simples, “abrindo uma fresta”, onde os verdadeiros construtores do saber serão essencialmente os alunos. E é nesse processo de “mão-dupla”, o ensinar e o aprender que permeiam a articulação deste contexto.

Se atentarmos para a realidade não é com as oficinas que vamos incluir digitalmente esses jovens e crianças, porém tentaremos mostrar várias possibilidades e interesses, “aguçados”

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

por uma simples ação de escutar e se trabalhar em cima da fala de crianças e jovens, respeitando e considerando suas reflexões sobre o mundo digital, e conseqüentemente o mundo fora do computador. A ID tem conceito semelhante ao de Inclusão Social, sofrendo dos mesmos problemas. A reflexão e/ou questionamento a se fazer é: O que estamos fazendo para incluir os que são supostamente excluídos nessas concepções de inclusão?

Para acontecer uma mudança de fato é necessário buscar o entendimento do problema e não apenas supor erros, muito menos enxergar de maneira igual questões específicas. Deve-se pensar que as diferentes formas de inclusão devem ser analisadas por ambientes e pensamentos sociais comuns e habituais a estas comunidades sociais e digitais.

### Referências

**Academia de Ciências e Artes – ACARTES** Banco de dados. Disponível na internet.  
<http://www.acartes.com.br/>

GOHN, Daniel Marcondes. **Auto-aprendizagem musical**: alternativas tecnológicas. São Paulo: Annablume, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34 1999.

LINO, Dulcimarta Lemos. Música é... cantar, dançar... e brincar! Ah, tocar também. In: CUNHA, Susana Rangel Vieira da (Org.). **Cor, Som e Movimento**: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2004.

SERRA, Fábio Luis Ferreira. **Áudio digital**: a tecnologia à música e ao tratamento de som. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2002.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu, **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. [Editorial] Revista USP, São Paulo, n.86, p.28-39, jun/ago, 2010.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

## Projeto: Passa Pra Mim - Mostra de Microfilmes para Celulares<sup>1</sup>

Aureo Guilherme Mendonça<sup>2</sup>

Liana Cristina de Souza Sant'Anna<sup>3</sup>

### Resumo

Este é um projeto cujo objetivo é estimular a produção, criação e circulação de conteúdos estéticos-digitais e a partir de então analisar o impacto cultural e material destes produtos sob uma determinada comunidade de invisibilidade social. Contemplado pelo incentivo direto da Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro, no edital 014/2011 Cultura Digital, ele realizará uma mostra de micro filmes para celulares via Bluetooth Zone e assistidos nos aparelhos utilizando um dispositivo que combina Hardware Software Livre distribuindo arquivos digitais em um raio de até 300m proporcionando uma experiência Web Local.

### Palavras-chave

Cultura digital; Novas mídias; Inclusão social.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo. Do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Professor Adjunto do Curso de Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense.

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Apresentação

As principais reflexões que circulam hoje no meio acadêmico acerca da cibercultura de alguma forma tocam na questão dos processos que tornam possível a inclusão digital, pois a premissa de que a rede pode ser um espaço perfeitamente democrático depende do fato concreto de que um número cada vez maior de pessoas tenham acesso às novas mídias, acesso que significa não apenas o conhecimento do manuseio digital, mas, acima de tudo, a compreensão de que a Web pode abrir um campo novo de efetiva participação do sujeito como protagonista das ações sociais, superando as formas tradicionais das antigas mídias cujo funcionamento unilateral privilegia o emissor das mensagens sobre a passividade dos receptores. Uma das razões que nos levaram a criar o GEPAT (Grupo de Ensino e Pesquisa em Arte e Tecnologia) foi exatamente a percepção da importância dessas novas mídias como possível espaço de reapropriação de um poder pela parte da população até então excluída dos processos de produção de conhecimento. Estimular que essas pessoas possam confirmar suas competências reprimidas através de ações concretas no campo da cibercultura é uma atitude fascinante. Ao mesmo tempo que se acorda para a descoberta de que no campo do *low tech* é possível atingir resultados de excelente qualidade, por outro lado nos livramos da maldição “terceiromundista” de estarmos sempre defasados do uso da utilização de uma tecnologia de ponta, que no fundo serve de pretexto para uma inércia no campo das realizações inovadoras.

Nossa visão das potencialidades da internet se coadunam com o parecer de Manuel Castells: “a fonte comunitária da internet a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Assenta também as bases para a formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado” (CASTELLS, 2003, p. 49). E sabemos que essas condições não brotam espontaneamente, mas são gestadas a partir de uma reflexão e esforços coletivos, afinal as novas mídias só merecem esse qualificativo nessas circunstâncias, pois na sua ausência a internet se iguala às antigas mídias, com o usuário apenas recebendo as informações sem intervir no processo de produção de todo esse conhecimento. Isto é um sinal que emitimos no sentido de deixarmos claro a amplitude e complexidade de qualquer discussão sobre as TICs (Tecnologias de informação e comunicação). “Não quero de forma

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

alguma dar a impressão de que tudo o que é feito com as redes digitais seja *bom*. Isso seria tão absurdo quanto supor que todos os filmes sejam excelentes. Peço apenas que permaneçamos abertos, benevolentes, receptivos em relação à novidade” (LÉVY, 1999, p. 12). A forma como nos apropriamos e nos utilizamos das TICs é o que vai definir seu status e sua qualificação.

Nessa mesma linha de raciocínio temos uma discussão que, em que pese sua já antiga trajetória, continua sendo fundamental para seguirmos esse nosso trabalho: o processo de democratização da rede digital. Penso que já temos como acertado que conseguir o acesso à rede digital não qualifica o sujeito na utilização autônoma da internet. Em nossa história recente temos um marco regulatório na administração de Gilberto Gil no Ministério da Cultura, que, entre uma série de medidas inovadoras que buscavam o acesso da população à internet, estava o incentivo ao uso dos *software* livres, que representa a utilização do espaço digital como elemento de produção efetiva de conhecimento e o desvelamento de grupos até então invisíveis no plano de nossa estrutura social.

O *software* livre, como instrumento de luta contra os monopólios corporativos da cultura, pode se aproximar dos movimentos sociais que tentam superar o paradigma distributivo, uma vez que não objetiva apenas a redistribuição de recursos, mas sobretudo a ampliação do poder de grupos até então excluídos da conformação daqueles recursos e, conseqüentemente, também da definição de seus usos. (FERREIRA; ROCHA, 2011, p. 323).

O estímulo ao uso dos *softwares* livres veio associado à uma política de ampliação do acesso, inclusive com apoio ao trabalho das *lan houses*, únicas fontes de integração com a rede para determinadas regiões e/ou bairros do país. E os dados que temos sobre essa realidade demonstra um avanço surpreendente dessas “casa da informática”.

Recentemente a lei 6.235, de 08 de maio de 2012, do Estado do Rio de Janeiro, reconhece as *lan houses*, CID – centro de inclusão digital, como “espaço de especial interesse social para universalização do acesso à rede mundial de computadores-internet”. Levando em consideração as múltiplas atividades vivenciadas pelo usuário em seu interior. Pois mesmo com a queda dos preços para a compra de computadores, e cada vez mais famílias adquirindo um PC, não eliminam a frequência do usuário nas *lan house*, principalmente em bairros periféricos. Pois as *Lans* são buscadas pelos seus “Serviços Multipropósito” que vão desde a



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

busca de atividades lúdicas e pesquisas escolares à convivência social. E esta busca está relacionada aos gestores e/ou atendentes, que são uma espécie de autoridade de inclusão digital para população local, dão dicas de uso, atalhos digitais, e em muitos casos conduz o acesso e realiza serviços sem que o usuário tenha nenhum conhecimento prévio do uso das TICs, e ensinam o b-a bá da internet. A busca e a troca de conhecimento no interior destes centros de inclusão digital-social podem ser comparadas as da própria web. Uma rede, em escala local trocando conhecimentos e experiências, conectados na Web e pela relação presencial. Um espaço físico em que as pessoas buscam tecnologias digitais, que as inserem num contexto global, mas também reforçam as relações locais cuja presença física é fundamental.

A ABCID (Associação Brasileira dos Centros de Inclusão Digital, que incluem as *lan houses*) calcula que existem hoje no Brasil 108 mil *lan houses*. O número é significativo, especialmente se comparado às 5 mil bibliotecas públicas do país, 2.200 salas de cinemas ou 2.500 livrarias (LEMOS, 2011, p. 13).

Quando constatamos que a esses dados somam-se a ampliação do número de escolas públicas com salas de computadores, podemos sentir o quanto é ainda mais significativo o grau das mudanças que vem ocorrendo nesse campo no Brasil. O Programa Banda Larga nas Escolas, criado pelo Decreto 6.424, de 04 de abril de 2008, pelo Governo Federal, possui esse caráter de disponibilizar a estrutura necessária para que o acesso ao ciberespaço crie também na escola um campo de verdadeira reflexão a partir das janelas que se abrem com a internet. A meta do governo, quando da criação do Decreto, era atingir 55 mil instituições de ensino, o projeto no entanto foi ampliado para 69.230 escolas, que, segundo o mesmo programa, terão acesso gratuito em banda larga 24 horas por dia até 2025. Essa questão educacional é outra frente de pesquisa de nosso grupo – GEPAT – pois não é muito difícil constatar que decretos não agem por si mesmos e todos sabemos que a realidade das escolas está muito aquém – salvo as exceções de sempre – do uso adequado das TICs para a melhoria tão almejada em nossa educação básica. Em outra oportunidade esperamos trazer nossa experiência com uma pesquisa iniciada em uma escola pública de Rio das Ostras voltada exatamente para a reflexão sobre o papel das novas mídias na escola pública. O importante para esse nosso trabalho é deixar claro que os dados estatísticos aqui apresentados representam um passo importante que

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

foi dado no sentido de garantir a estrutura que pode viabilizar mudanças significativas em nossas escolas a partir do reconhecimento do relevante papel que o uso dos *softwares* livres associados à internet podem ter para alterar o destino das nossas escolas.

### O Projeto “Passa pra mim”

A elaboração desse projeto foi a conjunção de nossas expectativas no âmbito da consecução de trabalhos que tratassem da questão da inclusão digital com a publicação do Edital 014/2011 da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, que transcrevemos aqui a sua apresentação para melhor entendermos sua especificidade:

O ESTADO DO RIO DE JANEIRO, por intermédio da SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO – SEC, torna pública, para conhecimento dos interessados, a presente chamada de abertura de inscrições para seleção de projetos de cultura digital que estabeleçam parcerias com centros de inclusão digital, ou seja, estabelecimentos privados que alugam ou oferecem ao público computadores conectados à Internet, como lan houses e telecentros não governamentais, tendo em vista a concessão de apoio financeiro nas condições estabelecidas no presente instrumento.

A presente Chamada Pública está em conformidade com as finalidades estabelecidas pela SEC, em especial: a) formular e supervisionar a execução da política estadual de cultura, em estreita articulação com os órgãos e entidades a ela vinculados, bem como os demais órgãos públicos e privados envolvidos; b) incentivar a criação artística em todas as suas formas de expressão, bem como a integração cultural, a pesquisa de novas linguagens, a formação e o aprimoramento de pessoal de sua área de atuação.

1.1.1 – Serão apoiados prioritariamente projetos com foco em setores da sociedade em situação de invisibilidade social, que tradicionalmente não recebem apoio financeiro do governo para desenvolver projetos culturais e/ou artístico.

1.2 – Para efeitos desta chamada pública, define-se cultura digital como propostas que lidem diretamente com as transformações trazidas a tona pelo avanço das novas tecnologias da informação e comunicação, (...) **d**) utilização

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

prioritária e preferencial de sistemas, aplicativos e formatos livres e de código aberto (*software livre*).

Com base nessa chamada partimos para o levantamento do local mais adequado para receber esse projeto na cidade de Rio das Ostras. Começamos com uma análise sócio-histórica do nosso município, que é bem novo, pois se emancipou da cidade de Casimiro de Abreu em 1992, tendo então 20 anos de existência como unidade administrativa autônoma. Nos últimos dez anos tem passado por um crescimento surpreendente, que, normalmente, é creditado ao recebimento dos *royalties* do petróleo e da proximidade com a cidade de Macaé, considerada a capital brasileira do petróleo, pois muitos dos trabalhadores de Macaé optam por morar em Rio das Ostras, unindo aluguéis mais baratos com melhores praias. Para se ter uma ideia ela ainda carrega o título de “cidade que mais cresce no Brasil”, mesmo que possa ter sido desbancada no último censo do IBGE, basta expor os dados do seu crescimento demográfico: de 2006 a 2012 a sua população dobrou de tamanho, saindo de 50 mil para mais de 100 mil aproximadamente. Como quase sempre costuma acontecer a população que migra vai sempre atraída pela expectativa de melhora das condições de vida o que acaba tendo, na maioria das vezes, um resultado frustrante, pois a maior parte do mercado de trabalho desta nossa região exige uma mão de obra qualificada, ideal distante da formação escolar da maioria dos que chegam. No caso de Macaé, com um número muito grande de empresas estrangeiras, percebemos um agravante: a cobrança do conhecimento fluente da língua inglesa.

Esse quadro provocou em Rio das Ostras a formação de alguns bairros acomodando uma população extremamente pobre, muitas vezes com enorme dificuldade de sobrevivência. Nossa escolha, como não poderia deixar de ser, recaiu sobre um desses, o bairro Âncora. Ao mesmo tempo já estabelecemos a parceria com a *Lan house Ciber café*, que será o epicentro do projeto, local de encontro dos jovens que irão participar desse nosso trabalho.

A proposta desse nosso projeto é exatamente trabalhar com uma dessas novas mídias – o celular – que todos sabemos já não se restringe mais à função puramente de comunicação telefônica. Hoje em dia, se enviam torpedos, se assiste aos programas de TV, se ouve música, se comunica através das redes sociais. Essa é a oportunidade de desenvolvermos um trabalho a partir de objetos de uso comum – o celular – das pessoas envolvidas que terão a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

possibilidade de descobrirem as potencialidades desse objeto e a sua capacidade de transformar a visão que cada um dos envolvidos passa a ter nesse ato de criar manifestações culturais que tratam do seu cotidiano.

O que a tecnologia tem de maravilhoso é que as pessoas acabam fazendo com ela algo diferente daquilo para que foram originalmente criadas. É essa fortuidade que subjaz à criatividade na sociedade e à inovação nos negócios. Como vimos, a Internet é o resultado da apropriação social de sua tecnologia por seus usuários/produtores. Uma história semelhante pode estar se desenvolvendo na interação entre a mídia e a Internet. Consideremos, uma após outra, as áreas de comunicação e expressão social em que a Internet está se tornando um meio privilegiado, levando à transformação das práticas culturais. (CASTELLS, 2003, p. 160)

Na busca de realizar um projeto que trouxesse à tona as questões como acesso, fruição de arte e cultura, ampliação do uso de softwares livres, apropriação tecnologia e mobilização social, a observação foi nosso segundo passo. Encontramos a tecnologia Bluetooth, que é usada em diversos aparelhos, inclusive em carros, e veio para nós como uma forma de reforçar o uso, comum e gratuito e já feito nos celulares, porém com mais ação.

Propomos uma experiência que consiste em dar um novo uso ao Bluetooth Zone, mas conhecido como Bluetooth Marketing por enviar propagandas aos celulares de pedestres em shopping e mercados. E no nosso projeto para distribuição microfimes para celulares de pedestres nas ruas do bairro.

Logo percebemos que ao realizarmos uma atividade de entretenimento sem a inclusão e participação voluntária dos moradores do bairro, na produção e execução do evento, reproduziríamos a mídia tradicional e agiríamos do centro para periferia. Levando as informações e não receberíamos nada em troca, não haveria *feedback*. Para acertarmos seria essencial a interação e participação dos jovens moradores.

Dividimos nosso projeto em três fases:

- Pesquisa e criação de material didático – realizada pelos integrantes do GEPAT – Grupo de Ensino e Pesquisa Arte e Tecnologia.
- Ação Educativa de 60h – Dentro da *Lan House*.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

- Passa Pra Mim - Mostra de Micro Filmes para Celulares – Evento de exibição e distribuição livre de microfilmes, pré-selecionados a partir de envios a uma página na web.

A fase inicial é voltada para pesquisa e elaboração da metodologia, escolha e produção da bibliografia e cronograma da Ação Educativa. Não vimos razão para fechar uma linha reta para nossa ação educativa, porém estabelecemos uma matriz que guiará o processo desde a pesquisa até o final da mostra:

- A importância do envolvimento dos jovens como potenciais multiplicadores e criadores de projetos e atividades culturais, tanto como alunos na ação educativa como membros da produção do evento. Para tanto criamos três módulos visando estimular autonomia de criação, realização e fruição de audiovisuais e novas mídias para os jovens participantes, 1 Teoria e prática de filmagem e edição audiovisual; 2 Utilização ética de meios de comunicação; 3 Noções de projeto cultural;
- Definimos também que o tempo de convivência das oficinas, 60h durante 3 meses, vai ajudar para estabelecer uma relação mais próxima de alunos e orientadores;
- Escolher softwares livres que tenham interfaces similares aos softwares proprietários usados com frequência na *lan house* escolhida.
- A criação de uma apostila, personalizada, para os softwares livres a serem usados;
- Mostra PASSA PRA MIM, evento produzido com o envolvimento dos jovens concluintes da ação educativa. Uma oportunidade de praticar os conhecimentos adquiridos. Esta mostra consiste em distribuir microfilmes pré-selecionados através de uma página na web. Aceitando microfilmes de qualquer indivíduo que subir a mídia, 3gp ou mp4, na página criada para o serviço, mediante a adequação ao regulamento da Mostra. Serão realizadas durante o período da mostra atividades presenciais de debate e exibição de audiovisual.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Referências bibliográficas

1. CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet – Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
2. DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.
3. FERREIRA, Jonatas; ROCHA, Maria Eduarda da Mota. Democracia digital: Para além da ideia de justiça distributiva In: ALBAGLI, Sarita; MACIEL, Maria Lúcia (Orgs). *Informação, conhecimento e poder – Mudança tecnológica e inovação social*. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.
4. JOHNSON, Steven. *Cultura da interface- como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
5. LEMOS, André ; JOSGRILBERG, Fábio (Orgs). *Comunicação e Mobilidade: Aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Salvador: Edufba, 2009
6. LEMOS, Ronaldo; FERRAZ, Joana Varon. *Pontos de cultura e “lan house”*: estruturas para inovação na base da pirâmide social. Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro d Fundação Getúlio Vargas, 2011.
7. LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
8. \_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência – O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
9. ANTÔNIO, Jorge Luiz; MATUCK, Artur (Orgs). *Artemídia e cultura digital*. São Paulo: Musa/Fapesp, 2009.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Sistema comunicativo TeleSUR: o portal e suas mudanças em busca de uma experiência de configuração multimidiática<sup>1</sup>

Tabita Strassburger<sup>2</sup>

#### Resumo

O texto problematiza as configurações multimidiáticas a partir das mudanças no portal TeleSUR, refletindo sobre as possibilidades oferecidas e a efetividade dos recursos. Ainda, apresenta as propostas de inter-relação com os públicos, buscada por meio de novos programas e formatos de participação. Para tanto, são utilizadas processualidades de investigação como a pesquisa sistemática do portal e o projeto de imersão na sede do sistema multimidiático, em Caracas, entre 28 de setembro e 14 de outubro de 2011. A primeira remete a observação, registro e análise do espaço digital, questionando o funcionamento de links, execução audiovisual, desempenho em interações, entre outros. A segunda permitiu compreender e interpretar dimensões acionadas por entrevistas com profissionais e pela observação das rotinas de produção, com ênfase na redação digital.

#### Palavras-chave

Portal TeleSUR; América Latina; Processos comunicativos; Configurações multimidiáticas.

#### Introdução

Os processos da globalização têm reconfigurado a dinâmica mundial nos mais variados aspectos. As manifestações do fenômeno aparecem tanto em fatos triviais do cotidiano quanto em situações mais complexas, por exemplo, na relação entre os países. Obviamente, o sistema midiático e suas redes de informação e comunicação não ficam alheios e, também, apresentam seus espaços, lógicas e rotinas alterados. Considerando essa perspectiva, o presente texto surgiu de indagações acionadas a partir da pesquisa “América Latina e Cidadania Comunicativa: as inter-relações entre sujeitos comunicantes e o portal TeleSUR” (STRASSBURGER, 2012).

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Professora dos cursos de Comunicação Social da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Jornalista pela Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. Integrante do Grupo de Pesquisa Processos comunicacionais: epistemologia, midiaticização, mediações e recepção – PROCESSOCOM. E-mail: tabita.strassburger@gmail.com

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A irregularidade dessas manifestações é facilmente perceptível. Os impactos de tais processos não despontam com a mesma intensidade, nem de modo uniforme em cada um dos territórios. Um dos resultados dessa mudança desigual está na hegemonia de determinados grupos e/ou países para com os outros, perpassando as perspectivas sociais, econômicas, históricas, políticas, culturais, tecnológicas, simbólicas e comunicacionais.

Pensando especificamente a questão midiática no continente latino-americano, ainda se verifica uma expressiva presença de características de décadas anteriores, com o predomínio dos grandes conglomerados no espaço comunicacional. Contudo, nesse cenário, crescem iniciativas para a democratização das comunicações<sup>3</sup>, tentativas de implementar leis<sup>4</sup>, movimentos que buscam fazer comunicação alternativa e comunitária mesmo com os poucos recursos disponíveis. De certa forma, o acesso à internet, chegando a 39,9% de usuários, na América Latina, em dezembro de 2011<sup>5</sup>, favoreceu esses aspectos da inclusão nas mídias digitais. Porém, apesar do crescimento<sup>6</sup> e altíssima tendência de penetração, ainda é uma realidade para poucos, principalmente se for pensado um uso efetivo e qualificado das suas possibilidades.

Assim, amplia-se a criação de mídias alternativas que pretendem oferecer outros pontos de vista ou mesmo se contrapor às organizações comerciais e suas informações. Também essas iniciativas procuram ser um lugar de fala para expor interesses próprios e/ou daqueles a quem representam. Nesse sentido, é que surge o sistema comunicativo TeleSUR, buscando contribuir com a integração regional e fazendo frente ao chamado “imperialismo midiático”<sup>7</sup> de canais estadunidenses. O projeto multiestatal busca investir em conteúdos produzidos pelos protagonistas das informações, por quem vive diariamente as histórias e vê os fatos acontecerem, os latino-americanos.

<sup>3</sup> Campanha pelos Direitos da Comunicação na Sociedade da Informação (CRIS, conforme sigla em inglês), no ano de 2001; Fórum Mundial sobre o Direito à Comunicação, em 2003; Carta Pública Redes Latinoamericana, em 2004; Declaração da Sociedade Civil na Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (CMSI), em 2005.

<sup>4</sup> Nesse sentido, são exemplos: Lei de Radiodifusão Comunitária, no Uruguai, em 2007; Direito à Comunicação, no Equador, em 2008; Direito à Comunicação, na Bolívia, em 2009; Lei de serviços e comunicação audiovisual, na Argentina, também em 2009; e lei da TV por assinatura, no Brasil, em 2011.

<sup>5</sup> Conforme o site Internet World Stats. Disponível em: <<http://www.internetworldstats.com>>. Acesso em 05 de agosto de 2012.

<sup>6</sup> Para ter uma noção da ampliação, Frago e Maldonado (2009) trouxeram dados que apontaram o acesso chegando a 22,6% da população local.

<sup>7</sup> A expressão é uma crítica à postura hegemônica dos Estados Unidos frente a outras regiões, e faz referência direta à expansão, à invasão e ao predomínio dos produtos e matrizes culturais e midiáticos estadunidenses nas mídias dos diversos países, principalmente, os latino-americanos.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Com o lema “Nuestro Norte es el Sur”, em 24 de julho de 2005 (dia em que se comemorava o aniversário de 222 anos de nascimento do líder Simon Bolívar), foram realizadas em Caracas as primeiras transmissões de TeleSUR. Seguindo princípios da Revolução Bolivariana<sup>8</sup>, os governos de Venezuela, Argentina, Cuba e Uruguai se uniram na criação de um sistema midiático direcionado a conteúdos majoritariamente informativos. Em 2007, também os governos de Equador, Bolívia e Nicarágua se inseriram no grupo.

Além de informações variadas, filmes, esportes, programas de opinião, debates, entrevistas, documentários, musicais, o jornalismo figura como característica principal tanto em conteúdos digitais quanto televisivos, atualizando constantemente as notícias e trazendo fatos recentes acerca do que acontece pelo mundo. O sistema multimidiático conta com emissões jornalísticas durante toda a programação, disponibilizando seus programas no espaço digital (<www.telesurtv.net>) para que sejam acessados a qualquer momento do dia e reproduzidos quantas vezes o público desejar.

Partindo dessa perspectiva e considerando a modificação do portal, ocorrida em fevereiro de 2012<sup>9</sup>, o texto reflete sobre as reconfigurações multimídia, entendendo que, por apresentar elementos de diferentes meios convergindo em um mesmo espaço, o portal TeleSUR faz parte dessa realidade. Também tem como finalidade assinalar alguns elementos trazidos e/ou reformulados, na versão atual do portal, problematizando o funcionamento de tais recursos e a efetividade dessas ferramentas.

Em geral, as mudanças tiveram o objetivo de modernizar o sistema TeleSUR, ampliando a abrangência e penetração de informações, conteúdos e formatos, e de aproximar os públicos, despertar a atenção e manter o interesse, permitindo uma atuação mais efetiva desses sujeitos. Importa ressaltar que, para desenvolver a caracterização e análise dessa reestruturação do portal, são utilizados apontamentos resultantes da observação sistemática do espaço digital multimidiático e da experiência vivida com o projeto de imersão, na sede em Caracas.

---

<sup>8</sup> O termo, apropriado pelo presidente venezuelano Hugo Chávez, faz referência às reformas sociais, políticas, e econômicas realizadas durante seu governo, baseando-se nos ideais do libertador Simon Bolívar e tendo por objetivo desenvolver o Socialismo do Século XXI.

<sup>9</sup> Nesse período, o sistema TeleSUR mudou sua estrutura, apresentando uma nova imagem, que incluiu reconfiguração do portal, atualização da emissora, novos programas, atrações diversificadas, ênfase no caráter multimídia.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### **Configurações multimidiáticas nos processos comunicativos do portal TeleSUR**

Devido ao caráter multimidiático do objeto analisado e à relação direta com a temática latino-americana, observou-se a necessidade de problematizar o portal TeleSUR a partir da inserção e participação dessa região no sistema global de comunicação e informação. Sendo assim, o texto busca aporte nas obras de Mattelart e Schmucler (1983), Martín-Barbero (2006), Piscitelli (2009), Fragoso e Maldonado (2009), Covi Druetta (2009), Castells (2003, 2010) e, ainda, nas pesquisas mais recentes de Fragoso, Recuero e Amaral (2011).

Desde o primeiro computador da América Latina, instalado na Venezuela pela empresa Creole Petroleum Corporation, e “que se converteu na plataforma inicial do desenvolvimento informático” (MATTELART e SCHMUCLER, 1983, p. 68), até o cenário contemporâneo em que a internet e a televisão convergem, as sociedades se organizam em redes, as mídias atravessam uma transformação rumando à globalização, as informações circulam em escala mundial e com uma rapidez nunca antes possível, os mundos da realidade e da virtualidade se misturam, colocando o virtual como parte da vida real dos sujeitos (PISCITELLI, 2009). Para Covi Druetta (p. 48), “a internet é um meio de expressões múltiplas, que aposta na diversidade: da informação, de fontes, de modelos de interação (chat, correios eletrônicos, grupos de discussão, weblogs etc.), de canais de expressão, de emissores”. Logo, as formas narrativas mudam (o próprio suporte da escrita e suas formas de acesso) e com elas também os indivíduos, que tendem a se tornar mais críticos e participativos, selecionando rotas e interpretando caminhos.

A confluência de diferentes mídias em um mesmo ambiente é uma característica do portal TeleSUR, que apresenta, ao mesmo tempo e no mesmo espaço digital, textos, fotografias, infográficos, vídeos, áudios, possibilidades interativas, etc.. Nessa direção, tratando especificamente da problemática multimídia, encontra-se em Castells (2010) que o ambiente, caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo, começou a ser formado a partir da segunda metade da década de 1990, pela fusão da mídia de massa com a comunicação mediada por computadores.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

O sistema multimídia foi ganhando forma por meio de investimento empresarial; “em razão da convergência tecnológica entre computadores, telecomunicações e grande mídia em todas as suas modalidades, consórcios regionais/globais foram formados e dissolvidos em escala gigantesca” (CASTELLS, 2010, p. 451). Essa citação reflete sucintamente as expectativas e o frenesi instaurados, na época, com as possibilidades vislumbradas pelo novo advento.

A questão remete às propostas e finalidades de TeleSUR com a atualização do portal, e ao entendimento afirmado pelo vice-presidente de Conteúdo, Armando Jiménez (2011, tradução nossa), no que diz respeito às modificações na estrutura geral do sistema comunicativo. De acordo com suas colocações, no final de 2010, TeleSUR mudou sua missão através de uma simples observação: a alteração da palavra meio para multimídia. “Dando, desde o ponto de vista conceitual, a visão de que queremos ser mais que um canal de televisão, que queremos trabalhar os conteúdos em todas as plataformas que seja possível”. Ainda, segundo explicou, o espaço tradicional da emissora de televisão, transmissão via satélite, continua sendo importante para eles; contudo, a ideia é “avançar também, não ficarmos atrás no que é multimídia, em todos os sentidos”, ampliando informações e possibilidades do portal, distribuição de conteúdos nas redes sociais, crescendo gradualmente tanto nas estruturas físicas quanto nas profissionais.

Afastando-se de posições radicais que exaltam os novos formatos e postulam uma revolução, unicamente, através deles e de seus recursos, o artigo aceita que pensar essas funcionalidades oferecidas pelas tecnologias implica, também, pensar a relação dos sujeitos, da sociedade, em contato com essas dinâmicas. Castells (2003, p. 160) afirma que “o que a tecnologia tem de maravilhoso é que as pessoas acabam fazendo com ela algo diferente daquilo para que foram originalmente criadas. É essa fortuidade que subjaz à criatividade na sociedade e à inovação nos negócios”. Nessa perspectiva, a investigação reconhece a importância sociocultural dos aspectos tecnológicos em aproximação com as experiências e interações efetivadas pelos sujeitos.

Ainda, concordando com Castells (2010, p. 43), quando o autor afirma que

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica, uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo.

Nesse texto, são reconhecidas as alterações em várias dinâmicas da estrutura social, por exemplo, nas relações de poder, interações dos indivíduos, mudanças trabalhistas e profissionais, condições de produção da comunicação, acesso às informações, conformação dos públicos, reelaboração das identidades (e da percepção sobre elas), expressões de radicalismos, entre outros. Contudo, inúmeros são os elementos que refletem esses cenários, e não apenas fatores técnicos ou tecnológicos (MARTÍN-BARBERO, 2006).

De modo semelhante, a partir de Darnton (2010) são colocadas algumas modificações resultantes no panorama de informatização da sociedade e a importância de contextualizar essas dimensões para compreender as novas realidades que se estabelecem. Os dois autores perpassam acontecimentos e cenários históricos para construir suas reflexões e vinculações teóricas e empíricas (para ilustrar, pode-se colocar o trajeto da escrita, apresentado por Darnton, começando com os hieróglifos egípcios e chegando às bibliotecas digitais; ou os fatos que marcaram o dia 11 de setembro de 2001 e os debates do Fórum Social Mundial de Porto Alegre com Martín-Barbero).

Importa ter em mente que a época é de mudança, configura-se um novo espaço público, os atravessamentos do mundo digital fazem surgir uma cultura colaborativa, com redes e manifestações conectadas, alterando radicalmente a produção e circulação informacionais. As possibilidades tecnológicas apontam a urgência em se pensar um novo mapa de temporalidades e mutações nessa instância. Todavia, não se pode atribuir um valor excessivo à tecnologia e suas mediações, como se somente esses aspectos fossem decisivos; também as tecnicidades precisam ter seu papel reconhecido, porém não assumem a centralidade que alguns denotam.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### A experiência do portal TeleSUR

As opções de acesso aos materiais produzidos e dispostos no portal TeleSUR são diversas, desde a transmissão ao vivo, até um acervo de textos, imagens, fotografias, áudios, vídeos e programas exibidos há bastante tempo. Contudo, a pretensão não foi de analisar o ambiente digital como um todo.

A internet é um universo de investigação particularmente difícil de recortar, em função de sua escala (seus componentes contam-se aos milhões e bilhões), heterogeneidade (grande variação entre as unidades e entre os contextos) e dinamismo (todos os elementos são permanentemente passíveis de alteração e a configuração do conjunto se modifica a cada momento) (FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2011, p. 55).

A partir dessa compreensão, entende-se que o artigo considera uma parcela ínfima da rede, frente às dimensões que apresenta na totalidade. Além disso, são tomados apenas alguns elementos do portal, restringindo ainda mais os movimentos da investigação.

Para constituir a proposta, foi desenvolvida uma observação sistemática com mapeamento de conteúdos de referência no portal, percorrendo ambiências e acessando *links*, explorando as várias páginas, recursos e ferramentas com as quais os sujeitos têm contato, percebendo as qualidades e deficiências do âmbito digital (como a variedade de informações e coberturas, e os problemas de acesso, carregamento e trancamento dos produtos audiovisuais).

Também foi considerado o período de imersão na sede do sistema TeleSUR, em Caracas, durante o qual foram realizadas entrevistas com profissionais, bem como, acompanhamento e observação das rotinas de produção jornalística (focando nos processos de elaboração das notícias da redação digital). Buscando elucidar as dinâmicas do portal TeleSUR, são trazidas ilustrações da página inicial e comentários acerca dos recursos que são colocados para os públicos.

Através das vivências, experiências e diálogos junto ao sistema TeleSUR, pôde-se visualizar que os profissionais que atuam na elaboração informativa desenvolvem suas funções com bastante liberdade para sugerir pautas, modificar textos, participar ativamente na construção do processo midiático, tendo em vista as ferramentas que lhe são oferecidas (materiais dos correspondentes, colaboradores, agências de notícias, *sites* e *blogs* parceiros,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

etc.). A Editora Executiva de TeleSUR, Indira Andrés González (2011), afirmou que o espaço digital é a principal fonte de interação com as pessoas e permite a maior audiência de TeleSUR. Contudo, observou-se que a ferramenta não é tão eficaz como pretende, pois, apesar das modificações, o portal permanece com dificuldades de acesso e problemas técnicos, como falha no carregamento de produtos audiovisuais.

Além dos elementos visuais (como *layout*, cores, fontes, botões, fundo, etc.), a principal diferença entre a versão anterior e a atual está nos espaços dedicados à participação dos públicos. Os recursos que já eram oferecidos desde 2010, quando o portal também teve alterações, foram mantidos, acrescentando novas sessões. Na versão abaixo, as possibilidades se restringiam ao *Soy Reportero*, à *Encuesta de Hoy*, e aos *links* que direcionavam para as redes sociais.



Figura 1: Página inicial do portal TeleSUR (versão anterior)

Como pode ser observado, no canto superior direito, ficavam posicionados os *links* para *RSS (Really Simple Syndication)*, *Facebook*, *Twitter* e *YouTube*. Na época, apesar dos diretores e jornalistas de TeleSUR já reconhecerem a importância desses espaços para a eficácia comunicativa, a utilização era bastante reduzida, em parte, devido à falta de profissionais para atuar nos diferentes espaços – as demandas aumentaram em proporção

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

superior ao número de funcionários. Por outro lado, observou-se que o sistema comunicativo ainda está aprendendo a lidar com essas lógicas de produção midiática instantânea, e que a pouca experiência de jovens profissionais, por enquanto, ainda é um obstáculo a ser vencido.

Seguindo na página inicial, havia uma barra fixa horizontal, um *menu* que, entre distintos indicativos, apresentava a editoria *Soy Reportero*, destinada à participação dos públicos através do envio e divulgação de fotografias e vídeos. A escolha dos materiais disponibilizados no portal era definida pelos editores, de acordo com critérios como a qualidade técnica e o teor noticioso da imagem e/ou do vídeo. Conforme relatos obtidos na imersão em TeleSUR, muitas pessoas escreviam em virtude de poderem fazer um exercício de jornalismo e para mostrar as realidades que vivem.

No que se refere à *Encuesta de Hoy*, como o próprio nome aponta, é a enquete do dia, variando conforme os acontecimentos e temáticas da atualidade na América Latina e no mundo. De acordo com a responsável pela organização e desenvolvimento desse conteúdo, a jornalista e editora multimídia, Luínés Daniela Sánchez (2011, tradução nossa), a pergunta é determinada nas sextas-feiras, “em uma reunião de previsões, da qual eu participo, e levo algumas propostas que são debatidas com as demais pessoas. Pode que deixem a proposta que eu levo ou pode que, dentro da reunião, surja um novo tema importante e entre todos redatamos a enquete”. O questionamento costuma ficar durante toda semana, até a sexta-feira seguinte. A jornalista relatou que as participações máximas registradas ficaram entorno de 4000 mil respostas. Ainda, observou que a participação costuma ser maior quando as questões colocadas são gerais; quando são perguntas específicas de um determinado país, há menos pessoas respondendo.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

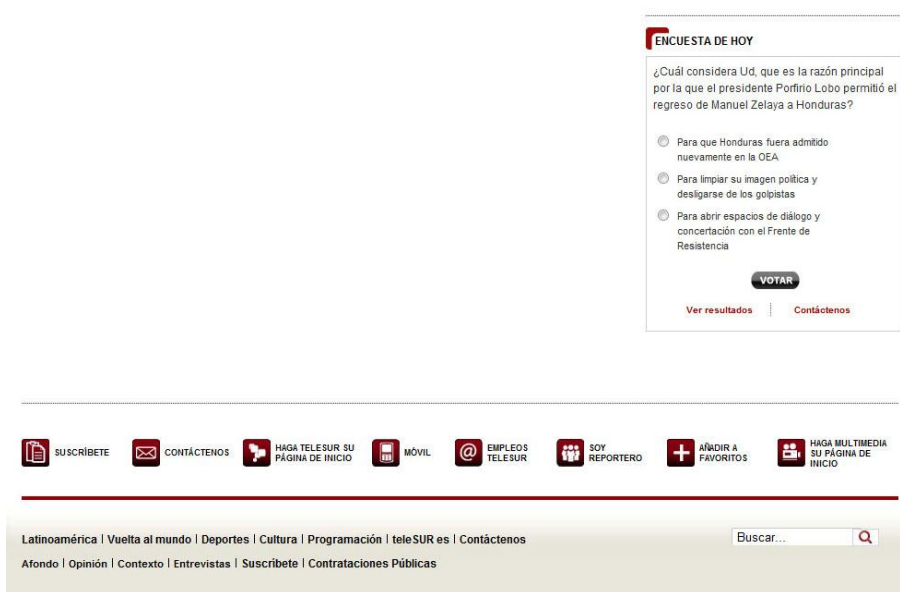


Figura 2: Página inicial com a *Encuesta de Hoy* (versão anterior)

A partir de fevereiro de 2012, quem acessou o portal TeleSUR encontrou uma aparência diferente, e também algumas opções novas de interação.



Figura 3: Página inicial do portal TeleSUR (versão atual)



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Apesar de não aparecer na imagem anterior, a reconfiguração do portal trouxe opções de participação para os públicos. Observa-se que ainda são iniciativas tímidas, que permitem uma interação bastante limitada, mas cabe destacar que integram um momento inovador para o sistema comunicativo, em que o caráter multimídia começa a ter o reconhecimento e a importância que requer.

Como exemplos dessas novidades, pode-se trazer a sessão *Foros TeleSUR* (em que um personagem aborda assuntos da atualidade, por meio de debates abertos à participação dos públicos), espaço para comentários em todas as notícias, caixa com as últimas postagens do *Facebook* e *Twitter*, além dos tradicionais *links* direcionando para as redes sociais. No que diz respeito a essas dinâmicas de inter-relação com os sujeitos mediadas por computador, um dado interessante é que são utilizadas ativamente pelos correspondentes, colaboradores e enviados especiais para divulgar fatos, notícias, informações e programas que são veiculados, bem como, direcionar os “seguidores” para vídeos, textos, fotografias, matérias, reportagens, que estejam no portal. Somado a isso, as redes sociais são aproveitadas de modo exclusivo pelo sistema comunicativo multimidiático, através de contas oficiais, monitoradas por um jornalista que atua na sede, em Caracas, e desempenha a função de compartilhar distintas informações.

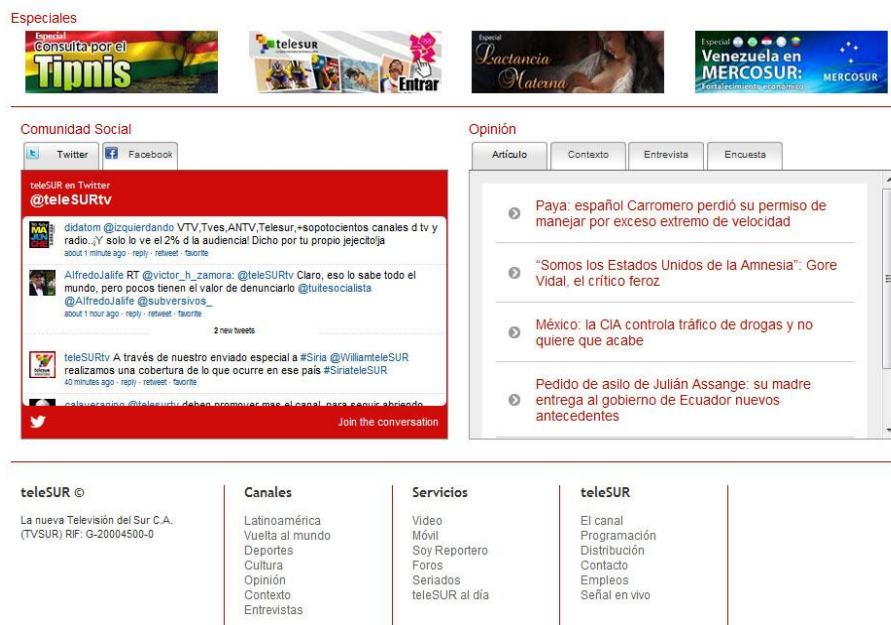


Figura 4: Página inicial com espaço para as redes sociais (versão atual)

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Segundo afirmação de Sánchez (2011, tradução nossa), as redes sociais auxiliam muito na divulgação das notícias do sistema TeleSUR, de modo especial, pelo caráter imediato que apresentam. “Há casos em que determinada informação para televisão, sai primeiro nas redes sociais e depois se processa em forma de notas para o portal. Pela rede social, pode-se informar em tempo real praticamente, enquanto se processa a notícia com todo seu contexto”. Além disso, enfatizou o desejo dos profissionais de que as pessoas se manifestem acerca de TeleSUR, opinando se gostam, não gostam, sugerindo, etc..

### **Algumas considerações de fechamento**

Desde o início dessa reflexão, o foco se colocou no portal, em virtude das características que oferece aos públicos, de suas informações jornalísticas, notícias, vídeos, fotografias, possibilidades interativas, limites de acesso, restrições tecnológicas. Observa-se no portal TeleSUR a tentativa de atrair o interesse dos públicos e manter sua atenção por meio das possibilidades de participar, opinar, envolver-se com os processos midiáticos, ser um sujeito atuante também nessas dinâmicas comunicacionais.

Todavia, ainda são observadas posturas bastante incipientes, como, por exemplo, a reprodução e o compartilhamento exagerados de conteúdos, repetindo mensagens e informações de modo desnecessário; a ausência de respostas a comentários e perguntas dos públicos; e a desorganização de audiovisuais, com edições desajustadas e publicações que não correspondem aos títulos indicados. As situações referidas podem ser visualizadas tanto nas redes sociais quanto no próprio portal.

De modo semelhante, constata-se que o funcionamento de alguns recursos (links, vídeos, textos, fotografias, caixa de pesquisa, etc.) do portal necessita de melhorias. Problemas como a demora em baixar arquivos, o travamento de vídeos e a falha no carregamento da transmissão “ao vivo” são muito comuns e causam transtornos para os públicos que acessam o portal – com certeza, tais problemas afastam inúmeros sujeitos e diminuem o interesse em utilizar o sistema TeleSUR.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Há concordância com algumas das afirmações institucionais presentes no portal TeleSUR, por exemplo, aceita-se que o sistema midiático representa uma alternativa às falas recorrentes das empresas de comunicação comerciais e hegemônicas. Os conteúdos apresentados nos espaços digitais ocupados por TeleSUR buscam contemplar as diversidades e pluralidades existentes na América Latina, primando pela abrangência e profundidade das informações, bem como, pretendem viabilizar a difusão de produções relacionadas às distintas culturas, identidades, tradições e idiossincrasias dos países e povos latino-americanos.

Conforme explicitado, nos últimos três anos, o portal TeleSUR passou por duas reformulações drásticas e descuidou em uma postura importante: manter viva e acessível a memória de seus primeiros anos. A afirmação remete principalmente aos endereços eletrônicos que foram alterados e/ou excluídos nesses movimentos de reconfiguração multimídia e substituição do portal; mas também a conteúdos que, mesmo antes da modificação, já haviam sido perdidos, como alguns *Especiais* – por exemplo, o das Eleições Presidenciais de 2010, no Brasil. Seria interessante se, além da busca pela ampliação do sinal via satélite da emissora e do crescimento no número de acessos aos conteúdos digitais, houvesse uma preocupação direcionada ao registro e armazenamento de seus produtos, em um banco de dados aberto aos públicos.

Entende-se que TeleSUR é um sistema novo, com apenas sete anos de história, crescendo e aprendendo ao mesmo tempo em que ocorre o desenvolvimento de seus profissionais (na grande maioria, jovens com pouca ou nenhuma experiência em espaços e lógicas de produção como o referido). O surgimento recente justifica os desafios que ainda se colocam e as falhas que precisam ser corrigidas. Mesmo as concepções de jornalismo parecem carentes diante das finalidades que o sistema multiestatal defende. Todavia, a investigação constata que há movimentos para alterar esse cenário, através do reconhecimento das debilidades, do diálogo e da reflexão sobre o fazer jornalístico no espaço digital, também da busca por auxílio e orientação capacitada de assessorias de comunicação, para exemplificar.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Por fim, enfatiza-se que esse espaço não encerra as problematizações referentes aos processos comunicativos de TeleSUR, tampouco soluciona todas as inquietudes acerca das configurações multimidiáticas do portal. Os movimentos acionados buscaram analisar determinadas indagações que surgiram durante a pesquisa de mestrado, apontando possíveis caminhos de reflexão e respostas às complexidades estabelecidas em uma sociedade atravessada pelos âmbitos midiático e digital.

### Referências bibliográficas

ANDRÉS GONZÁLEZ, Indira. **Entrevista à autora**. Caracas, 2011. Entrevista concedida a Tabita Strassburger em 03 de outubro de 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 13. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

\_\_\_\_\_. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.

CROVI DRUETTA, Delia. Internet, a aposta na diversidade. In: FRAGOSO, Suely; MALDONADO, Alberto Efendy. **Internet na América Latina**. São Leopoldo/Porto Alegre: Unisinos/Sulina, 2009. p. 41-58.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros: passado, presente e futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, p. 20-38 e 39-59.

FRAGOSO, Suely Dadalti; MALDONADO, A. Efendy (org.). **A Internet na América Latina**. São Leopoldo: UNISINOS; Porto Alegre: Sulina, 2009.

FRAGOSO, Suely, RECUERO, Raquel e AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

JIMÉNEZ, Armando. **Entrevista à autora**. Caracas, 2011. Entrevista concedida a Tabita Strassburger em 30 de setembro de 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 51-79.

MATTELART, Armand; SCMUCLER, Héctor. **América Latina en la encrucijada telemática**. Buenos Aires: Paidós, 1983.

PISCITELLI, Alejandro. **Nativos digitais**: dieta cognitiva, inteligência colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: AulaXXI, Santillana, 2009.

SÁNCHEZ, Luínés Daniela. **Entrevista à autora**. Caracas, 2011. Entrevista concedida a Tabita Strassburger em 03 de outubro de 2011.

STRASSBURGER, Tabita. **América Latina e cidadania comunicativa: as inter-relações entre sujeitos comunicantes e o portal TeleSUR**. Dissertação de Mestrado, PPGCC-UNISINOS, 2012, 174 p.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Sociedade do Controle, Hacking e Anonymous Brasil: uma análise da #OpWeekspayment<sup>1</sup>

Murilo Bansi Machado<sup>2</sup>

#### Resumo

Este trabalho analisa o fenômeno do hacking à luz da chamada sociedade de controle, tal como formulada por Deleuze (1992) e revisitada por Galloway (2004). Para tanto, tem como referência uma vertente brasileira dos Anonymous, o coletivo hacker mais proeminente na atualidade, e analisa uma de suas mais recentes ações: a Operação Weekspayment. Tal análise é fundamentada em uma pesquisa em curso sobre os Anonymous Brasil e leva em conta, neste texto: (1) acompanhamento diário da operação como espectador e por meio da imprensa; (2) a presença e os materiais divulgados nas redes Twitter, Facebook e YouTube por parte dos responsáveis pela operação; (3) entrevistas via comunicador instantâneo on-line e por e-mail com membros deste coletivo.

**Palavras-chave:** Hacking; Anonymous; Cultura hacker; Sociedade de controle.

#### Introdução

Embora não seja uma prática propriamente inovadora, o hacking (ou ativismo hacker) ganhou considerável expressão como forma de protesto político nos últimos quatro anos. Em recente pesquisa realizada pela consultoria Prolexic a pedido do tabloide norte-americano *USA Today*, por exemplo, registrou-se um aumento de nada menos que 70% de ações DDoS nos primeiros seis meses de 2012, em comparação ao mesmo período do ano anterior.<sup>3</sup> Além disso, o levantamento aponta que a responsabilidade por esse aumento não deve ser creditada apenas a grupos e indivíduos hackers independentes, mas também a governos totalitários que passaram a usar de práticas hackers com finalidade política.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 - Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, realizado de 6 a 8 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do ABC (UFABC).

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.usatoday.com/tech/news/story/2012-07-19/hactivism-anonymous-attacks/56464792/1>>. Acesso em: 25 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

No entanto, é certo que um dos grandes responsáveis por esses números é o grande coletivo de indivíduos identificados como Anonymous. Pelo menos desde o fim dos anos 2000, os Anonymous utilizam, de forma sistemática e coordenada, o hacktivismo como ferramenta política de protesto, alcançando incomum visibilidade nos meios de comunicação de todo o mundo.

Neste texto, empreendemos o esforço de interpretar o hacktivismo à luz da chamada sociedade de controle, tal como formulada por Deleuze (1992) e revisitada por Galloway (2004). Argumentamos que o hacktivismo se constitui como uma forma de iludir o controle protocológico verificado nas sociedades atuais. Para tanto, analisamos a operação WeeksPayment, realizada na primeira semana de fevereiro de 2012 por um dos braços brasileiros autodenominados Anonymous. Tal análise é fundamentada em uma pesquisa em curso sobre os Anonymous Brasil e leva em conta, neste texto: (1) acompanhamento diário da operação como expectador e por meio da imprensa; (2) a presença e os materiais divulgados nas redes Twitter, Facebook e YouTube por parte dos responsáveis pela operação; (3) entrevistas via comunicador instantâneo on-line e por e-mail com membros deste coletivo.

### **Controle e resistência**

À medida que as tecnologias de comunicação se tornam crescentemente mais pervasivas na sociedade contemporânea, é inevitável que se eleve a possibilidade de controle e vigilância. É certo que grande parcela de nossas informações culturais, sociais, políticas, financeiras etc. – além daquelas que são de cunho estritamente pessoal – já é parte integrante do grande e intrincado emaranhado que compõe as teias do ciberespaço. Algumas dessas informações são seletivamente coletadas por governos e corporações, à revelia daqueles que as geram, e conformam imensos bancos de dados a serviço de seus detentores. Já outras são espontaneamente oferecidas por seus geradores, por exemplo, quando acessam e-mails, atualizam perfis nas redes sociais conectadas, conversam por meio de aparelhos de telefone móvel ou simplesmente utilizam seus cartões de crédito.

Este cenário pode ser apreendido como o desdobramento de um quadro social desenhado na aurora dos anos 1990, em um curto e profético ensaio assinado pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1992). Na esteira de Michel Foucault, seu parceiro e inspirador,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Deleuze nos apresenta a sociedade de controle como uma etapa posterior às sociedades disciplinares, que, por sua vez, se seguiram às sociedades de soberania – tendo em vista uma periodização da história indicada por Foucault e interpretada e sistematizada por Gilles Deleuze.

Portanto, apoiando-se em Foucault, principalmente em sua crítica sobre a teoria jurídico-discursiva do poder e em sua sugestão quanto às formas e meios descentralizados de se exercer o controle (2011), Deleuze começou a traçar outro período cronológico depois da Idade Moderna. Se, por um lado, as sociedades disciplinares substituíram as sociedades de soberania destituindo um poder até então centralizado nas mãos do soberano (de um poder de morte em direção a um poder sobre a gestão da vida), as sociedades de controle operam com máquinas de terceira geração (como computadores e demais tecnologias de comunicação) para implementar um comando não apenas descentralizado, como ocorre na disciplina, mas totalmente fluido e sem a necessidade de fronteiras físicas para ser exercido.

Assim, na transição das sociedades disciplinares para a sociedade de controle, instituições tipicamente disciplinares (como a escola, a fábrica, o hospital, a prisão etc.) veem-se em meio a sucessivas crises. Analogamente, para que seja exercido com eficácia, as formas de controle dispensam a arquitetura e os espaços físicos de tais instituições.

Por mais atuais que pareçam os escritos de Deleuze, eles foram publicados quando não havia sequer a Internet em seu formato comercial. Por isso, nesta chave de pensamento Foucault-Deleuze, o pesquisador norteamericano Alexander Galloway (2004) traz essa reflexão aos dias atuais.

Tal como Deleuze, que afirmou que toda sociedade tem seus diagramas, ou seja, seus mapas coextensivos ao campo social, Galloway propõe a substituição do diagrama foucaultiano da descentralização para o diagrama da rede distribuída, em que a tecnologia marcante é o computador e o tipo de administração mais proeminente é o “protocolo”. Galloway se propõe, assim, a analisar o poder de produção dos computadores para explicar a lógica sociopolítica de nossa era.

Evidentemente, o conceito de “protocolo” está no centro da computação em rede e da Internet. Entende-se o protocolo como um agrupamento de “regras convencionais que governam o conjunto de padrões de comportamentos possíveis em um sistema heterogêneo” (GALLOWAY, 2004, p. 7). Metaforicamente, o protocolo é como uma série de lombadas que



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

impedem os carros de trafegarem em alta velocidade por determinada via. Ou seja, é um padrão irrefutável que condiciona determinadas práticas. E, por ser irrefutável, é impossível não aderir a tal padrão. No caso dos protocolos da Internet, uma analogia que perpassa toda a obra de Galloway, essas convenções sempre operam no nível dos códigos. Neste caso, não há exceção: o protocolo dita o comando. Afinal, não há como acessar a Internet sem compactuar com seu principal protocolo: o TCP/IP, por exemplo.

Dessa forma, Galloway usa a noção de protocolo e da rede distribuída para mostrar como o controle se mantém vivo mesmo depois da “descentralização”, sugerindo que vivemos em uma fase histórica que substitui a descentralização pelo diagrama da distribuição como estilo de administração social. Com isso, evoca as redes distribuídas de poder para compreender a sociedade de controle deleuziana.

Evidentemente, o controle não está apenas nas redes digitais de comunicação, mas inevitavelmente passa por elas. Afinal, observa Galloway, o controle protocológico está em qualquer forma distribuída de administração. “O cenário nativo de um protocolo é a rede distribuída”, de modo que as “redes distribuídas são nativas às sociedades de controle de Deleuze (Idem, p. 11). Logo, considerando o grau de saturação tecnológica no qual vivemos, as formas de comando e controle são infinitas.

Mas se, por um lado, o protocolo tenta eliminar hierarquias e fronteiras físicas, ele ainda é uma forma de comando e controle e, com isso, gera forças de resistência. Mesmo Deleuze já dizia que a vida se torna resistência ao poder quando o poder toma a vida como seu objeto – o poder sobre a vida, o biopoder. Isso leva Galloway a concluir que as forças contraprotocológicas devem agir *por meio* do protocolo – e não *fora* dele, alheias a ele. Afinal, os protocolos são irrefutáveis.

Neste cenário, o ativismo hacker configura-se, em grande medida, como uma força específica que opera como uma resistência política por meio dos protocolos de controle do ciberespaço. Para demonstrá-lo, depois de algumas considerações teóricas acerca do hacktivismo, faremos uma breve análise da Operação Weekspayment, empreendida por um dos braços brasileiros do coletivo Anonymous.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Ativismo hacker

É possível dizer que o hacking de computador é uma atividade eminentemente política desde seu início. Por exemplo, os hackers da primeira geração (1960), para ter acesso às primeiras máquinas, lançaram-se em uma atitude de emancipação diante dos técnicos que as manejavam. Contrários à forma de programação então vigente, que os privava de ter acesso direto aos computadores, tinham por ideal assumir pleno controle sobre aquelas tecnologias. Por sua vez, os hackers da segunda geração (1970) pautaram-se pelo princípio da democratização do acesso às máquinas e, com base nisso, elaboraram hardwares cada vez menores e mais práticos para se ter em casa (LEVY, 1984).

No entanto, é a partir de meados dos anos 1990 que o hacking passa a ser empregado de maneira sistemática com uma finalidade explicitamente política. Stephen Wray (1998) considera o ano de 1998 como o do nascimento do termo “hacktivism”, pois é naquele período em que se começa a ter notícia sobre ações coordenadas por ativistas hackers em todo o mundo. Dessa forma, juntamente com o hacktivism, surge uma nova forma de participação política no incipiente cenário das mobilizações pela rede.

Nesse sentido, em *Communication Power*, o sociólogo Manuel Castells (2009) argumenta que, atualmente, os hackers politicamente ativos são atores chave no conjunto de movimentos sociais que clamam por justiça global, configurando-se como uma face de resistência, por exemplo, ao controle empresarial. “Sua capacidade tecnológica para utilizar as redes de computadores com propósitos distintos dos que haviam sido atribuídos pelas empresas colocou os hackers na linha de frente do movimento, liberando o ativismo das limitações à expressão independente impostas pelo controle empresarial das redes de comunicação” (CASTELLS, 2009, p. 345).

O hacktivism já foi objeto de estudo nas mais diversas áreas do conhecimento, passando, entre outros, pela sociologia, comunicação, antropologia, ciência política, direito e estudos militares. Em geral, identificam-se três principais perspectivas teóricas.

A primeira delas, que será adotada neste trabalho, considera o ativismo hacker uma ação eticamente motivada e, portanto, uma forma de desobediência civil no campo eletrônico. Com isso, tende a levar em conta os aspectos sociais, culturais e políticos que circundam este fenômeno. Nesta perspectiva, talvez a definição mais abrangente seja a elaborada por

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Alexandra Samuel (2004). A pesquisadora considera o ativismo hacker como o casamento entre o ativismo político, de um lado, e o hacking de computador, de outro, configurando-se como o uso não violento e legalmente ambíguo de ferramentas digitais para se alcançar fins políticos. Entre as diversas ferramentas, estão a deformação de sites, redirecionamentos, ações de negação de serviço (DDoS), interceptação de informações, paródia de sites, manifestações virtuais, sabotagens virtuais e desenvolvimento de software.

A segunda perspectiva, que agrega diversos trabalhos da área do direito e dos estudos militares, tende a mirar o hacktivismo sob as lentes do cibercrime. Nestas análises, preconizadas pelo trabalho de Denning (1999) e Arquilla & Ronfeldt (1997), tende-se a apreender o fenômeno focando apenas as artimanhas técnicas – e seu caráter lícito ou não – das quais os hackers se valem para realizar suas ações.

Por fim, uma terceira perspectiva surge a partir de trabalhos publicados pelos próprios hacktivistas com o objetivo de teorizar sobre e também legitimar suas ações. Frequentemente, estes escritos são grandes fontes de pesquisa aos acadêmicos alinhados à primeira perspectiva teórica.

Veremos que, na operação aqui analisada – a #OpWeeksPayment –, um dos núcleos hackers brasileiros autodenominados Anonymous valeu-se principalmente de ações distribuídas de negação de serviço<sup>4</sup> (*distributed denial of service* ou DDoS, na sigla em inglês) para deflagrar um protesto político não violento e eticamente contra diversas instituições financeiras do Brasil.

### A legião dos Anonymous

Conforme apontou Gabriella Coleman (2011), antropóloga hacker que acompanha as ações do coletivo desde o início, o termo “Anonymous” é de difícil definição. O que se pode

---

<sup>4</sup> DDoS, ou *Distributed Denial of Service* consiste em acessar repetidas vezes determinado servidor, de modo que este acabe por não suportar a sobrecarga de requisições de acesso. Com isso, ele deixa de operar e os sites nele hospedados saem do ar. O fato de ser distribuído significa que (1) ou vários usuários ativistas passaram a acessar determinado site de maneira ininterrupta, por meio de um software específico que permite atualizar a página constantemente; (2) ou um computador principal obteve o comando de vários outros computadores (zumbis), forçando-os a atualizarem a página. É preciso observar que, diferentemente de práticas criminosas, o DDoS não acarreta alteração de conteúdo das páginas, nem mesmo roubo ou danificação de suas informações. Ele simplesmente as desabilita. Por isso, alguns ativistas preferem chamá-lo de “protesto” em vez de “ataque” (Cf. Stallman, 2011).

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

dizer, com boa dose de certeza, é que a designação “grupo” não capta os principais sentimentos por trás desta ideia.

“Anonymous” não diz respeito a um conjunto formal e homogêneo de indivíduos altamente comprometidos com um programa de diretrizes oficiais formulado por uma cúpula de líderes. Aliás, não seria incorreto afirmar que os Anonymous se assemelham ao oposto disso. Antes de qualquer definição rígida, Anonymous está mais relacionado a uma ideia, a um pressuposto, a uma forma de ação. Dentre aqueles que se autodenominam Anonymous, observa-se um conjunto de pequenos grupos e indivíduos extremamente heterogêneo e difuso, carente de lideranças e de centro geográfico. Seus precursores – hackers, em boa parte – rapidamente passaram a contar com o apoio de artistas, estudantes, intelectuais etc. para a realização de ações dentro e fora da Internet. Como não é preciso pedir permissão para empreender qualquer ação em nome do coletivo, Anonymous pode ser todo e qualquer um.

Em princípio, os primeiros registros de atos realizados por indivíduos autodenominados Anonymous remontam ao 4Chan, um fórum de imagens norte-americano muito popular. Uma das principais características deste fórum é a possibilidade de enviar mensagens preservando o anonimato – justamente por meio da alcunha “Anonymous”. Com isso, pelo menos desde o ano de 2006, Anonymous realizaram diversas ações mais ou menos coordenadas tendo como base o princípio do *Lulz*, uma corruptela de LOL (*laugh out loud*, ou “rindo alto”, em tradução livre) – princípio, aliás, que seria marcante nos sucessivos atos do coletivo. Coleman (op. cit.) observa que, àquele momento, os Anons, como passariam a ser chamados, tinham por preferência ações de *trolling* (ou trolagem), que, na linguagem da rede, significa provocação, desestabilização da ordem, tal como um bullying eletrônico. Não faltam exemplos de trolagens, todas coordenadas pelo 4Chan, de trotes telefônicos em massa, inúmeros pedidos de pizza não pagos endereçados a pessoas ou organizações, aviso de ameaça de bomba próximo a determinados aeroportos, de onde saíam voos com pessoas “alvo”, ou mesmo ações distribuídas de negação de serviço contra vários sites.

O *lulz*, portanto, foi o princípio norteador dos primeiros atos dos Anonymous. No entanto, duas operações em escala global levaram os Anons do *lulz* à ação política coletiva de massa, transformando-os definitivamente em ativistas políticos cuja principal bandeira – ou uma das principais – é a liberdade de expressão, especialmente na Internet.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

A primeira delas data de 2008 e ficou conhecida como operação #Chanology. O alvo dos protestos, que chegaram a reunir mais de 6.000 pessoas dentro e fora da rede, em várias capitais do mundo, foi a Igreja da Cientologia norte-americana. A Igreja produziu um vídeo,<sup>5</sup> destinado inicialmente à publicação interna, no qual o ator Tom Cruise defendia a doutrina divulgada pela instituição. No entanto, o vídeo vazou na rede e foi rapidamente republicado por diversos sites e blogs – em grande parte deles, acompanhado de chacotas ao ator e à Igreja. Esta tentou barrar a circulação do conteúdo com ameaças de ações judiciais por violação de direito autoral. Isso, para os Anons, configurava-se como um duro golpe à liberdade de expressão. Por isso, a Igreja foi acometida por uma imensa onda de trolagem na rede, acompanhada de ações distribuídas de negação de serviço e de um vídeo declarando guerra à instituição.<sup>6</sup> Naquele período, milhares de manifestantes também saíram às ruas para protestar em frente a sedes da Igreja espalhadas pelo mundo.

Apesar da grande repercussão da operação #Chanology na imprensa mundial, foi a segunda ação, datada de 2010, que conferiu projeção internacional aos Anonymous. Desta vez, investiram contra as empresas PayPal, Visa, Mastercard e Amazon quando estas, bloquearam as doações à organização Wikileaks. Conhecida como operação #PayBack, nela, novamente em nome da liberdade de expressão, os Anonymous aplicaram maciçamente ações de negação de serviço (DDoS) contra sites das referidas corporações, deixando-os inativos durante algumas horas e, portando, causando diversos prejuízos.

Depois destas duas grandes ações, o selo “Anonymous” estava consolidado. Os diversos grupos e indivíduos identificados como Anonymous, de forma dispersa e distribuída, envolveram-se em várias lutas políticas ao redor do globo, desde a defesa dos direitos humanos até a causa ambiental. Em nenhuma delas, pode-se dizer que estes grupos agiram de forma unificada. Ao contrário: os inúmeros nichos identificados como Anonymous são independentes e, por isso, com frequência pensam de modo diferente e entram em conflito.

<sup>5</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=UFBZ\\_uAbxS0](http://www.youtube.com/watch?v=UFBZ_uAbxS0)>. Acesso em: 15 jul. 2012.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>>. Acesso em: 15 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

### **Anonymous Brasil e #OpWeeksPayment**

No Brasil, os primeiros relatos acerca de indivíduos simpáticos à ideia Anonymous datam da operação #OpPayback, quando alguns ativistas, de forma não muito coordenada, auxiliaram na derrubada dos sites da PayPal, Visa, Mastercard e Amazon em apoio à organização Wikileaks. A partir de então, vários nichos se organizaram autonomamente por meio de diversas plataformas de comunicação – tais como IRC, Twitter, Facebook, RaidCall, TeamSpeak, entre outros – a fim de propor e realizar ações diretas dentro e fora da rede, valendo-se do hacktivismismo ou não.

Um dos nichos Anonymous mais proeminentes planejaria, organizaria e executaria, entre os dias 30 de janeiro e 3 de fevereiro de 2012, a Operação WeeksPayment (#OpWeeksPayment). Este nicho remonta, pelo menos, desde junho de 2011, quando alguns hacktivistas deram início ao braço brasileiro da LulzSec – a LulzSecBrazil. Ao contrário dos Anonymous, uma ideia sem rosto, liderança e quadro mais ou menos estável de membros, LulzSecBrazil foi propriamente um grupo. De caráter mais invasivo, composto por poucos hackers, ficou conhecida por grandes ações distribuídas de negação de serviço (DDoS) e interceptação de informações junto a políticos, órgãos do governo e corporações.<sup>7</sup> Pelo fato de LulzSecBrazil ter se identificado em diferentes momentos com o ideário Anonymous, e de suas ações contarem com grande visibilidade na mídia, é possível dizer que os Anonymous se tornaram muito mais conhecidos após as ações do grupo.

No entanto, por conta de algumas discordâncias internas entre seus membros, a LulzSecBrazil decidiu encerrar suas atividades no país após quase dois meses de atividades. Com o fim do grupo, surgiram outros dois: iPiratesGroup e AntiSecBrTeam, que, depois de poucas semanas atuando separadamente, resolveram reunificar as ações, mas mantendo algumas delimitações entre eles – cada um segue com seu perfil na rede social Twitter, por exemplo. Juntos, eles controlam o @AnonBrNews, perfil que, no Brasil, reúne o maior número de seguidores entre os autodenominados Anonymous no microblog. E juntos deflagraram a #OpWeeksPayment.

---

<sup>7</sup> Apesar de a LulzSecBrazil ter encerrado suas atividades, seu site ainda permanece no ar e contém todas as ações empreendidas pelo grupo. Disponível em: <<http://lulzsecbrazil.net/releases/index.html>>. Acesso em 15 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Embora não caiba, neste trabalho, uma discussão sobre quão justa é a causa empreendida pelos hacktivistas, é possível dizer que esta operação foi politicamente motivada. Declaradamente planejada com “meses de antecedência”, conforme apontado pelo coletivo em áudio divulgado à imprensa,<sup>8</sup> a operação não se constituiu em uma ação isolada ou descompromissada, mas, ao contrário, fez parte de uma série de iniciativas levadas a cabo por este coletivo com o intuito mais genérico de protestar contra a corrupção no Brasil.<sup>9</sup> Na sexta-feira (3/2), dia em que se encerrou a #OpWeeksPayment, os hacktivistas tornaram claros seus objetivos em duas mensagens enviadas pelo Twitter: “Temos condições de causar um caos jamais visto, mas este não é o objetivo do movimento”. Em seguida: “O objetivo é alertar a população sobre o que acontece no país e como ela pode fazer algo para mudar a situação. Isso é ser Anonymous”.

Toda a ação consistiu em tirar do ar, entre outros, os sites de 5 dos maiores bancos brasileiros de segunda a sexta, durante a chamada “semana do pagamento”, quando tradicionalmente ocorre um grande número de operações financeiras por parte dos bancos e seus clientes. Dessa forma, a cada dia da semana, um banco viu seu servidor inundado por requisições de acesso e, por consequência, tornou-se impossível acessar sua página até mesmo durante algumas horas. Na segunda-feira, 30/01, o alvo dos hacktivistas foi o banco Itaú, cujo site ficou instável no período da manhã. Na terça-feira, foi a vez do Bradesco. Já na quarta e quinta-feira, os atingidos foram Banco do Brasil e HSBC, respectivamente. Na sexta-feira, o coletivo se responsabilizou por investidas contra os sites da Federação Brasileira dos Bancos (Febraban), do Banco Central, das operadoras de cartões de crédito Cielo e Redecard e dos bancos Citibank, BMG e PanAmericano.

Para a #WeeksPayment, este coletivo dispensou qualquer ajuda de apoiadores nas ações hacktivistas. Antes do início da operação, dois posts no twitter, escritos em caixa alta, alertavam quanto a isso. No primeiro: “Pedimos a compreensão de todos, nesta missão apenas nosso grupo estará à bordo! Peguem suas pipocas e se acomodem num local confortável!” (sic). Em seguida, reforçou-se: “Por favor não façam qualquer ação para nos ajudar nesta

<sup>8</sup> O áudio, que foi aproveitado por diversos meios de comunicação, incluindo os radiofônicos, pode ser acessado em: <<http://blogs.estadao.com.br/radar-tecnologico/2012/02/01/ciberataques-continuam-hacker-diz-que-grupo-sera-conhecido-pelo-amor-ou-pela-dor>>. Acesso em: 15 jul. 2012

<sup>9</sup> O coletivo apoia e promove outras ações nesse sentido, como o site Corrupção Leaks (<http://www.corrupcaoleaks.org/>) e o Dia do Basta, realizado em 21 de abril e a ser realizado novamente no dia 7 de setembro de 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

missão! apenas acompanhem e divulguem! =)”. Em entrevista a este pesquisador via comunicador instantâneo on-line, por mais de uma vez, um dos membros deste coletivo afirmou que, embora ajude em operações internacionais dos Anonymous, nos atos hacktivistas empreendidos por este nicho, “não precisamos de ajuda nem pedimos”. Contudo, outras formas de ajuda são bem-vindas. Por exemplo, espera-se que os apoiadores divulguem as operações e fomentem o debate político gerado por elas.

Nesta operação, ainda foi possível observar a presença marcante de dois dos princípios norteadores deste coletivo. O primeiro, conforme apontado, é a denúncia – frequentemente realizada de forma genérica e sem alvos determinados – da corrupção nos sistemas político e financeiro brasileiros. Não raro, o coletivo divulga nas redes sociais mensagens indignadas sobre atos de corrupção no país, denunciando situações precárias em diversas áreas, tais como saúde, educação, moradia, mobilidade urbana etc. Durante a #OpWeeksPayment, não foi diferente. Ela foi realizada, segundo seus organizadores, para “chamar a atenção aos reais objetivos” dos Anonymous no Brasil, de modo que o propósito mais ressaltado até então talvez tenha sido a bandeira contra a corrupção. No quarto dia de operação, por exemplo, ao responder a analistas de segurança da informação e parte da imprensa, que classificaram a #OpWeeksPayment como uma série de atos criminosos, os Anons protestaram: “#OpWeeksPayment CRIME? Crime é a desigualdade social, é não ter onde morar, o que comer. OTÁRIOS! Porque não criticam os que te roubam?”, fazendo referência à classe política.

Outro princípio norteador presente em peso nesta operação é o *Lulz*, conforme retratado anteriormente neste texto.<sup>10</sup> Apesar de se mostrar como um protesto coordenado com o objetivo de chamar a atenção para questões políticas e sociais sérias, a #OpWeeksPayment não prescindiu de um espírito brincalhão. Ao longo da semana, à medida que atingiam seus objetivos e os sites saíam do ar, membros do grupo usaram o perfil no Twitter para lançar mensagens provocativas às corporações-alvo. “Marujos venham ver a equipe de TI do @Itau andando na prancha! lol lol lol 'ItáOff' 'TangoPersonalite' 'Tango30H’”, postou o coletivo depois de o site do Itaú sair do ar, brincando com dois dos slogans do banco (“Itaú Personalité” e “Itaú 30h”) e a expressão “Tango Down”, comumente usada pelos Anons

---

<sup>10</sup> Para compreender como o *Lulz* fez parte de toda a trajetória do coletivo em nível internacional, cf. Coleman, 2011b.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

no mundo todo depois de uma ação DDoS bem sucedida. Ao final da operação, dispararam: “Internet: R\$150,00 PC: R\$1.000,00. Derrubar as duas maiores operadoras de cartão de crédito do país: Não tem preço!”, fazendo referência à mensagem publicitária da Mastercard.

Também foi na #WeeksPayment que, de maneira polêmica, este nicho dos Anonymous no Brasil estampou aquele que se tornaria conhecido como seu principal lema: “pelo amor ou pela dor”. Em áudio divulgado durante a operação,<sup>11</sup> um dos membros causou polêmica ao afirmar que um dos propósitos das ações também seria afetar diretamente a população. “Nossos ataques eram direcionados a sites do governo. Mas isso não está surtindo muito efeito e vimos que a população não está reagindo. Então, decidimos tomar medidas mais extremas para isso. Irão nos conhecer pelo amor ou pela dor”. Essa declaração causou certa celeuma entre quem, até o momento, estava apoiando a #WeeksPayment. Para estes, o foco da operação deveria ser o protesto contra o sistema financeiro, e não o fato de atrapalhar as pessoas na semana do pagamento.

A principal crítica veio justamente de outros nichos Anonymous no Brasil, que passaram a reprovar a operação. Em função do caráter anônimo, disforme e espontâneo da ideia Anonymous, fatos como este não são de todo incomuns. A reação mais contundente veio do Plano Anonymous Brasil, um coletivo extremamente difuso e heterogêneo de indivíduos oriundos de diversas partes do país, incluindo hackers e não hackers. À época, mantinha ativos o perfil @PlanoAnonBr, no Twitter, e a página Plano Anonymous Brasil, no Facebook, além de um canal de comunicação na rede AnonNet.org, no IRC. Logo no segundo dia da #OpWeeksPayment, o PlanoAnon divulgou um comunicado via Facebook:

Os ataques aos bancos que vem acontecendo desde ontem, não são uma ação do coletivo Anonymous! Anonymous não tem como alvo a sociedade, os prejudicados por esta ação, são unica e exclusivamente os cidadãos, que estão na primeira semana do mês, semana de volta as aulas, semana de pagamento. [...] Esta ação está sendo executada pelo @AntisecBrTeam, @iPiratesGroup e a @Lulzsecbrazil, grupos estes, que se declararam contra o Anonymous abertamente, e estão executando essa ação como tentativa de desmoralizar o coletivo ao qual dedicamos várias de nossas forças a quase um ano. Eles com toda sua necessidade doentia de atenção, decidiram assumir a postura, de que "se não nos respeitam pelo amor, vão nos respeitar pela dor".<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Cf. nota nº 7.

<sup>12</sup> Comunicado disponível em:

<<https://www.facebook.com/PlanoAnonymousBrasil/posts/291464640918163>>. Acesso em: 15 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

No dia seguinte, outra página, identificada como Anonymous Rio, respondeu ao Plano Anonymous Brasil, contrapondo as críticas à #OpWeeksPayment:

[Anonymous] é uma ideia ou um conjunto de ideias sempre em construção, transformação, mutação e adaptação. Não existem cartilhas, centros, grupos, pessoas ou qualquer outra coisa que possa falar por Anonymous, todos podem falar por si. Ninguém pode falar por todos. Não existem lideranças e TODOS TEM QUE SER LÍDERES. Em resumo, você pode ser Anonymous, mas JAMAIS vai ser da Anonymous, pois isso não é um grupo [...] O que valida uma Op é pura e simplesmente adesão. Não existem operações oficiais, reais, verdadeiras nem nada do gênero. Existem pessoas que concordam e pessoas que discordam. [...] Somos contra o sistema vigente? Acho que sim. Uma coisa é certa, se vamos atacar o sistema e se estamos imersos nele TAMBÉM VAMOS SER AFETADOS! Então se é isso que queremos temos que arcar. [...] E os bancos vão continuar a cair essa semana!<sup>13</sup>

Enfim, o debate sobre a operação exalta ânimos de grupos e indivíduos identificados como Anonymous até os dias atuais, após 6 meses do ocorrido. O que se pode dizer é que a #OpWeeksPayment não foi uma ação política orquestrada simplesmente “pelos Anonymous”, mas sim por um um dos coletivos brasileiros assim intitulados.

### Hipertrofiando protocolos...

A #OpWeeksPayment foi um ato de protesto empreendido por hacktivistas brasileiros por meio de ações distribuídas de negação de serviço (DDoS) contra sites de bancos e organizações financeiras. Como observamos, as ações DDoS consistem em sobrecarregar um servidor com múltiplos acessos, de tal forma que ele não possa suportar o volume de requisições e, por consequência, apresente lentidão ou pare de funcionar. Portanto, ao realizar ações DDoS contra sites de bancos brasileiros, os Anonymous não “invadiram” essas páginas, uma vez que não acessaram contas bancárias alheias, não roubaram senhas ou informações, nem mesmo desviaram dinheiro de correntistas. Seu protesto consistiu em bloquear, de forma

---

<sup>13</sup> Comunicado disponível em: <[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=310540125663009&id=231139103603112](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=310540125663009&id=231139103603112)>. Acesso em: 15 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

indireta, o acesso aos sites. Seria como aglomerar um grande número de pessoas em frente a uma agência física de cada banco, impedindo que nela se entrasse.

Argumentamos que o hacktivismo pode ser considerado uma das formas de resistência política operando no nível dos protocolos. Assim como Deleuze (1992) observara que, da mesma forma que o poder recai sobre as formas de vida, gerindo-as, é a própria vida que se apresentaria como uma resistência a este biopoder, Galloway (2004), analogamente sustenta que, em uma era na qual o poder nos recai por meio de protocolos de controle, não há como resistir ao protocolo, desconsiderá-lo, fugir dele. Neste caso, a resistência adquire outra natureza, pois ela deve ser operada dentro dos protocolos, nos entremeios de suas regras e padrões intrínsecos.

Por um lado, a crescente digitalização de nossas informações culturais, sociais, políticas etc. nos torna alvos facilmente controláveis, seja por meio de rastros e cruzamento de dados, seja por meio de um comando que não exige barreiras físicas e é fundamentado majoritariamente em protocolos. Por outro lado, diversos ativistas, operando nestes mesmos protocolos de controle, levam-nos a um estado de hipertrofia (Galloway, 2004).

Isso ocorre, por exemplo, quando especialistas em criptografia, como no caso do coletivo *Cult of the Dead Cow*, programam softwares que possibilitam os internautas a driblarem mecanismos de censura impostos por governos totalitários. Ou como no caso dos responsáveis pelo projeto Tor, um embaralhador de IP que permite aos internautas navegarem anonimamente, sem deixar rastros localizáveis.

Finalmente, este também é o caso da #OpWeeksPayment e dos Anonymous, que se valeram dos mesmos protocolos que os controlam para empreender um protesto. Por certo, um desejo comum a todos os bancos e organizações financeiras alvos dos protestos é o de que cada vez mais internautas acessem seus sites, comprem seus produtos, cadastrem-se em seus sistemas e prestigiem sua marca. Os Anons, por sua vez, deram o que queriam: inúmeros acessos, de forma desmedida. Com isso, hipertrofiaram o sistema e iludiram o controle protocológico.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Referências

- ARQUILLA, John; RONFELDT, David (Org.). **In Athena's camp**: preparing for conflict in the information age. Washington: RAND, 1997. p. 275-293.
- CASTELLS, Manuel. **Communication power**. New York: Oxford University Press, 2009.
- COLEMAN, Gabriella. **Anonymous**: from the lulz to collective action. The new everyday: a media commons project. 2011. Disponível em: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/anonymous-lulz-collective-action>>. Acesso em: 7 dez. 2011.
- COLEMAN, Gabriella. Our weirdness is free: the logic of Anonymous: online army, agent of chaos, and seeker of justice. **Triplecanopy**, n. 15, jan. 2012.
- DELEUZE, Gilles. "Post-scriptum sobre a sociedade de controle". In: \_\_\_\_\_. **Conversações (1972-1990)**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 223-230.
- DENNING, Dorothy. Activism, Hacktivism, and Cyberterrorism: the Internet as a tool for influencing foreign policy. In: **The Internet and international systems: information technology and american foreign policy decisionmaking**, 10 dez. 1999, San Francisco.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. 21ª reimp. Rio de Janeiro: Graal, 2011.
- GALLOWAY, Alexander. **Protocol**: how control exists after decentralization. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- LEVY, Steven. **Hackers**: heroes of the computer revolution. Nova York: Penguin Books, 1984.
- SAMUEL, Alexandra Whitney. **Hacktivism and the future of political participation**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 2004. Disponível em: <<http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/Samuel-Hacktivism-entire.pdf>>. Acesso em: 7 dez. 2011.
- STALLMAN, Richard. Ataque, não: protesto! **O Estado de S.Paulo**, blog do caderno Link, 3 jul. 2011. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/ataque-nao-protesto/>>. Acesso em 7 dez. 2011.
- WRAY, Stefan. **Electronic civil disobedience and the world wide web of hacktivism**: a mapping of extraparlamentarian direct action net politics. Nov. 1998. Disponível em: <<http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan>>. Acesso em: 10/1/2012.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Visibilidade nos blogs e a reconfiguração do espaço público: O blog da Deputada Federal Manuela D'Ávila<sup>1</sup>

Gabriela Assmann<sup>2</sup>

Eugenia Maria Mariano da Rocha Barichello<sup>3</sup>

#### Resumo

O artigo apresenta algumas considerações acerca das transformações ocorridas no espaço público ao longo dos tempos, buscando relacionar com o conceito de visibilidade que também foi se modificando, deixando as fronteiras entre público e privado cada vez mais tênues. Para compreender as questões abordadas no referencial teórico optamos por realizar um estudo de caso como ilustração (MACHADO; PALACIOS, 2007) do blog da Deputada Federal Manuela D'Ávila. O corpus foi selecionado por amostragem intencional (FRAGOSO; RECUERO e AMARAL, 2011) e contém cinco postagens do mês de junho de 2012 que posteriormente foram submetidas a uma análise de conteúdo.

#### Palavras-chave

Blogs; espaço público; visibilidade; Manuela D'ávila

#### 1. As transformações da esfera pública e da visibilidade

O mundo vem passando por profundas transformações. Nas civilizações antigas, comunicar-se era uma tarefa árdua, comparada às facilidades que dispomos hoje. O ser humano sempre buscou aprimorar suas formas de comunicação, e assim foi fazendo, utilizando-se das mais diversas tecnologias disponíveis em cada época.

Estas transformações impactam desde as atividades cotidianas até as profissionais, modificando a maneira com que o ser humano se socializa e interage com o ambiente. Há uma disparidade enorme entre a maneira como o ser humano se comunicava e era visto há séculos atrás e como é hoje.

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado no Eixo Temático 4: Política, Inclusão Digital e Ciberativismo no VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura de 6 a 8 de novembro na FEEVALE, Novo Hamburgo - RS.

<sup>2</sup>Relações Públicas. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da Universidade Federal de Santa Maria. Linha: Mídia e Estratégias Comunicacionais. Bolsista CAPES. E-mail: gabiassmann@gmail.com

<sup>3</sup>Professora Dra. e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFSM. E-mail: eugeniamarianodarocha@gmail.com

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Antes do desenvolvimento dos meios de comunicação de massa ser visto era um processo imbricado ao local. A única forma de interação disponível era face a face, sendo que os líderes políticos muitas vezes eram invisíveis para a maioria dos seus liderados.

Baseados nesta sociedade os primeiros teóricos que conceituaram o espaço público falavam sobre um espaço físico onde os cidadãos pudessem interagir. A maior parte dessas conceituações se baseava nas assembleias realizadas na Grécia Antiga. Como explica Habermas (2003), elas ocorriam em praça pública e se constituíam em um espaço de mediação entre o Estado e a sociedade civil. Nesta sociedade eram incluídos apenas os cidadãos, ou seja, homens, nascidos na Grécia, com nível socioeconômico que garantisse acesso à educação e filhos de pais que tivessem o mesmo *status* de cidadãos. Nesse contexto, a esfera pública era um espaço necessariamente presencial, possibilitando assim interação e visibilidade limitadas à presença física. Era uma esfera pública de acesso restrito. Se visibilidade é, segundo Foucault (1986), “o regime de luz proporcionado pela tecnologia de cada época” devemos entender este conceito como algo mutável, ou seja, algo que se transforma com a sociedade através dos tempos. Buscaremos entender como a visibilidade foi se transformando e como essas transformações implicam no esvaecimento das fronteiras entre o público e o privado.

Foucault (1986) interpreta como sociedade da soberania, a possibilidade de muitos vigiarem poucos. Ocorriam manifestações públicas de força e de superioridade de um soberano e, embora, existissem as assembleias, o espaço para debate era reduzido ou nulo. Dessa forma, o poder disciplinar atrelado à vigilância só poderia ser aplicado de cima para baixo, partindo dos gestores para a população, que era mantida em constante vigilância para propósitos de dominação e coerção.

Já a partir do século XVI não ocorriam mais manifestações espetaculares de poder. O que havia era uma vigilância constante por meio de instituições que abarcavam diferentes esferas da vida humana. As pessoas eram vigiadas pela igreja, pela escola, pelo exército, dentre outras instituições, sendo que cada qual baseava-se em doutrinas próprias. Neste caso, Foucault (1986) considera que se vivia em uma Sociedade Disciplinar, caracterizada pelo fato de que esses ocupantes de cargos nas instituições reguladoras vigiavam muitos.

Com o advento da Sociedade Midiática, a partir do século XX, volta-se a um contexto social onde existe a perspectiva de muitos estarem vigiando poucos. Um exemplo deste

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

fenômeno é o *reality show*, gênero principalmente televisivo, que invade a vida privada dos indivíduos em seus mais diversos aspectos e, que dessa forma, conquistam enormes índices de audiência e grandes cotas de patrocínio, comprovando o sucesso destas novas formas de exposição.

Hoje, pequenos *gadgets*<sup>4</sup> oferecem inúmeras possibilidades de comunicação ao ser humano. As tecnologias de informação e comunicação estão cada vez menores e mais acessíveis, possibilitando que um fato inesperado possa ser filmado com um celular, por um cinegrafista amador que depois poderá colocar as imagens na internet ou as vendê-las para a grande mídia. Essa complexificação dos modos de se comunicar e obter visibilidade no contexto social parece remeter à percepção das mídias como matriz de relações e interações sociais, fenômeno que tem sido denominado *mediatização*. Nesse contexto, o processo comunicacional é comparado por Sodré (2002) a uma ambiência, e ao habitar um ambiente permeado pelas mídias, que possibilita o compartilhamento de diversas instâncias da vida humana.

Assim, as estratégias do visível mudam. E, conforme esclarece Barichello (2004, p. 29): “Na atualidade, a visibilidade das instituições<sup>5</sup> depende de sua capacidade de informar e comunicar seus atos. A mídia constitui-se no novo local de visibilidade da sociedade e, portanto, no novo local da cena de legitimação”.

As democracias modernas agora integram cidadãos de extensos territórios, não só de uma mesma cidade. As conversações agora se desenvolvem em livros, jornais, rádio, televisão e também nas redes digitais.

A contemporaneidade levou Habermas a repensar o conceito de esfera pública, quase trinta anos depois da primeira publicação da obra *A Transformação Estrutural da Esfera Pública* (1984), que aborda o fundamento da legitimidade da autoridade política como o consenso e a discussão racional, e propor, nos dias atuais, a existência de múltiplas esferas públicas, que não necessariamente ficam restritas a espaços institucionalizados de debate, como o parlamento ou as assembleias (HABERMAS, 2003)

---

<sup>4</sup> Equipamento ou dispositivo com função específica, prática e útil no cotidiano. Muitas vezes, por se tratarem de equipamentos ostensivos têm função social de status, sendo dispositivos de ponta e com preço elevado. *Tablets* e *smartphones* são bons exemplos de *gadgets*.

<sup>5</sup> Neste artigo entendemos que esta perspectiva pode ser estendida também a organizações, indivíduos e personalidades políticas.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Uma das esferas habermasianas pode ser a proposta por Benkler (2006), pois para ele vivemos em uma “esfera pública interconectada”. Este espaço se configura como um conjunto de práticas informais utilizadas pelas pessoas para debater questões de interesse público, as quais só podem ser resolvidas se contarem com a ação coletiva.

A esfera pública interconectada não é feita de ferramentas, mas das práticas de produção social que as ferramentas possibilitam. O efeito primário da internet na esfera pública em sociedades liberais recai na produção informacional e cultural de atores de fora do mercado: o trabalho de indivíduos sozinhos e em cooperação com outros, ou de associações mais formais como ONGs, bem como o retorno do seu efeito sobre a mídia tradicional. (BENKLER, 2006, p. 219).<sup>6</sup>

Ao mesmo tempo em que todas essas transformações criam novas oportunidades para os líderes políticos, que agora podem se mostrar para um grande público sem necessitar da presença física em assembleias e comícios, elas também fazem surgir novos riscos à medida que as fronteiras entre o público e o privado se tornam cada vez mais tênues.

### 2. O público e o privado neste novo regime de visibilidade

Os conceitos de público e privado já assumiram significados variados, porém o que utilizaremos aqui é o que, segundo Thompson (1998), emergiu no discurso sociopolítico ocidental. Neste sentido, público é o que está aberto, ou seja, acessível ao público; é o que pode ser visível, realizado na presença – real ou virtual - dos espectadores. Já privado é o que se esconde, é o ato realizado em privacidade, em um círculo restrito de pessoas. Neste sentido, os conceitos de público e privado relacionam-se fortemente com visibilidade ou invisibilidade.

As transformações sobre as quais discorreremos no item anterior tornaram “o poder mais visível e os processos de tomada de decisão, mais públicos, embora esta larga tendência não tenha sido uniforme e completa” (THOMPSON, 1998, p. 113).

Sendo assim, os políticos acabaram encontrando novas formas de exercer o poder na invisibilidade, embora estejam sempre correndo riscos, como prova o recente caso do

---

<sup>6</sup>Em tradução livre das autoras.



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

vazamento de dados governamentais sigilosos através do site WikiLeaks<sup>7</sup>. Cada vez mais a sociedade civil cobra dos políticos: pleiteia acesso aos projetos de lei propostos pelos parlamentares, às prestações de contas de campanha e também do governo, e buscam informações acerca de tudo que possa ser considerado comunicação de interesse público<sup>8</sup>.

Se há algum tempo a visibilidade era associada ao compartilhamento de um lugar comum, hoje, o desenvolvimento da mídia de massa criou outras possibilidades de visibilidade, nas quais os indivíduos já não necessitam mais estar fisicamente juntos. Essas novas formas são mediadas pela principalmente pela mídia, como podemos observar na citação abaixo:

O desenvolvimento da comunicação mediada forneceu os meios pelos quais muitas pessoas podem reunir informações sobre poucos e, ao mesmo tempo, uns poucos podem aparecer diante de muitos; graças à mídia, aqueles que exercem o poder é que são submetidos agora a um certo tipo de visibilidade, mais do aqueles sobre quem o poder é exercido (THOMPSON, 1998, p. 121).

Essas mudanças alteraram profundamente a maneira como os agentes políticos lutam para alcançar o poder e também para se manter nele. Desde a antiguidade, no tempo das assembleias gregas, os governantes tinham que se preocupar em cultivar a própria imagem pessoal, controlando a sua exposição ao público. Porém, agora as regras mudaram. Uma parte considerável da disputa política foi convertida em uma luta pela imposição da imagem pública dos atores políticos. O fato de ter de administrar essa visibilidade não mudou, o que mudou é a ambiência midiaticizada em que isso agora ocorre, onde os indivíduos estão isolados e ao mesmo tempo conectados por aparatos técnicos que possibilitam formas de interação, informação e comunicação a distancia.

Como explica Gomes (2004), o que faz com que esse fenômeno da busca por uma imagem pública nas mídias ocupe um lugar central nas discussões sobre política na nossa época não é sua simples existência, mas sim a sua vinculação à esfera da visibilidade pública e a sua relação com os meios de comunicação, que também estão no centro das discussões

---

<sup>7</sup>WikiLeaks é uma organização transnacional sem fins lucrativos, sediada na Suécia, que publica em seu site postagens de fontes anônimas, documentos, fotos e informações confidenciais, vazadas de governos ou empresas, sobre assuntos sensíveis. Os casos que obtiveram maior repercussão são referentes a vazamentos de documentos sobre a Guerra do Iraque, a invasão ao Afeganistão e a prisão de Guantánamo, todos referentes ao governo norte-americano.

<sup>8</sup> Por comunicação de interesse público entendemos, conforme Costa (2006), as ações de comunicação que tem como objetivo primeiro levar uma informação à população. É uma comunicação que sempre beneficiará, em primeira instância, a sociedade e o cidadão e que terá interferência direta na forma destes entenderem o mundo.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

sobre esse processo. A administração desta visibilidade não pode existir somente em períodos eleitorais, mas também em períodos de governo. Nesse sentido, um governo deve ter muito cuidado sobre o que pode e o que não pode se tornar público.

As tensões entre os campos da comunicação e da política têm aumentado consideravelmente desde o advento dos meios de comunicação de massa. Porém, há a consciência de que um precisa do outro, pois coexistem. Os veículos de comunicação, apesar de serem, em sua grande maioria, propriedade privada, necessitam de concessões públicas para continuar operando (no caso da televisão e do rádio), além de outras influências mais indiretas como o grande montante financeiro que os governos investem em publicidade.

Ressalta-se que principalmente a política e os políticos necessitam dos meios de comunicação massivos. É através dos meios tradicionais que grande parte da população tem acesso à informação; por isso, para ser visto e ter legitimidade é necessário estar exposto nestes meios.

Há um pressuposto inevitável que nos compele ao exame da interface entre esfera pública e comunicação de massa: na sociedade contemporânea, não há espaço de exposição, exibição, visibilidade e, ao mesmo tempo, de discurso, discussão e debate que se compare em volume, importância, disseminação e universalidade com o sistema de comunicação de massa. Por isso mesmo, grande parte das práticas políticas democráticas estabelece relações fundamentais com o espaço discursivo predominante: a cena midiática (GOMES, 2008, p. 118).

Nesta configuração de esfera pública midiaticizada, onde todas as instâncias da vida humana, até mesmo as que deviam ser privadas, estão imersas nos processos midiáticos, os campos da comunicação e da política estão constantemente se agendando. Uma temática explorada na novela das nove pode virar política pública através dos debates e conversas por ela gerados. Em contrapartida, um projeto de lei polêmico pode ocupar a primeira página dos jornais e os telejornais de horário nobre durante dias, oferecendo visibilidade ao seu autor.

E é nesse contexto de disputa que a comunicação digital aparece como alternativa aos políticos. Eles não querem mais ficar à mercê dos grandes meios de comunicação, pois querem aproveitar as possibilidades que a rede de comunicação digital oferece, de forma que possam chegar aos locais mais diversos em um curto espaço de tempo e com um custo baixo.

Como explicam Benneti e Lago (2007), há quase 40 anos McCombs e Shaw propuseram a teoria do *agenda-setting*, que ao contrário da teoria da agulha hipodérmica,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

considerava que os meios de comunicação não tinham o poder de determinar de que maneira as pessoas iriam pensar, mas sim sobre o que iriam pensar. Partia-se do pressuposto que a mídia tinha o poder de agendar e pautar as conversas da sociedade. Acreditava-se que era o jornalista que detinha o poder de decidir, segundo seus interesses e necessidades, sobre aquilo que iria superar a barreira entre o público e o privado. Hoje, é fundamental repensar esse conceito sob a ótica de uma sociedade mais democrática e participativa, uma sociedade relativamente imersa nos processos digitais. Por isso acabam surgindo outras teorias para dar conta de explicar o processo do agendamento.

Segundo a teoria do contra-agendamento proposta por Silva (2007) o público não é uma audiência passiva. Aqui, acredita-se que o sujeito é capaz de produzir sentidos midiáticos, indo na contramão da ideia do agendamento. A sociedade também possui suas pautas e deseja vê-las atendidas pela mídia. Segundo essa perspectiva, os indivíduos são sujeitos coletivos e possuem seus respectivos lugares de fala. Com isso, busca-se empoderar os atores sociais, beneficiando a sociedade como um todo.

A ideia do contra-agendamento é analisada principalmente sob a ótica de organizações do terceiro setor, mas pode ser utilizada também por outras organizações, por agentes políticos e qualquer pessoa que esteja em busca de visibilidade para suas pautas, ou mesmo de visibilidade própria. Com a internet e as facilidades que a rede dispõe aos usuários isso se torna ainda mais palpável.

Nesse sentido, as organizações adotarão estratégias buscando agendar a mídia e levar os assuntos ao conhecimento do grande público. É necessário que os temas advogados sejam acolhidos pela mídia, estabelecendo, dessa forma, uma cooperação mútua. As organizações ou agentes oferecem informações privilegiadas aos meios de comunicação e em troca recebem a visibilidade da exposição.

Atualmente, ou seja, posteriormente à teoria acima citada surge a teoria do *agenda building*, que busca explicar o momento que vivemos atualmente, que para De Kerckhove (2009) é uma “auréola digital”<sup>9</sup>. Fato reiterado Di Felice quando afirma:

Por milênios os fluxos comunicativos foram unidirecionais e a forma de distribuição dos conteúdos mantinha as dinâmicas piramidais da emissão de informações de um centro (emissor) para uma periferia (receptor). A

---

<sup>9</sup> Este conceito é de De Kerckhove, mas foi trazido por Di Felice no artigo *Auréola digital: as manipulações tecnológicas do mundo e o fim do direito exclusivo à edição das informações*, no qual consta que o conceito ainda está em fase de elaboração e será destacado por Kerckhove em sua próxima obra.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

revolução comunicativa digital introduz, pela primeira vez na história da humanidade, um modelo comunicativo *rizomático*, baseado no sistema de rede que, anulando a distinção identitária entre emissor e receptor, oferece a todos os internautas (tecno-atores) o mesmo poder comunicativo e igual oportunidade de acesso (DI FELICE, 2008, p. 7).

Esta proposta é a que mais nos interessa, pois seu foco está nos fluxos comunicativos, cognitivos, simbólicos e nos processos de construção múltiplos e colaborativos de opinião, as quais resultam de uma lógica negocial. Conforme Di Felice (2008, p.10) esta importante transformação da cultura comunicativa contemporânea pretende pensar o processo de aquisição de informações partindo de uma lógica que tende a superar os mediadores e que seja resultado de coletas e investigações pessoais, mas não somente isso. Esteticamente surge uma relação experimental e imersiva com as informações, não mais apenas conteúdística.

Assim, o significado de publicizar uma notícia não se refere somente a difundir a informação na mídia, mas sim fazer com que ela se torne, através da rede, pública de fato, onde tornar-se público significa ser compartilhado, vivenciado e alterado através das redes de cada sujeito.

Lemos e Lèvy (2010) ao teorizarem acerca dessas transformações deixam claro que não significa dizer que agora não exista mais mediação. Porém, a mediação que existe hoje é diferente das mediações de um editor ou veículo massivo. Segundo os autores, a mediação agora é feita pelos usuários que só repercutirão e reproduzirão conteúdos que considerem interessantes. Pode-se dizer, então, que a mediação agora é coletiva.

Levando-se em conta o que já foi exposto, buscaremos mostrar a seguir a razão pela qual os blogs podem se apresentar como instrumentos eficazes na obtenção da visibilidade, mas ao mesmo tempo, como andam sob a tênue linha de separação entre o que é público e o que é privado.

### 3. Os blogs e a busca por visibilidade na rede: os limites entre o público e o privado

Com a criação da *web*, pela primeira vez na história dos meios de comunicação e da humanidade criou-se um espaço que possibilita a publicação de informação em escala global, sem fronteiras geográficas e sem editores, onde cada pessoa é responsável pelo conteúdo que publica.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Apesar de os inúmeros avanços proporcionados pela *web*, na sua primeira década de existência, ainda havia uma série de obstáculos que se interpunham entre o usuário comum e a publicação de conteúdos on-line, e todas elas incluíam problemas de interface e de codificação. Era muito difícil mexer nas páginas e foi esse o primeiro problema que os serviços de publicação de blogs resolveram. Atualmente o usuário pode se concentrar em criar conteúdo, sem precisar se importar em desenvolver uma interface gráfica complicada e em entender como funciona o sistema HTML<sup>10</sup> já que as ferramentas de hospedagem de blogs fazem isso pelo usuário. Existem modelos prontos que podem ser utilizados, mas caso o usuário prefira ainda é possível personalizar a página.

Por essas facilidades - além da gratuidade<sup>11</sup> - os blogs alcançaram tamanha notoriedade em um curto período de tempo. Porém, não podemos ser deterministas em atribuir tamanha popularidade do uso dos blogs somente aos aspectos técnicos da rede<sup>12</sup>. As apropriações que os usuários fazem dos blogs também contribuíram para o crescimento da blogosfera. Se antes os blogs nada mais eram do que diários pessoais transportados para a ambiência digital, hoje também são utilizados por organizações, comunicadores, indivíduos e políticos, e seus usos são os mais diversos possíveis, sendo utilizados desde para o compartilhamento de conteúdo até como instrumentos de prestação de contas de um mandato político.

Podemos então nos questionar: o que há em comum entre todas essas maneiras de utilizar os blogs? Além da interatividade, outra resposta poderia ser a busca por visibilidade. Salvo casos muito específicos, toda pessoa ou organização que cria um blog busca marcar presença e se tornar visível nesta ambiência que agora é ocupada pelos públicos. Se o público de uma organização está na rede ela não pode prescindir de também estar.

Uma vantagem que os blogs possuem em relação aos meios de comunicação tradicionais é a possibilidade de interação, mesmo que mediada por computador (PRIMO, 2007). E, segundo Barreras (2010, p. 107): “a vantagem da interação mediada por computador

---

<sup>10</sup> HTML, iniciais da expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que em português significa Linguagem de Marcação de Hipertexto, é uma linguagem de marcação para produzir páginas na web.

<sup>11</sup> Servidores como *blogspot*, *blogger* e *wordpress* oferecem serviços como *templates* e hospedagem gratuita. Os blogs podem ser incrementados com recursos pagos, porém, qualquer pessoa que quiser pode criar seu blog de forma gratuita nestes servidores.

<sup>12</sup> Para maiores informações sobre blogs ver: PRIMO, Alex. Blogs e seus gêneros: avaliação estatística dos 50 blogs mais populares em língua portuguesa. Disponível em: <[http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/50\\_blogs.pdf](http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/50_blogs.pdf)>. Acesso em: 26 jul. 2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

é que essa é uma característica da internet, onde pessoas que pouco conhecemos, amigos recém adicionados, têm acesso ao nosso mundo ‘privado’”.

Compreendemos assim, que todos os atores sociais passam a se ocupar ativamente da própria imagem. É necessário zelar pela imagem pública também nos blogs. Cabe lembrar que uma ambiência não é isolada da outra. Como veremos a seguir, na análise do blog da Deputada Federal Manuela D’Ávila<sup>13</sup>, os blogs podem servir para que o autor se retrate acerca de algo ocorrido *off-line*. Assim como o público e o privado se misturam, o *online* e o *off-line* também, de forma que hoje é impossível separá-los.

Atualmente, muitas organizações utilizam-se dos blogs corporativos, assim como personalidades e políticos, que também os utilizam para interagir com os públicos e, muitas vezes, apresentar a sua versão dos fatos publicados nos meios de comunicação tradicionais.

Os movimentos de adesão de sujeitos políticos às redes sociais da Internet podem ter várias interpretações. O desejo de maior aproximação, interação com os cidadãos, demonstrar maiores cotas de transparência e revelar, sem o filtro dos meios de comunicação de massa ou mesmo dos canais oficiais de comunicação dos poderes, as iniciativas, comportamentos e reflexões que considere pertinentes. Além disso, existe a possibilidade de construir reputação e imagem mesclando um perfil administrativo, realizador, de trabalho permanente, ao lado do perfil mais humano, pessoal, amistoso e familiar num cenário que valoriza a exposição da intimidade (BARRERAS, 2010, p.3).

Há diferentes características que variam de acordo com o tipo de blog. Primeiramente, os blogs eram um meio pessoal de interação e comunicação entre os indivíduos, que funcionava sem editores e sem fins lucrativos e que servia para compartilhar informações ou opiniões. Nisso, reflete o fato de a publicação ser praticamente simultânea e a escrita ser mais informal, espontânea e de caráter pessoal que a utilizada nos meios tradicionais.

Quanto aos blogs, em especial os autobiográficos (aqueles em que não há um tema central diferente das vicissitudes da vida cotidiana do próprio autor), a linguagem funciona em algumas ocasiões como terapia e em outras como instrumento e identidade para a formação de vínculos sociais. Em todos os casos, os blogs produzem comunidades ativas e comprometidas que, com a interatividade, a hipertextualidade e a multimidialidade, são ligadas aos meios tradicionais na era digital (ORIHUELA, 2007, p.10).

---

<sup>13</sup> Deputada Federal pelo PCdoB – RS, gaúcha, 30 anos, jornalista formada pela PUC - RS. Foi eleita vereadora de Porto Alegre em 2004, tornando-se a vereadora mais jovem da história da cidade. Em 2006 foi a Deputada mais votada do Rio Grande do Sul, com 271.939 votos. Em 2010 candidatou-se à reeleição para o cargo de Deputada Federal e obteve mais um recorde – 482.590 votos – sendo a Deputada mais votada da história do Rio Grande do Sul e uma das mais votadas do país. Foi apontada pela Revista Época como uma das 40 personalidades com menos de 40 anos mais influentes do Brasil.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Nos blogs políticos, em especial no que analisaremos, verificamos que a linguagem funciona como instrumento para a formação de vínculos sociais. A parlamentar, ao usar uma linguagem mais pessoal, busca aproximar-se do público leitor.

Essa aproximação propiciada pela linguagem gera nos leitores uma confusão sobre o que é público e o que é privado, como no trecho abaixo<sup>14</sup>.

Gente! Quando o texto é pessoal, ele vem em primeira pessoa. Tal qual os códigos da Família, o texto do cigarro. O resto é ficção. Então, não pirem. Não sou eu em tudo isso! (D'ÁVILA, 2011).

Ainda assim, mesmo com a explicação da Deputada Manuela, autora do post, sobre essa separação, podemos ver pelos comentários que os leitores ficam divididos sobre essa questão, manifestando novamente suas dúvidas, o que fica explícito nos comentários relativos à postagem. A leitora 1 diz que: “O autor sempre coloca um pouquinho de si no personagem. Um pouquinho da 1ª pessoa na 3ª”. Já a leitora 2 comenta que : “Mesmo em primeira pessoa, pode ser um personagem, depende o contexto. Os leitores precisam dar liberdade ao escritor: [...]”.

#### 4. Visibilidade e relação público-privado no blog da Deputada Federal Manuela D'Ávila

O blog da parlamentar está hospedado no endereço <http://www.bolademeiaboladegude.blogspot.com>, cuja plataforma é o Blogger, serviço gratuito de hospedagem de blogs. Seu título é “Bola de meia bola de gude – Há uma menina...” e é, segundo a própria autora explica em seu perfil, uma homenagem à famosa música de Milton Nascimento e Fernando Brant, com a qual ela se identifica.

No ar desde 25 de outubro de 2008, o blog conta com 1314 postagens, sendo que 541, a maior parte delas, é do ano de 2009.

No dia 26 de outubro de 2008, um dia após inaugurar o blog, Manuela fez uma postagem na qual explicava a proposta do blog, na qual deixou muito clara essa dificuldade em separar o que é público do que é privado, principalmente em uma ambiência que oferta total visibilidade, como a digital. Mesmo que a parlamentar diga que não quer divulgar o

<sup>14</sup> Trecho retirado da postagem “Sobre o blog” de 10 de dezembro de 2011 que pode ser acessado pelo link <http://www.bolademeiaboladegude.blogspot.com.br/2011/12/sobre-o-blog.html> Acesso em 01/07/2012.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

blog, basta ir até um buscador e digitar o seu nome que o blog aparecerá na primeira página de resultados.

Por enquanto estou escrevendo esse blog para mim mesma. Quero fazer um teste antes de divulgá-lo, aos pouquinhos, para os amigos mais próximos. Quem será mesmo que tem paciência para ler meu blog pessoal? Minha vida política há de parecer mais interessante. Mas a Manuela política também é a menina que escreve no blog (D'ÁVILA, 2008).

Com todas as transformações que retratamos aqui poderíamos dizer que cada vez mais as pessoas querem ler sobre a vida pessoal dos políticos e das celebridades, afinal, com tamanha visibilidade sentem-se próximos destes, mesmo que talvez nunca haja um encontro presencial entre os dois.

A metodologia do trabalho é o estudo de caso como ilustração (MACHADO; PALACIOS, 2007), segundo o qual o estudo de caso é somente uma etapa de um processo de combinação de mais de uma metodologia e que tem por objetivo descrever e compreender bem o objeto estudado, sendo utilizado para comprovar ou refutar hipóteses de trabalho. Por acreditar que esta metodologia daria conta de responder os objetivos deste trabalho optamos por utilizá-la.

O corpus será formado por cinco postagens do blog da Deputada Federal Manuela D'Ávila e que foram escolhidas segundo o critério da amostragem intencional proposta trazida por Fragoso, Recuero e Amaral (2011). Segundo as autoras, em pesquisas qualitativas os elementos constituintes do corpus podem ser escolhidos deliberadamente de maneira a responder os objetivos da pesquisa. Dessa forma cria-se a possibilidade de selecionar dados mais ricos para a análise do objeto de pesquisa. Ou seja, a relevância dos dados é mais importante do que a quantidade de dados coletados.

O corpus será submetido a uma análise de conteúdo que verificará o caráter de trechos das postagens e conseqüentemente das postagens: público, privado ou híbrido. O objetivo desta análise é compreender como se dá a hibridização do público e do privado no blog analisado.

As postagens selecionadas foram todas do mês de junho de 2012: “Isa: todas as crianças do mundo”; “Cidadania e direitos humanos”; “Encontros?”; “Gatinha da convenção” e “Licença”.



# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### 4.1. Análise do blog

As postagens foram analisadas por período frasal, título e imagem. Ao todo as postagens continham 137 frases, 5 títulos e 3 imagens.

Frases: 7 híbridas, 47 privadas, 81 públicas e 2 incategorizáveis;

Títulos: 1 híbrido, 1 privado, 2 públicos e 1 incategorizável;

Imagens: 1 híbrida, 1 privada e 1 pública;

Já analisando especificamente cada postagem chegamos aos seguintes resultados:

“Isa: todas as crianças do mundo”. Título: privado. Imagem: privada. Frases: 14 privadas e 7 públicas.

“Licença”. Título: público. Frases: 2 privadas, 7 públicas, 1 híbrida e 1 incategorizável.

“Cidadania e Direitos Humanos”. Título: público. Frases: 4 privadas, 8 públicas, 3 híbridas e uma incategorizável.

“Encontros?”. Título: incategorizável. Imagem: pública. Frases: 27 privadas, 58 públicas, 2 híbridas.

“Gatinha da Convenção”. Título: híbrido. Imagem: híbrida. Frase: híbrida.

Assim, entendemos que embora os títulos das postagens possam ser enquadrados em uma determinada categoria, o conteúdo de todas as postagens é híbrido, pois mescla períodos frasais que podem ser considerados públicos com outros que podem ser considerados privados. Nenhuma postagem é de caráter exclusivamente público ou privado.

### Considerações finais

O processo de visibilidade sempre existiu, porém agora também ocorre na ambiência digital. Diante destas novas possibilidades proporcionadas pela internet as pessoas passaram a agir de outra maneira no que se refere a esse fenômeno. Se antes os políticos tinham a possibilidade de governar mantendo-se fora do alcance dos olhares do público, hoje essa possibilidade não existe mais, de forma que os cidadãos passaram a cobrar deles uma maior proximidade.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Os públicos estão em todas as ambiências, estando também na digital, portanto é imprescindível que esta instância seja utilizada pelos políticos, principalmente por ser gratuita e não sofrer a mediação dos grandes veículos de comunicação, somente a dos leitores que escolherão o que querem ou não ler.

Ao adentrar nesse universo digital e criar blogs e perfis em redes sociais os políticos proporcionam esta aproximação com os eleitores, como forma de satisfazer uma demanda. Se antes optavam por se esconder agora optam por se mostrar. É necessário estar visível, tornar-se público, o que acaba, muitas vezes, por confundir a todos sobre quais são os limites entre o que é público e o que é privado. Se na antiguidade essa separação era bem marcada, hoje é muito difícil realizar qualquer espécie de demarcação, pois o estar visível é uma demanda da sociedade e vem sendo atendida pelos políticos.

Acreditamos que o blog analisado contribuiu para a compreensão deste fenômeno, demonstrando que realmente ele acontece e não somente pela pressão do público que busca informações a todo custo, mas também do político, que opta por disponibilizá-las na rede, talvez buscando manter um controle sobre essa informação, o que não aconteceria caso partisse de outra fonte, mas que ainda assim, dificilmente acontecerá dada a dificuldade de se controlar informações que estão na rede.

Por intermédio da análise realizada foi possível constatar que, como abordado anteriormente no referencial teórico, nesta nova configuração do espaço público é muito difícil delimitar as fronteiras entre o que é público e o que é privado. Considerando as tensões entre os campos da comunicação e da política os blogs surgem como ferramentas que possibilitam explorar estas questões de uma maneira que atendam ao anseio do público de se aproximar do político e, ao mesmo tempo, que não o exponham completamente, mas somente o que for de seu interesse.

Pudemos constatar também que no blog Bola de Meia Bola de Gude as cinco postagens analisadas são todas de caráter híbrido, ou seja, contém tanto trechos que dizem respeito à vida pública da parlamentar quanto trechos que dizem respeito a vida privada. Essa hibridização também está presente nos períodos frasais como constatamos em quatro postagens e nas imagens escolhidas, como vimos em uma das postagens. Estas constatações também vão ao encontro do que foi abordado e discutido na parte teórica deste artigo.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### Referências bibliográficas

- BARICHELLO, E. M. M. da R. (Org.) **Visibilidade midiática, legitimação e responsabilidade social**. Santa Maria: FACOS/UFSM, 2004.
- BARRERAS, S. E. O. B. de. Ubiquidade na rede: os blogs pessoais para a intervenção de sujeitos no espaço público. In: **XIX COMPÓS**, 2010, Rio de Janeiro – RJ.
- BENNETI, M.; LAGO, C. (Orgs.) **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- COSTA, J. R. V. da. (Org.) **A comunicação de interesse público**. In: Comunicação de Interesse Público: idéias que movem as pessoas e fazem um mundo melhor. São Paulo: Jaboticaba, 2006.
- D'ÁVILA, M. **Bola de meia, bola de gude**. Blog. Disponível em: <[www.bolademeiaboladegude.blogspot.com](http://www.bolademeiaboladegude.blogspot.com)>. Acesso em: 02 jul. 2012.
- DE KERCKHOVE, D. **A pele da cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.
- DI FELICE, M. **Do público para as redes**. São Caetano do Sul: Difusão, 2008.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1986.
- FRAGOSO, S; RECUERO, R; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para a internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GOMES, W. **Transformações da política na era da comunicação de massa**. São Paulo: Paulus, 2004
- GOMES, W; MAIA, R C. M. **Comunicação e democracia: problemas & perspectivas**. São Paulo: Paulus, 2008.
- HABERMAS, J. **Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003a.
- HABERMAS, J. **Direito e democracia: entre facticidade e validade**. vol II. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003b.
- LEMONS, A. LÈVY, P. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.
- MACHADO, E; PALACIOS, M. **Um modelo híbrido de pesquisa: a metodologia aplicada pelo GJOL**. Salvador: FACOM-UFBA, 2007.
- ORIHUELA, J. L. Blogs e blogosfera: o meio e a comunidade. In: ORDUÑA, Octavio I. Rojas et al. **Blogs: revolucionando os meios de comunicação**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
- PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- PRIMO, A. Blogs e seus gêneros: avaliação estatística dos 50 blogs mais populares em língua portuguesa. **Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Natal/RN, set.,

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1199-1.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2011.

SILVA, L. M. da. Sociedade, esfera pública e agendamento. In: BENNETI, Márcia; LAGO, Cláudia. (Orgs.) **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

### *We Are all Khaled Said:*

#### O Uso de uma Página do Facebook Durante os Protestos que Derrubaram Mubarak no Egito<sup>1</sup>

Samuel A. Rocha Barros<sup>2</sup>  
Rafael Cardoso Sampaio<sup>3</sup>  
Lucas Reis<sup>4</sup>

#### Resumo

Este artigo investiga o uso do Facebook, nomeadamente da página *We Are All Khaled Said*, durante a convulsão social que derrubou o governo ditatorial de Muhammad Hosni Mubarak no Egito, em fevereiro de 2011. Em especial, foram estudadas as relações entre número de comentários, curtidas, tipo de conteúdo e a função das postagens, além de aferir a posição em relação ao governo, à democracia e à revolução. A análise foi dividida em dois períodos: o primeiro vai de 27 de julho a 27 de agosto de 2010, primeiro mês de existência da página, período dedicado a denúncias e exposição dos atos de tortura ocorridos no Egito e à mobilização de pessoas e entidades externas; o segundo período compreende as mensagens postadas entre 12 de janeiro e 11 de fevereiro de 2011, quando ocorreram grandes encontros e manifestações de rua, que culminaram com a renúncia do ditador Mubarak.

#### Palavras-chave

Participação política; Internet; Facebook; Egito

#### 1. Introdução

Em 11 de fevereiro de 2011, o ditador do Egito Muhammad Hosni Mubarak pediu renúncia do posto que ocupava há 30 anos, após manifestações populares nas ruas das principais cidades do país e pressão de outros governos, entidades e pessoas ao redor do mundo. Os próprios manifestantes, mas também alguns analistas, apontaram a internet como ferramenta importante para organizar e dar visibilidade ao movimento<sup>5</sup>. Por um lado, a

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 4 – Política, Inclusão Digital e Ciberativismo do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação e Cultura Contemporâneas na Universidade Federal da Bahia. [samuel.barros77@gmail.com](mailto:samuel.barros77@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutorando em Comunicação e Cultura Contemporâneas na Universidade Federal da Bahia. [cardososampaio@yahoo.com.br](mailto:cardososampaio@yahoo.com.br)

<sup>4</sup> Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. [lucas.reis@ymail.com](mailto:lucas.reis@ymail.com)

<sup>5</sup> Alguns exemplos de matérias em jornais: BBC News: "Internet role in Egypt's protests" - <http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-12400319> CNN Tech - "Making sense of the internet and Egypt" - [http://articles.cnn.com/2011-01-31/tech/egypt.internet\\_1\\_social-media-egypt-twitter?\\_s=PM:TECH](http://articles.cnn.com/2011-01-31/tech/egypt.internet_1_social-media-egypt-twitter?_s=PM:TECH) Daily News - "Twitter and Facebook, step up: Egypt protests raise bar on corporate responsibility"

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

internet foi avaliada como fundamental, uma ferramenta indispensável sem a qual a revolução teria sido muito difícil ou mesmo não teria ocorrido, a ponto de que esta revolução pode ser considerada uma ruptura neste tipo de acontecimento político. Seria o tipo de revolução dos tempos de web 2.0 que depende das mídias sociais digitais: a revolução 2.0. Enfim, a internet é vista como **necessária** para a revolução tal como ocorreu. Por outro lado, mais céticos, outros ponderaram que as TIC's, em especial a internet e os sites de redes sociais, foram tão somente os instrumentos que estavam disponíveis, sem os quais se teria recorrido a outros meios para dar cabo aos objetivos revolucionários. Assim, o emprego da internet nesta revolução não pode ser entendido como uma ruptura, uma vez que apenas serviu a um processo que aconteceria de um jeito ou de outro. Deste ponto de vista, a internet é entendida como ferramenta **suficiente** para as demandas da revolução.

De todo modo, há um relativo consenso de que a internet e os sites de redes sociais foram importantes em todo o processo, bem como que há uma demanda por mais estudos desde fenômenos, sobretudo, com base na empiria para que as conclusões não fiquem reféns dos pressupostos. Para atender esta demanda, esta pesquisa propôs a análise de uma página do Facebook contrária ao governo de Mubarak durante todo o período das manifestações. Assim, após uma prospecção, tomamos como objeto de estudo a página *We are all Khaled Said*. Criada em 27 de julho de 2010, esta página tinha como objetivo direto denunciar a morte sob tortura de um jovem de 28 anos pela polícia egípcia, mas também, de modo mais amplo, dar visibilidade às brutalidades dos regimes totalitários do norte da África e do Oriente Médio, a exemplo do Egípcio, bem como defender a bandeira dos direitos humanos como universais<sup>6</sup>. Com o passar o tempo, os acontecimentos políticos do Egito tornou esta página um ator importante nos discursos sobre o movimento que pedia a saída de Mubarak.

Propostas de análises semelhantes já foram realizadas por Soares & Gurgel (2011) e por Utsunomiya & Reis (2011), nas quais também se enfatiza a importância do Facebook para os protestos especialmente na questão de organização dos manifestantes e na visibilidade do movimento. No entanto, este trabalho propõe, especificamente, uma análise sobre como o

---

: [http://www.nydailynews.com/opinions/2011/01/31/2011-01-31\\_twitter\\_and\\_facebook\\_step\\_up.html](http://www.nydailynews.com/opinions/2011/01/31/2011-01-31_twitter_and_facebook_step_up.html)  
Washington Post - "Facebook treads carefully after its vital role in Egypt's anti-Mubarak protests"  
<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2011/02/02/AR2011020206107.html?hpid=topnews&sid=ST2011020205383> Todos os links foram acessados em: 15 jul. 2012.

<sup>6</sup> <http://www.facebook.com/elshaheed.co.uk/posts/174535782582802>

# VI Simpósio Nacional da ABCiber

## Entretenimento Digital

Facebook foi usado para articulação e manutenção da mobilização online, que tipo de material foi publicado, e com quais objetivos. Não se trata de uma análise de causalidade, uma vez que “não faz sentido olhar para causas simples e isoladas para uma revolução” (Howard, Hussain, 2011).

### **2. O uso das mídias sociais durante a revolução egípcia: o papel do Facebook**

Segundo Howard & Parks (2012), as mídias sociais apresentam três componentes principais: (1) ferramenta e infraestrutura de informação que permitem a produção e distribuição de conteúdo; (2) conteúdos na forma de mensagens, notícias, ideias e produtos culturais e (3) pessoas, organizações e indústrias que produzem e consomem o conteúdo digital (*idem*, p. 362). Isto posto, de acordo com Lynch (2011), as mídias sociais contribuem para a ação coletiva, em geral, de 4 formas: (a) tornando mais fácil para cidadãos não organizados para agirem publicamente de forma coordenada; (b) criar cascatas de informação que reforçam as percepções dos manifestantes de sua chance de sucesso; (c) aumentando os custos de repressão de regimes autocráticos; (d) ao incrementar dramaticamente a publicidade através da difusão de informação para públicos locais ou globais. Ainda de acordo com o autor, nenhuma plataforma de mídia social é capaz de servir a todas essas funções ao mesmo tempo, mas, ao invés disso, as plataformas garantem uma variedade de opções que foram importantes em diferentes momentos, às vezes providenciando fóruns para críticas aos regimes no início e posteriormente ajudando a formar opinião pública e também na assistência logística aos manifestantes. Além disso, na visão de Tufekci & Wilson (2012), plataformas não políticas podem providenciar melhores chances para dissenso político, pois podem evitar ser marginalizadas, serem alvos dos regimes autocráticos ou mesmos vistas como concernentes a questões pequenas.

No que diz respeito à revolução egípcia, diversos pesquisadores expressaram a importância das mídias sociais e em especial do Facebook. Entre outras possibilidades, elas ajudaram a espalhar mensagens de protestos, a direcionar a cobertura da mídia, a superar a resistência política dos jovens apáticos (e desempregados) e a engajar aqueles que não se importavam com política. Logo, o Facebook facilitou a expansão de movimentos de oposição para além das redes pessoais de laços fortes para incluir indivíduos com laços mais fracos com o movimento e mesmo entre si (Howard, Hussain, 2011; Lim, 2012), o que poderia vir

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

não apenas da divulgação de agendas ou de notícias relacionadas aos eventos, mas também das emoções e sentimentos dos manifestantes ou de indivíduos interessados na questão (Papacharissi, Oliveira, 2012).

Além disso, nesses movimentos de oposição, as mídias sociais garantiram espaço e ferramentas para a formação e expansão de redes que o governo autoritário não podia controlar facilmente. As empresas midiáticas baseadas em radiodifusão tendiam a ser controladas pelo governo, os jornalistas encontravam restrições e censura e mesmo a comunicação interpessoal poderia sofrer vigilância e repressão (Papacharissi, Oliveira, 2012; Tufekci, Wilson, 2012). A pesquisa de Hamdy & Gomaa (2012), por exemplo, demonstrou que as principais empresas jornalísticas do Egito enquadraram as manifestações na lógica do conflito, do caos, que teriam sido causadas por influência estrangeira e que apenas a manutenção de Mubarak no poder seria capaz de instaurar novamente a ordem no país. Por outro lado, nas mídias sociais, o enquadramento foi baseado no interesse humano, na possibilidade de revolução (e não apenas protestos), que seria causada não por influência externa, mas pela corrupção e pelo regime ditatorial, tendo a queda de Mubarak como principal solução para a restauração da ordem.

Um forte indicativo de tal importância das mídias digitais foi o corte dos serviços de internet a mando do regime de Mubarak entre os dias 25 de Janeiro e 2 de Fevereiro (Tufekci, Wilson, 2012). Segundo Howard & Hussain (2012), os manifestantes já esperavam tal ação e se adiantaram, providenciaram telefones de satélite e conexões *dial up* na Europa e Israel para manter as conexões com o resto do mundo. Além disso, os autores enfatizam que a derrubada da internet também atrapalhou o trabalho de agências governamentais (o que também teria gerado um prejuízo em torno de US\$90 milhões) e os egípcios de classe média, sem acesso, tomaram as ruas de forma ainda mais intensa, nem que fosse para saber o que estava acontecendo.

### 3. Metodologia de Pesquisa

Foram analisadas as postagens da página *We are All Khaled Said* durante dois períodos. O primeiro mês de existência da página, que vai de 27 de julho a 27 de agosto de 2010, quando ocorreram 69 postagens, para que pudéssemos identificar os propósitos iniciais da página. E o mês que antecedeu a derrubada do ditador Hosni Mubarak, isto é, entre 11 de



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

janeiro e 11 de fevereiro de 2011, quando ocorreram 846 postagens que trataram principalmente das manifestação nas ruas pelo fim do regime. Ao todo, foram analisadas 915 postagens.

Antes da escolha do objeto deste estudo, acompanhamos as principais páginas ligadas ao movimento egípcio e que eram atualizadas em inglês: *Mubarak*<sup>7</sup>, *Egypt*<sup>8</sup>, *No Hosny Mubarak*<sup>9</sup>, *We are All Khaled Said*<sup>10</sup>. Em geral, estas páginas postavam sobre os acontecimentos e manifestações cotidianas contra o regime. O objetivo comum a todas parecia ser a produção de visibilidade sobre a situação do Egito. O tipo de conteúdo mais comum nestas páginas eram denúncias contra o regime e convocações para manifestações.

Escolhemos por analisar a última por que esta apresentava maior frequência de postagens e dava indicativos (número de comentários, compartilhamentos e cliques no botão curtir) de que alcançava maior visibilidade (*We are all Khaled Said*). Até a data da captura dos dados<sup>11</sup>, cerca de 120 mil pessoas endossaram a página, o que fez dela uma das mais populares. As postagens foram coletadas e salvas em uma planilha do SPSS<sup>12</sup>, onde foram analisadas e categorizadas. Para que, então, fossem gerados os gráficos e tabelas.

### 3.1 Categorias

As postagens da página *We are All Khaled Said* foram analisadas com base em 9 categorias, que podemos separar em três grupos. No primeiro grupo, temos a caracterização da postagem com data, número de endossamentos através do botão Curtir (*like*), número de comentários e número de compartilhamentos. No segundo grupo, avaliamos a posição manifesta no post sobre 1) o governo, a polícia e o ditador; 2) a democracia e seus valores; 3) o movimento revolucionário. Para este grupo, as respostas possíveis eram “favorável”, “contrária” ou a ausência de posição em relação à questão.

No terceiro grupo, avaliamos o conteúdo das mensagens, no qual consideramos a linguagem empregada nas postagens, isto é, se apenas texto; se apresentava fotos ou link para

<sup>7</sup> <http://www.facebook.com/pages/Mubarak/187821134569234>

<sup>8</sup> <http://www.facebook.com/Page.Egypt>

<sup>9</sup> <http://www.facebook.com/pages/NO-Hosny-Mubarak/186994371322396>

<sup>10</sup> <http://www.facebook.com/elshaheed.co.uk>

<sup>11</sup> A captura dos posts foi feita em março de 2011.

<sup>12</sup> Software especializado em análise estatística. A sigla vem do inglês *Statistical Package for the Social Sciences*.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

tais; se apresenta vídeo ou link para; se apresentava notícias, citando as empresas de jornalismo produtoras, ou trazia links para tais; se apresentava documentos ou links; e outros tipos de conteúdos não previstos nesta classificação. Quando ocorreu da notícia ser composta por vídeo ou fotos, estas foram classificadas como notícias, por entendermos que a característica diferenciadora é por ser um relato da realidade produzido ou referendado pelo campo do jornalismo e não apenas por ser um registro em imagem estática ou vídeo. A operacionalização da categoria documento foi bem ampla, consideramos desde manifestações de ONG's através de sites institucionais até uma carta de um grupo de americanos que pedia para Obama se posicionar como contrário ao governo ditatorial do Egito.

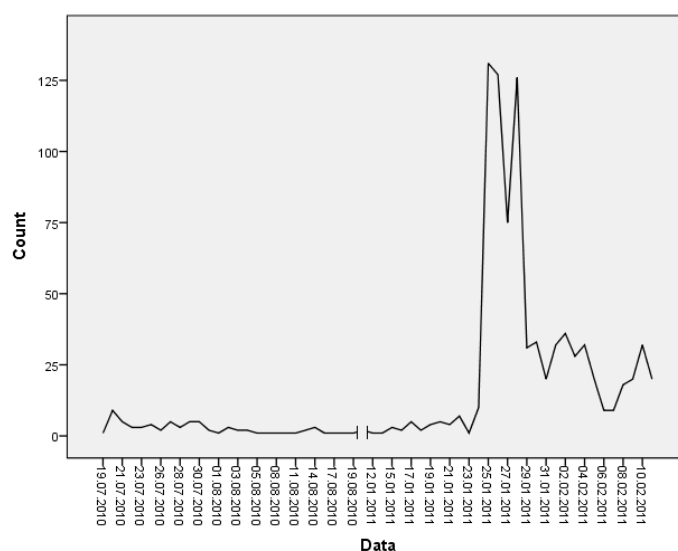
Quanto às funções das postagens, a partir de uma observação prévia, nós identificamos 9 objetivos básicos: 1) convocação e mobilização geral de pessoas e organizações em território egípcio; 2) convocação e mobilização de pessoas e organizações ao redor do mundo; 3) organização do movimento ou o agendamento de eventos, passeatas e reuniões; 4) cobertura de manifestações/eventos/situação do país; 5) denúncias contra o governo/instituições (p.e., a polícia); 6) demonstração de apoio de indivíduos; 7) demonstração de apoio de organizações, instituições ou de outros países; 8) estabelecimento de posição e explicações sobre as bandeiras e objetivos do movimento. Nos casos em que a mensagem podia ser classificada como tendo mais de um objetivo, foi considerado apenas o objetivo preponderante. As mensagens que não se enquadravam em nossa grade de análise foram categorizadas como “outros”.

#### 4. Resultados e Discussão

A primeira preocupação deste estudo foi investigar a frequência das postagens nos dois períodos analisados – de 27 de julho a 27 de agosto de 2010 e de 12 de janeiro a 11 de fevereiro – com o objetivo de avaliar a variação no volume de postagens. No primeiro período, não houveram picos; foram feitas 69 postagens com variação entre 0 e 9, média de 2,16 e desvio padrão de 2,0. O início do segundo período manteve a tendência anterior, que foi alterada por um pico nos dias 25 e 28 de janeiro de 2011, quando a média de postagens por dia foi de 114 (conforme demonstrado no Gráfico 1; este pico tem a ver com a realização da primeira onda de manifestações contra o regime nas principais cidades do Egito, com destaque para capital Cairo, onde os manifestantes se aglomeraram na Praça Tahir, que mais

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

tarde veio a tornar-se símbolo de todo o movimento). Nos seguintes, a frequência das postagens foi irregular, mas manteve média de 24,3. Assim, como esperado, o desvio padrão da frequência das postagens no segundo período alcançou expressivos 36,8.



**GRÁFICO 1:** Frequência das postagens por data, do primeiro e do segundo período de análise. O pico ocorreu em 25 de janeiro de 2011, dia da primeira grande manifestação pública contra o governo de Mubarak nas principais cidades do Egito.

Outro conjunto de dados nos ajudam a dimensionar o engajamento do público da página nos dois períodos: o número de cliques no botão curtir/like e o número de comentários<sup>13</sup>. No primeiro período de análise, as curtidas variaram entre 10 e 54 com média de 28,6 e desvio padrão de 9,5. Já os comentários variaram entre 0 e 19, com média de 5,3 e desvio padrão de 4,2. Diferentemente, durante o segundo período as curtidas variaram entre 4 e 4712 (no post do anúncio da renúncia de Mubarak); a média foi de 122 e o desvio padrão de 237,6. Os comentários também aumentaram consideravelmente, variou entre 0 e 1485, com média de 43,2 e desvio padrão de 80,9.

No segundo grupo de variáveis, procuramos avaliar se os conteúdos postados eram favoráveis ou contrários em relação a três dimensões: 1) o governo e seus órgãos executivos, especialmente a polícia, ou diretamente o próprio ditador; 2) a democracia ou a defesa de valores republicanos na condução da coisa pública; 3) um movimento revolucionário da

<sup>13</sup> O número de compartilhamentos foi coletado, mas por conta de suspeitas de erro nos dados não o utilizamos.

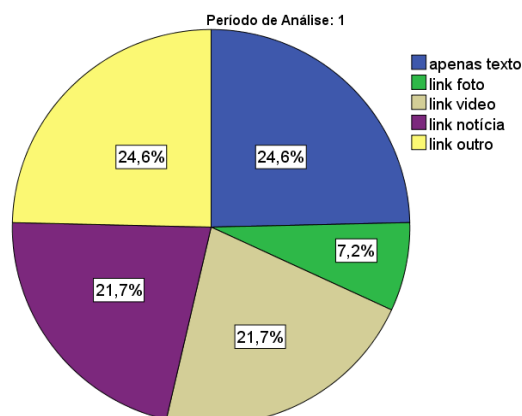
## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

ordem social vigente. Mais do que comparar as posições contrárias, estas variáveis tem como objetivo demonstrar a intensidade com que determinados discursos aparecem nos posts.

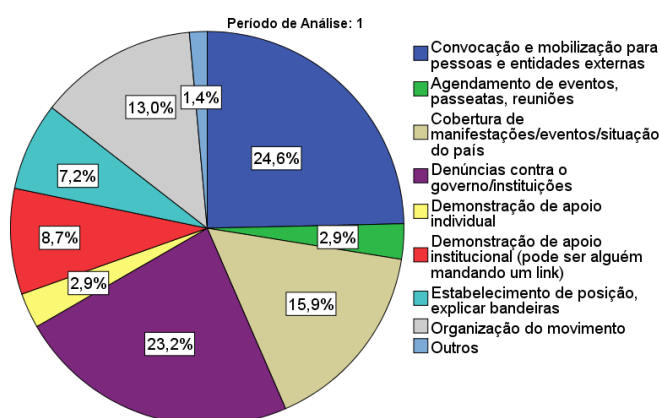
No primeiro período de análise (N = 69), 68,1% dos conteúdos manifestaram explicitamente uma posição contrária ao governo; apenas 1,4% dos conteúdos apresentaram elementos favoráveis à democracia; e também apenas 1,4% defendeu abertamente o início de um movimento revolucionário. Estes dados são melhor explicados com a análise das funções dos posts, mas podemos perceber que a estratégia no momento inicial foi marcar posição contrária ao governo ao invés de defender uma revolução ou mesmo a democracia. Já no segundo período (N = 846), no mês anterior à queda do governo de Mubarak, 57,6% dos conteúdos marcaram posição contrária ao governo; ainda tímidos, mas significativos, 6,6% das postagens defendem a democracia ou a seus valores; e 37,4% foram classificados como favoráveis a uma revolução. Estes dados nos indicam que a estratégia argumentativa em torno do movimento teve mais ênfase na crítica ao governo e na incitação a uma revolução do que na defesa da democracia, diferente do que, à época, foi interpretado pela imprensa da Europa, Estados Unidos e Brasil.

O terceiro grupo de variáveis tratou de investigar o tipo e as funções dos conteúdos postados. No primeiro período (N = 69), conforme demonstrado no Gráfico 2, há um relativo equilíbrio entre o uso de apenas texto (24,6%), vídeo (21,7%), link para notícia (21,7%) e outros tipos de links (24,6%). Neste período o uso de fotos foi de 7,2%. Já as funções das postagens, conforme demonstrado no Gráfico 3, foi predominantemente convocar e mobilizar pessoas e entidades externas (24,6%) e denunciar o governo e suas instituições, principalmente a polícia (23,2%), mas também é expressivo o número de postagens preocupadas em falar da situação do país (15,9%). É importante pontuar que neste momento ainda não haviam ocorrido grandes manifestações públicas, nem a defesa do fim do regime. Os relatos da situação do país, com isso, referem-se a interpretações e opiniões sobre o contexto político do país. O objetivo neste momento era chamar a atenção do mundo para as graves acusações de desrespeito aos direitos humanos no Egito. Daí o predomínio de mensagens que tentam mobilizar pessoas ao redor do mundo e as denúncias contra governo.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital



**GRÁFICO 2:** Tipos de conteúdos postados no primeiro período de análise, isto é, entre 27 de julho a 27 de agosto de 2010.

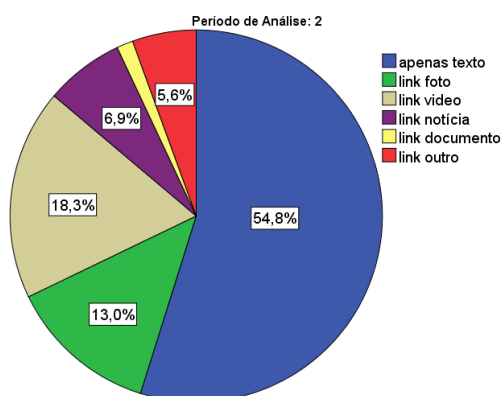


**GRÁFICO 3:** Funções das postagens feitas durante o primeiro período de análise.

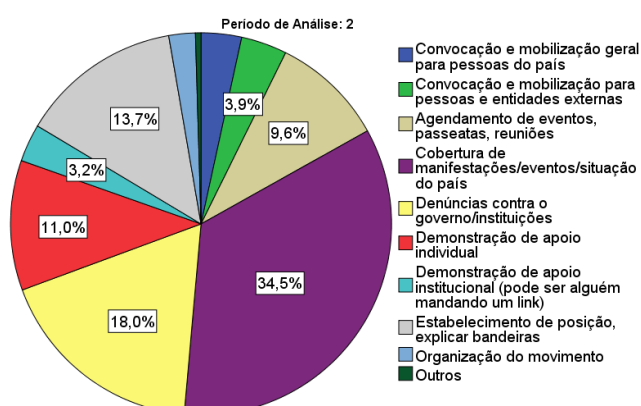
Quanto ao segundo período de análise (N = 846), conforme apresentado no Gráfico 4, houve um predomínio de postagens com apenas texto (54,8%), seguidos pelo uso de vídeos (18,3%) e de fotos (13%), por conta das razões que se explicam mais adiante. Conforme o Gráfico 5, as funções das postagens deste período foram, principalmente, cobrir manifestações e relatar a situação política e social do Egito (34,5%), denunciar o governo (18%), estabelecer e explicar as posições e bandeiras do movimento (13,7%), demonstrar apoio indivíduos avulsos (11%) e o agendamento de eventos, passeatas e reuniões (9,6%). Ao que indicam este resultado, neste período que antecedeu a derrubada do governo de Mubarak, a página analisada concentrou o esforço em divulgar para o mundo o que acontecia nas ruas do Egito, mas ainda assim não deixou de denunciar ações do governo e de pontuar quais eram os objetivos dos manifestantes. Mas também serviu para demonstrar a adesão à causa revolucionária de muitas pessoas ao redor mundo e também para informar a agenda de

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

manifestações nas principais cidades do Egito, bem na frente de embaixadas egípcias por todo o mundo.



**GRÁFICO 4:** Tipos de conteúdos postados no segundo período de análise, isto é, entre 12 de janeiro e 11 de fevereiro de 2011.



**GRÁFICO 5:** Funções das postagens feitas durante o segundo período de análise.

Por fim, cruzamos ainda o tipo de conteúdo com a função das postagens. Conforme a Tabela 1, para todas as funções as postagens com apenas texto tiveram maior ocorrência. Destaque para o emprego de vídeo para demonstrar o apoio de indivíduos (30,5%), para mobilizar pessoas fora das fronteiras do Egito (28%), para marcar e explicar as posições e bandeiras do movimento (24%), para apresentar denúncias contra o governo (23,2%), para cobrir manifestações e a situação do país de modo geral (13,9%). E também para o emprego de fotos para demonstrar o apoio de indivíduos (20%), para mobilizar pessoas no Egito (17,2%), para apresentar denúncias contra o governo (14,9%), e para cobrir manifestações e a situação do país de modo geral (13,9%). É oportuno pontuar, ainda, que enquanto a

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

demonstração do apoio de indivíduos foi feita por texto (40%), vídeo (30,5%) e foto (20%), a demonstração de apoio de instituições foi feita através de texto (33,3%) e notícias (30,3%). Isto aponta para a importância dos meios de comunicação na construção argumentativa do movimento.

Estes resultados, apesar de detalhados, não nos permitem fazer conclusões sobre todo o processo, mas algumas conclusões e inferências são possíveis. Primeiro, o estudo da frequência e da função das postagens nos permite entender a variação no volume de conteúdos produzidos em cada período analisado. A página do Facebook serviu para propósitos diversos a depender das demandas e necessidades do contexto imediato.

Segundo, o número de comentários e curtidas nos dá um indicativo do engajamento do público da página, que aumentou consideravelmente a partir do dia 25 de janeiro de 2011, com o início das manifestações, até o dia 11 de fevereiro daquele ano, quando Mubarak renunciou. Ao que parece, a expressividade de milhões nas ruas aumentou a visibilidade sobre os manifestantes em todo o mundo o que resultou no aumento do número de pessoas que acampavam e se engajavam através da página.

Terceiro, como era de se esperar, as postagens majoritariamente adotaram uma posição contrária ao governo (68,1% no primeiro período e 57,6% no segundo), mas diferente do esperado a defesa de valores da democracia foi tímida ou inexistente (1,4% no primeiro período e 6,6% no segundo) e mesmo a defesa de um processo revolucionário que mudasse o regime de governo então vigente apareceu apenas no segundo período (1,4% no primeiro período e 37,4% no segundo). Provavelmente porque o ponto em comum era a insatisfação com o regime então vigente, o mais importante era apontar as falhas do governo.

**TABELA 1:** Cruzamento das categorias funções da mensagem e tipo de conteúdo em toda a amostra (N = 915).

			Conteúdos						Total
			apenas texto	link foto	link video	link notícia	link doc.	link outro	
Funções da mensagem	Convocação e mobilização de pessoas do país	Count	22	5	1	0	0	1	29
		% within Funções da mensagem	75,9%	17,2%	3,4%	0,0%	0,0%	3,4%	100,0 %
	Convocação e mobilização de pessoas e entidades externas	Count	17	6	14	6	0	7	50
		% within Funções da mensagem	34,0%	12,0%	28,0%	12,0%	0,0%	14,0%	100,0 %
	Agendamento de eventos, passeatas, reuniões	Count	43	4	9	3	2	22	83
		% within Funções da mensagem	51,8%	4,8%	10,8%	3,6%	2,4%	26,5%	100,0 %

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

Cobertura de manifestações/eventos/situação do país	Count	196	42	42	16	0	7	303
	% within Funções da mensagem	64,7%	13,9%	13,9%	5,3%	0,0%	2,3%	100,0%
Denúncias contra o governo/instituições	Count	76	25	39	22	2	4	168
	% within Funções da mensagem	45,2%	14,9%	23,2%	13,1%	1,2%	2,4%	100,0%
Demonstração de apoio individual	Count	38	19	29	3	2	4	95
	% within Funções da mensagem	40,0%	20,0%	30,5%	3,2%	2,1%	4,2%	100,0%
Demonstração de apoio institucional	Count	11	0	4	10	4	4	33
	% within Funções da mensagem	33,3%	0,0%	12,1%	30,3%	12,1%	12,1%	100,0%
Estabelecimento de posição, explicar bandeiras	Count	60	12	29	11	2	7	121
	% within Funções da mensagem	49,6%	9,9%	24,0%	9,1%	1,7%	5,8%	100,0%
Organização do movimento	Count	16	0	3	1	0	8	28
	% within Funções da mensagem	57,1%	0,0%	10,7%	3,6%	0,0%	28,6%	100,0%
Outros	Count	2	2	0	1	0	0	5
	% within Funções da mensagem	40,0%	40,0%	0,0%	20,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total	Count	481	115	170	73	12	64	915
	% within Funções da mensagem	52,6%	12,6%	18,6%	8,0%	1,3%	7,0%	100,0%

Quarto, não se pode esquecer que a página analisada, atualizada em inglês, tinha como objetivo declarado divulgar o que se passavam no Egito para mundo. Assim, se explica a ocorrência preponderante no primeiro período de postagens que apelavam para o apoio de pessoas externas (24,6%) e denúncias contra o governo (23,2%); e no segundo cobrir manifestações e relatar a situação política e social do Egito (34,5%), bem como denunciar políticas e ações do governo (18%). A página tratava a ajuda internacional como algo decisivo, mas o pedido não era por armas ou alimentos, mas por visibilidade e engajamento, sobretudo, em manifestações na frente de embaixadas egípcias ao redor do mundo. Ao mesmo tempo, havia uma preocupação de demonstrar o apoio recebido e a visibilidade que o movimento estava recebendo.

Resultado da observação direta, outros detalhes são interessantes e merecem citação. Entre os comentários das denúncias, haviam usuários que afirmavam não acreditar que as pessoas torturadas e assassinadas eram inocentes e que a polícia estava fazendo seu papel. Entretanto, não fica claro se estas são mensagens reais ou se foram feitas pela equipe de monitoramento do governo egípcio. A cobertura era colaborativa, ou seja, não havia uma equipe contratada com o objetivo de realizar vídeos e fotos das manifestações, mas sim uma



## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

rede de internautas que produziam individualmente seus conteúdos, os publicavam online e então eram linkados para a página ou então o conteúdo era enviado diretamente para o editor da página.

### 5. Considerações finais

Em resumo, podemos afirmar que o Facebook contribuiu para a organização do movimento e para a produção de visibilidade. No que diz respeito à organização, a plataforma facilitou o processo de troca de mensagens entre os revolucionários, tornando mais rápida e simples de divulgação de fatos novos, a discussão de ideias e a proposição de novas movimentações. Isso demonstra o potencial da internet e especialmente das redes sociais na possibilidade de organizar sem organizações, conforme concluem Howard & Hussain (2011).

No que diz respeito à visibilidade, o Facebook foi empregado como vitrine para produzir visibilidade mundial sobre o movimento revolucionário. Esta rede social foi empregada como uma fonte de informações importante, onde empresas de comunicação do mundo inteiro pode encontrar subsídios para narrativas sob a ótica dos revolucionários.

### 6. Referências Bibliográficas

ARAB MEDIA OUTLOOK 2009-2013. Inspiring Local Content: Forecasts and Analysis of Traditional and Digital Media in the Arab World. *Dubai Press Club*, 2010. Disponível em: <http://www.fas.org/irp/eprint/arabmedia.pdf> Acesso em: 10 mai. 2011.

BIMBER, B., FLANAGIN, A. J. & STOHL, C. Reconceptualizing collective action in the contemporary media environment. *Communication Theory*, 15(4), 365 –88, 2005.

BOYD, Danah; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), article 11, 2007.

DEAN, Jodi. Why the Net is not a Public Sphere. *Constellations*, 10 (1), p. 95-112, 2003.

FLANAGIN, A., STOHL, C. & BIMBER, B. Modeling the structure of collective action. *Communication Monographs*, 73(1), 29 –54, 2006.

GHANNAM, Jeffrey. Social Media in the Arab World: Leading up to the Uprisings of 2011 [relatório]. Washington, D.C: *Center for International Media Assistance (CIMA)*, 2011. Disponível em: [http://cima.ned.org/sites/default/files/CIMA-Arab\\_Social\\_Media-Report\\_2.pdf](http://cima.ned.org/sites/default/files/CIMA-Arab_Social_Media-Report_2.pdf) Acesso em: 10 mai. 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

GOMES, W. Internet e participação política em sociedades democráticas. *Famecos*, n.27, p.58-78, 2005.

GRANOVETTER, M. The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, 78, p. 1360-1380, 2001.

HAMDY, Naila; GOMAA, Ehab H.. Framing the Egyptian Uprising in Arabic Language Newspapers and Social Media. *Journal of Communication*, 62 (2012) 195–211.

HOWARD, Philip N.; HUSSAIN, Muzammil M. The Role of Digital Media. *Journal of Democracy*, V. 22, N. 3, 2011, p. 35-48, 2011.

KAHN, R. & KELLNER, D. New media and internet activism: from the “Battle of Seattle” to blogging. *New Media and Society*, 6(1), 87–95, 2004.

KOROTAYEV, A V.; ZINKINA, J V. Egyptian Revolution: A demographic structural analysis. *Entelequia*, n.13, p.139-169, 2011.

LIM, Merlyna. Clicks, Cabs, and Coffee Houses: Social Media and Oppositional Movements in Egypt, 2004–2011. *Journal of Communication* 62 (2012).

LYCARIÃO, D. Greenpeace, espetáculo e internet: o intercruzamento entre diferentes modos de comunicação para a sustentação de debates na esfera pública. 2010. *Dissertação de Mestrado (Comunicação Social) - Programa de Pós Graduação em Comunicação Social – UFMG*, 2010.

LYCARIÃO, D.; SAMPAIO, R. F. Sociedade civil online: diferentes usos da internet para fomentar a participação política. *Revista de Estudos da Comunicação*, v.11, n.25, p.97-106, 2010.

LYNCH, M. (2011). After Egypt: The limits and promise of online challenges to the authoritarian Arab state. *Perspectives on Politics*, 9(2), 301–310.

MAIA, Rousiley C. M. Democracia e a Internet como Esfera Pública Virtual: Aproximação às Condições da Deliberação. In: GOMES, Wilson; MAIA, Rousiley C. M. *Comunicação e Democracia – Problemas e Perspectivas*. São Paulo : Paulus, 2008, p. 277-292.

NORRIS, P. *Digital divide: civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge: Cambridge University 2001.

O'REILLY, T. What is Web 2.0. 2005. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 02/06/2011.

PAPACHARISSI, Zizi ; OLIVEIRA, Maria de Fatima. Affective News and Networked Publics: The Rhythms of News Storytelling on #Egypt. *Journal of Communication*, 62 (2012) 266–282.

SAMPAIO, R. Participação política e os potenciais democráticos da internet. *Revista Debates*, v. 4, n. 1, p. 29-53, jan.-jun. 2010.

SOARES, D. Q.; GURGEL, W. B. Ideologias e consciência possível na era da informação: reflexões sobre a possibilidade de emancipação na contemporaneidade. *Caderno de Pesquisa*, São Luís, v. 18, n. 2, maio/ago. 2011.

## VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital

PEREIRA, M. A. Internet e mobilização política: os movimentos sociais na era digital. In: COMPOLÍTICA (Ed.). *Encontro da Compolítica*. v. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2011.

THE WORLD BANK [banco de dados]. Disponível em: <http://data.worldbank.org/country/egypt-arab-republic> Acesso em: 11 Mai. 2011.

Wilhelm, A. G. *Democracy in the Digital Age: challenges to political life in cyberspace*. New York: Routledge, 2000.

TUFEKCI, Zeynep ; WILSON, Christopher. Social Media and the Decision to Participate in Political Protest: Observations From Tahrir Square. *Journal of Communication*, 62 (2012) 363–379

UTSUNOMIYA, F. I.; REIS, M.F. Reflexões sobre o alcance do agir comunicativo da sociedade civil em redes sociais: o ciberativismo em questão. *Anais do SimSocial*, Salvador, 2011.