



Redes em convergência como importantes na constituição da cibercidadania (Unesp-Bauru/UofT-Canadá /CAPES)¹

Ricardo NICOLA²

Universidade Estadual Paulista (Unesp – câmpus de Bauru) & pós-doutor/Senior
McLuhan Fellow da Universidade de Toronto (UofT), Canadá.

Resumo

Ainda que a constituição da Internet possa parecer um tema já bastante explorado pelas pesquisas cibernéticas, o assunto, contudo, tem emergido e se manifestado como um terreno vasto para gerar intensas investigações das ciências sociais aplicadas, e, em especial, da comunicação, e que vem possibilitando rever o conceito da cibercidadania. Assim, pretende-se apontar quais as principais variáveis que auxiliam na compreensão dos fenômenos hipermediáticos oriundos e, todavia, presentes na web. Como outrora apresentadas em outros artigos de minha autoria, tais variáveis estão categorizadas como redes em convergência que, na atualidade, totalizam-se em seis, sendo elas: *redes de símbolos (signos), línguas, nações, comunidades e mercados e comunidades*; e, que neste artigo, serão mais bem destacadas e exploradas como importantes atalhos para averiguar e compreender como se constitui a cidadania on-line nas arenas da comunicação digital, nas quais ela não é mais apenas percebida como fruto de um sistema fragmentário, mas o próprio sistema.

Palavras-chave

Internet; cibercidadania; sociedade da informação; mídias digitais; comportamento cibernético; comunidade virtual.

“A arquitetura da inteligência é a arquitetura da conectividade. É a arquitetura que traz consigo os três principais ambientes espaciais em que vivemos hoje: a mente, o mundo e as redes”³.

Derrick de Kerckhove em “The Architecture of Intelligence – the information revolution in Architecture”.

¹ Trabalho apresentado ao NP 08 Comunicação e Tecnologia, do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da INTERCOM. Escrito originalmente em Inglês.

² Professor Dr. do Depto. Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Arte e Comunicação (Unesp-Bauru), autor de “Cibersociedade – quem é você no mundo on-line” (Senac-SP, 2004), e co-autor de “Opinião pública e as relações (im)possíveis” (FAAC-Unesp, 2005). Desde 2004, é Senior McLuhan Fellow, tendo realizado estágio pós-doutoral (2006-2007) no *McLuhan Program in Culture and Technology* da Universidade de Toronto, como bolsista CAPES. Doutor em Mídias pela Unicamp. Leciona as disciplinas Jornalismo Digital I e II. E-mail: midia.press@uol.com.br

³ Do original: “*The architecture of intelligence is the architecture of connectivity. It is the architecture that bring together the three main spatial environments that we live in and with today: mind, world, and networks*”, p. 7.

1. INTRODUÇÃO

A representação da cibercidadania está cada vez mais intrínseca aos movimentos sociais na rede. E esta representatividade tem sido ora manifesta através de vários sites (figura 1) – que disponibiliza serviços de auxílio a vítimas como crianças, adolescentes etc -, ora exposta por meio de blogs ou comunidades virtuais (figuras 2 e 3), que procuram discutir as *netiquetas* entre outros assuntos co-relacionados à convivência no ciberespaço.

Este artigo – como parte dos aportes teóricos da pesquisa pós-doutoral “Cibercidadania e seus discursos transculturais”, realizado no McLuhan Program in Culture and Technology da Universidade de Toronto -, portanto, pretende esboçar como alguns dos principais caminhos – dentre os quais, a identificação das redes – vêm auxiliando na compreensão do mundo cibercultural e, na esteira dele, a cibercidadania.



Figura 1 – Site americano responsável por auxílio on-line para crianças e adolescentes.

(<http://www.donthideit.com/profiles/darryl.html>)



Figura 2 – Site que disponibiliza uma série de netiquetas
(<http://www.albion.com/netiquette/index.html>)

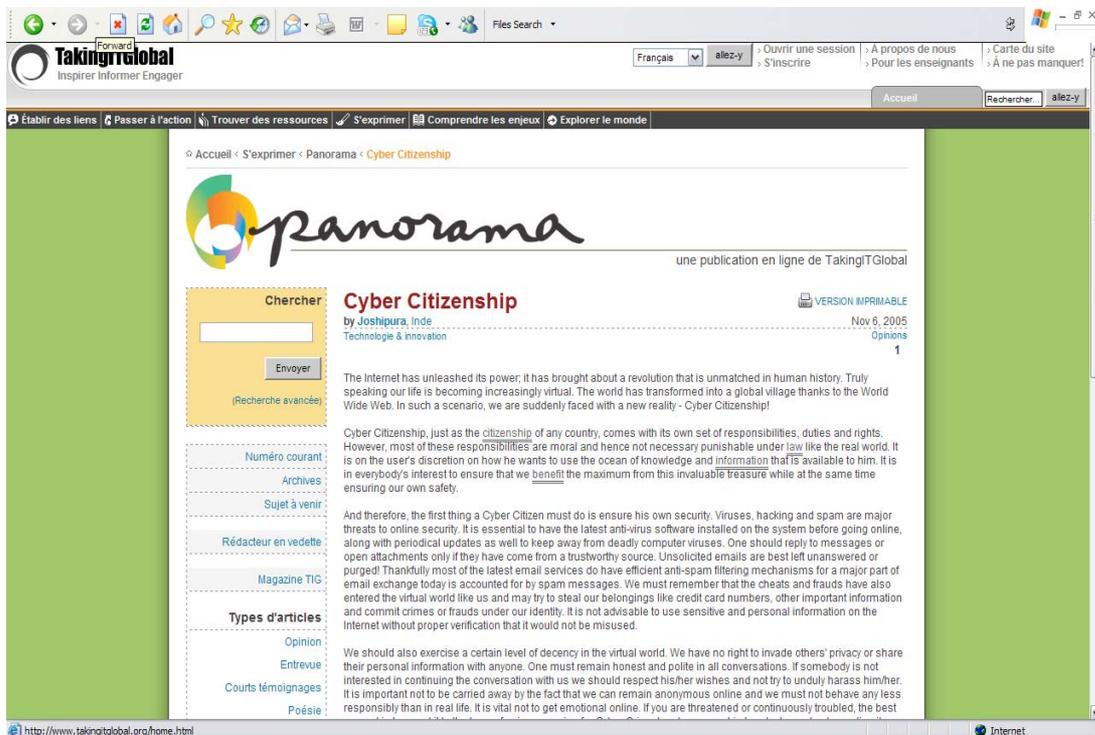


Figura 3- Revista eletrônica Panorama
(<http://fr.takingitglobal.org/express/panorama/article.html?ContentID=6533&start=0>)



1.1 REDES DE REDES

DIANTE DO EXPOSTO, não tem sido fácil compreender como o impacto das redes à Internet tem se manifestado. Muitas inferências existem em torno da questão (Lévy, 1999; Kerckhove, 2001), mas em geral, o tema dilui-se num discurso por vezes fragmentado, ou ainda, construído numa base em que o fenômeno das redes em convergência vem sendo desconsiderado na totalidade. Para compreender como o impacto das redes representa para a Web, é mister esboçar as mais importantes características de cada uma – *identificadas até agora* – e envolvidas direta e indiretamente na constituição do sistema *internetworking* (Rheingold, 2007).

Pierre Lévy aproveita para pontuar seis diferentes redes na constituição do ciberespaço. Derrick de Kerckhove, no entanto, acrescenta ainda a importância da *mente* e do *mundo*. Ante a extensão do tema, cujo papel de um simples artigo não possibilitaria esgotá-lo, optou-se num primeiro momento pelo desdobramento das redes.

Conforme identificadas anteriormente, são elas, redes de *símbolos (sinais)*, *línguas, nações, comunidades, mercados, e máquinas* e suas constantes interações entre si, que se convencionou por *convergências*. Então, em outras palavras, qual seria a importância delas e o que é exatamente novo nestas distinções para este estudo?

A princípio, é necessário definir que tipo de característica tem cada rede e o que está afetando (ou contribuindo) na construção da Internet e na concepção do direito e do dever no mundo tecnológico, razão primeira dessa pesquisa pós-doutoral. Sabe-se que são vastos os atributos concedidos a cada uma delas, contudo, chamarei a atenção exclusivamente às qualidades significativas e, destarte, mais aplicadas à cibercidadania

1.1.1 SÍMBOLOS (SIGNOS)

A DEFINIÇÃO do que possa ser entendido por *símbolos* é complexa (Morin, 1999) e sua concepção primária determina, um vasto campo conceitual. Logo, o símbolo por ser objeto, personagens, figuras, sons ou cores e seus usos para representar idéias ou ainda conceitos.

Considerando os *dados* como informação, símbolos representam principalmente a menor parte, ou elemento da comunicação. Quando se estuda o impacto dos símbolos na comunicação digital, vê-se como sua representação tem construído um grande mosaico de interação e, cuja relação, vem permitindo a existência do próprio sistema.



Muitos pesquisadores têm dedicado ao seu estudo, exemplos como o de Charles Sanders Peirce (1839-1914), Ferdinand de Saussure (1857-1913), Jacques Derrida, Roland Barthes, Jean Baudrillard, Algirdas Julius Greimas, e muitos outros.

Como teóricos da vida pós-moderna, eles recriaram um novo espectro dos modos de ver a Internet através da teoria dos signos, ou ainda, a chamada *Semiótica*. Turkle chamou-os de os filósofos da *Cultura de Simulação*.

Neste ponto e de forma geral, Saussure concebeu a noção do ciberespaço como não havendo uma conexão obrigatória entre o signo e o seu significado. Por conseguinte, constantemente *clicamos* em um número ilimitado de ícones no mundo cibernético, cuja convergência desconstrói a necessidade da existência dessa dependência para a construção e desconstrução do significado. E, ainda, Saussure insiste quanto à arbitrariedade do signo, o que influenciou grandemente filósofos mais tarde, em especial os teóricos pós-modernos anteriormente citados.

Como uma rede de símbolos, o reino dos pós-modernistas se coloca e se assume como o representante maior da noção desta relação *significante-significado*. Nós não podemos mais separar a idéia de ícone e da rede. É a base do seu espaço... No entanto, a fim de compreender como o significado pode ter sido edificado, a teoria Algirdas Julius Greimas é bem-vinda, que compreende o desenvolvimento de uma versão da semiótica estrutural, conhecida como semiótica *gerativa*, ou seja, trata-se de uma tentativa de mudar o foco da *disciplina da sinalização* para a de *sistemas de significação*. Suas teorias contribuíram para desenvolver as concepções de Saussure, Hjelmslev, Claude Lévi-Strauss, e Maurice Merleau-Ponty.

Através destas teorias sobre signos, podemos compreender quando os mesmos dominaram as formas como nos comunicamos no mundo virtual. Há muitos estudos em relação ao impacto destas teorias neste fenômeno comunicacional atual, e que se aplicam também na cibercidadania. Em outras palavras, para dar manutenção à *cidadania tecnológica*, é mister compreender este *sistema de símbolos*, como funciona, como se organiza. Em linha geral, precisamos saber que as nossas ferramentas para tentar (re)definir a cibercidadania, inicia-se com a introdução a este sistema da modernidade líquida (Bauman, 2005), caso contrário, o mundo virtual passará a ser um perfeito estranho, e as suas relações com o significado será julgado pelos pesquisadores, governos, etc, um enigma.

O mundo virtual demanda ferramentas pós-modernas e sua base tem se centralizado na filosofia da linguagem e que, também, deve ser inspirado na ecologia do



signos. Mas, como já havia sido relatado anteriormente, a Internet é uma complexa rede de outras redes e apreender a sua concepção completa, interliga-se à estrutura das línguas envolvidas nelas e, como tal, este será o próximo passo para a caracterização de cibercidadania.

1.1.2 LÍNGUAS

AS PREOCUPAÇÕES com o uso da língua na Internet não é novidade e sabemos que o Inglês é o dominante entre os outros idiomas no ecossistema digital. Mesmo que o índice não represente uma queda expressiva, "no prazo de três anos deste estudo [abaixo], o percentual de *web sites* no respectivo idioma tenha caído para 68% (Pastore, 2000)",

Existe, contudo, uma lista de falantes e suas línguas respectivas para as páginas da *web*, e sua percentagem tem mudado gradativamente, e, é óbvio, que o impacto econômico se faz presente. E, sem dúvida alguma, que isto tem influenciado o conceito de cibercidadania e seu processo de (re) construção. Portanto, pelo idioma da nação também se cria a idéia da nacionalidade; seria possível o Inglês a língua dos cibercidadãos?

No seu discurso, Darin Barney (2007) chamou a atenção para o que ele intitulou de "Uma Nação Sob o Domínio do Google – Cidadania na República Tecnológica [One Nation Under Google – Citizenship in the Technological Republic (sem tradução para o Português)]" quando o mesmo explorou o crescimento do Inglês e seus usos pelo mercado midiático. Ao que Carvim (2001), corrobora sua tese com um quadro quanto à presença das línguas na Internet e de seus desdobramentos:

N.	Língua	Nº. de Web Pages	Nº. de falantes (em milhares)	Rel. Falantes/ Web. Page
1	Inglês	214,250,996	322,000	1.5
2	Islandês	136,788	250	1.8
3	Sueco	2,929,241	9,000	3.1
4	Dinamarquês	1,374,886	5,292	3.9
5	Norueguês	1,259,189	5,000	3.9
6	Finlandês	1,198,956	6,000	5.0
7	Alemão	18,069,744	98,000	5.4



8	Holandês	3,161,844	20,000	6.3
9	Estoniano	173,265	1,100	6.4
10	Japonês	18,335,739	125,000	6.8
11	Italiano	4,883,497	37,000	7.6
12	Francês	9,262,663	72,000	7.8
13	Catalão	443,301	4,353	9.8
14	Tcheco	991,075	12,000	12.1
15	Basco	36,321	588	16.2
16	Eslovênico	134,454	2,218	16.5
17	Coreano	4,046,530	75,000	18.5
18	Letão	60,959	1,550	25.4
19	Russo	5,900,956	170,000	28.8
20	Húngaro	498,625	14,500	29.1
21	Português	4,291,237	170,000	39.6
22	Grego	287,980	12,000	41.7
23	Espanhol	7,573,064	332,000	43.8
24	Lituano	82,829	4,000	48.3
25	Polonês	848,672	44,000	51.8
26	Hebreu	198,030	12,000	60.6
27	Chinês	12,113,803	885,000	73.1
28	Turco	430,996	59,000	136.9
29	Búlgaro	51,336	9,000	175.3
30	Romeno	141,587	26,000	183.6
31	Árabe	127,565,000	202,000	1,583.5

Fonte: Adaptado de Carvim (2001)⁴

Quadro 1 - Rank de falantes por língua (*Language to Web Pages in That Language, 2001*)

Se estudarmos as línguas assinaladas na tabela como Inglês (1), Russo (19), Português (21), Espanhol (23), Chinês (27), e Árabe (31), muitas razões mercadológicas explicam tais posições. Neste momento, o Inglês está na primeira posição por razões que nós já dectamos, mas Warschauer demonstra a sua diminuição na próxima década

⁴ Idem, 2004.



como especificado abaixo:

(...) O acesso à Internet está chegando ao ponto da saturação nos Estados Unidos, mas já está decolando em muitos outros países ao redor do mundo. Com uma massa crítica de usuários on-line em suas línguas específicas, mais e mais pessoas e empresas estão criando sites em que a língua e seus falantes é contemplada também com um número maior de parceiros em potencial para a comunicação mediada por computador. Esta tendência também se acelera pela expansão dos sistemas operacionais e aplicativos de páginas da web autorizados em scripts não-românicos, que permitem às pessoas se comunicarem em línguas não-alfabéticas com mais facilidade, tais como japonês, chinês e hebraico. Devido a estas tendências, espera-se que a proporção de sites da web em Inglês venha a declinar para 40% na próxima década (Graddol, 1997).⁵

Entre estas 31 línguas escolhidas por este estudo, além do Inglês, o Russo, o Português, o Chinês se destacam e algumas delas apontam para as características emergentes de seus países, tais como Índia, Rússia (ex-URSS), Brasil e China, respectivamente.

Afinal de contas, o Inglês - *como ressaltado* - é a língua da cibercidadania, no entanto, no mundo cibernético sua caracterização se alterou... passou por um processo de hibridação. Os usuários vêm criando uma nova faceta do Inglês, o *Globish*: misto de reduções no Inglês e código da linguagem global.

Assim, talvez o *Globish* têm sido uma resultante das formas de se expressar do não-falante Inglês e os códigos de expressão internacional, interpostos pela linguagem da hibridação dos mercados dos meios de comunicação como os *emoticons*, os avatares, a gíria informática, etc; além disso, está em construção as particularidades da língua do cibercidadão, e acredita-se que os relacionamentos dos mais diversificados, em rede, estarão para confirmá-la.

1.1.3 NAÇÕES & COMUNIDADES

⁵ *Do original em inglês: “(...) Internet access is starting to reach saturation point in the United States but is just taking off in many other countries around the world. As a critical mass of users gets online in a particular language, more people and businesses create Web sites in that language, and speakers of language also have a greater number of potential partners for computer-mediated communication. This trend is also accelerated by the expansion of operating systems and Web page authoring software in non-Roman scripts, which allows people to communicate more easily in non-alphabetic languages such as Japanese, Chinese, and Hebrew. Because of these trends, the proportion of Web sites in English is expected to drop to 40% in the next decade (Graddol, 1997) In: WARSCHAUER, Mark. op.cit., 2004*



ATRAVÉS DO IMPACTO da tecnologia na sociedade, vê-se dia a dia as nações confrontarem uma nova configuração do espaço, o que representa uma reorganização das esferas sociais e políticas. Desde os fins dos anos 1980, vivemos a aldeia global prevista por McLuhan(1962), como fruto da globalização dos mercados, dos meios de comunicação social, e de telecomunicações.

Como sabemos, após este período, as sociedades têm experienciado o território não-espacial e este fato representa a base dos seus desafios; inquestionável, a tecnologia é um "produto da sociedade e a grande responsável por esta transformação, e junto com ela, nações estão adaptando a esta era da informação, e outras não". Entretanto, o ecossistema digital tem criado o conceito de nação digital como Anthony G. Wilhelm (2004) descreveu com entusiasmo:

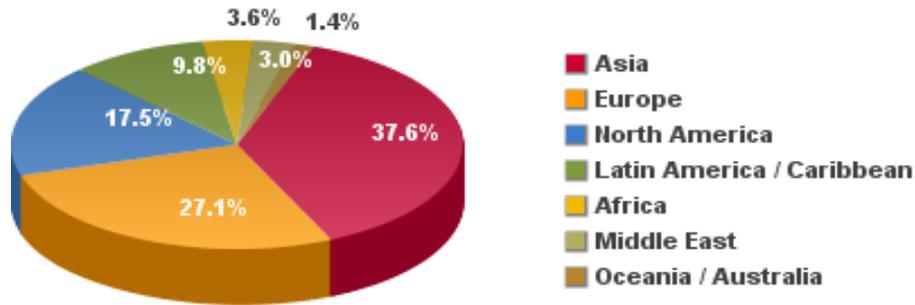
“(...) O objetivo de uma nação digital não é apenas o de fazer as coisas mais depressa, é fazê-las de maneira diferente, revolucionando a forma de como se educam pessoas, prestam cuidados de saúde (...) Implementar uma visão de nação digital irá resguardar do país milhares de milhões de dólares ao longo dos próximos anos e irá aumentar grandemente a qualidade de vida, pois a tecnologia amplia as possibilidades de escolha e oportunidades. Nas arenas de saúde e oportunidade do e-trabalho, por si só, as tecnologias de informação e de comunicação nos convidam para minizar o nosso atendimento à medicina no ambiente rural, e ao alívio do tráfego (...)”⁶

Por certo, o autor amplia a vantagem da tecnologia na sociedade. No entanto, outros países estão excluídos deste contexto, e os mesmos são nações que fazem parte do fosso digital. Por outro lado, muitos governos migraram para a *web*; há uma lista de países e muitos deles, sem dúvida, estão no primeiro mundo.

Em 2008, um mapa de nações e seus acessos à Internet foram atualizados por Miniwatts Marketing Group e está disponível em <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> e apresento, a seguir, alguns dos principais deles:

⁶ *“(...) The goal of a Digital Nation is not just to do things faster; it’s to do them differently, revolutionizing the way we educate people, deliver health care, and engage in productive work. Implementing a Digital Nation vision will save the country billions of dollars over the coming years and will greatly increase quality of life as technology expands choice and opportunity. In the arenas of health delivery and e-work alone, information and communications technologies invite us to refresh our approach to rural medicine and traffic alleviation (...)” In: WILHELM, Anthony G. Digital nation: toward an inclusive information society, pp. xii, 2004*

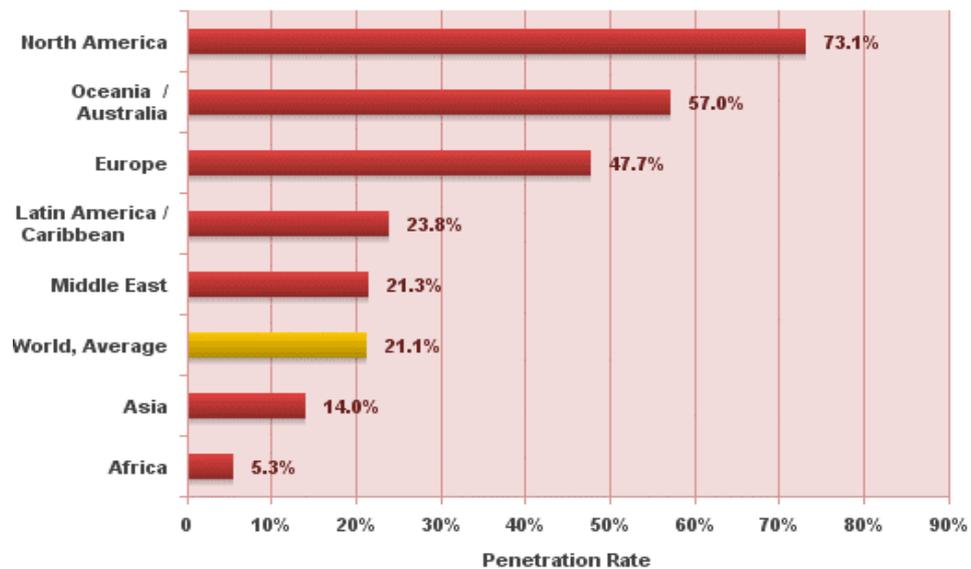
World Internet Users March 2008



Source: www.internetworldstats.com/stats.htm
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group

Fig. 4

World Internet Penetration Rates March 2008



Note: Penetration Rates are based on a world population of 6,676,120,288 for mid-year 2008
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group - www.internetworldstats.com

Fig. 5

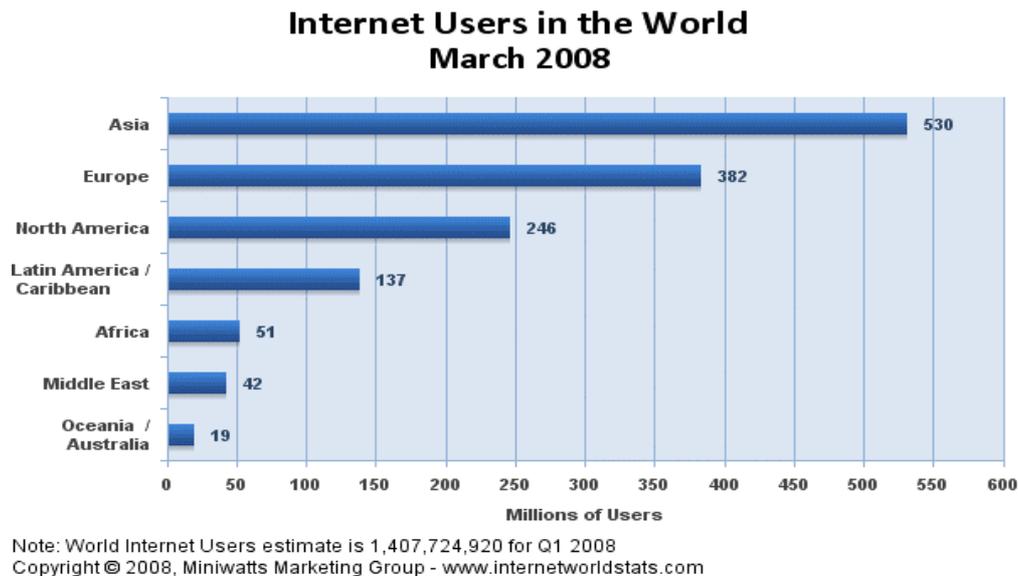


Fig. 6

Estas estatísticas revelam-nos um panorama sobre a realidade on-line e apontam para um perfil do usuário atual que esboça um verdadeiro *Apartheid Digital* (Nicola, 2007)

Numa rápida seqüência, a conexão mente-ciberespaço ocorreu de forma automática e tem justificado o sucesso da Internet como um espaço em que as manifestações transnacionalistas tem sido a grande bandeira dos usuários. Por conseguinte, o seu representante mais importante tem sido a comunidade, em outras palavras, a *comunidade virtual*. Howard Rheingold é um dos mais entusiastas dos pesquisadores envolvidos diretamente com o conceito de Comunidade Virtual (CV). Suas obras exploram não só a definição de CV, bem como suas raízes em gerar o desejo de construção da nacionalidade na *web*.

Povos e mais povos estão penetrando na ágora eletrônica com a sua cultura, seus discursos, a fim de disponibilizar, por assim dizer, suas experiências ciberculturais. E nós sabemos que este pode ser o grande desafio dos nossos tempos, dissolver o Digital Divide. Como perguntaria Benedict Anderson (1983), que tipo de nacionalidade o ciberespaço estará criando em nossas mentes, ou melhor, na mente dos usuários?

Fazer parte do ciberespaço não é se justifica necessariamente pela transferência das populações para a *web*... Será que ao se efetivar tal transferência, junto dela as diferenças econômicas iriam também, ou não? Será que o mundo on-line é um verdadeiro espelho para as nações? Por outro lado, é a Internet espelhos, ou realmente janelas? Serve-se para tão-somente mostrar os poderes político-ideológicos de algumas



nações primeiro-mundistas em seu aparato comunicacional para legitimar seus domínios nesta *aldeia glocal* (Canclini, 1999)?

Devemos se centrar nestas questões durante a (re)construção e/ou (re)definição do ecossistema digital, em que se estabelece como um território para as nações; caso contrário, estaríamos criando uma idéia de não-participação de outros povos, tornado-a apenas figurativa dentro dos desdobramentos da vida social on-line.

De forma consciente, devemos dar tempo ao tempo e pensar sobre o futuro da nação digital. É necessário ter em mente que este é um trabalho que precisamos realizar agora, ou a política on-line pode *engessar* as ações on-line das nações menos favorecidas; trata-se de objetivos claros a ser alcançados a longo prazo.

Imagine onde gostaríamos de estar em dez ou vinte anos em termos de ciberespaço, o que pode ser considerado um exercício segundo Crapton, mas assim ele o define:

“Ciberespaço para nós, agora, é uma espécie de mapeamento que temos em nosso projeto, dos medos e das esperanças: é o nosso ‘projeto’. Como tal, uma projeção, o ciberespaço apresenta uma série de representações (e, portanto, cartográficas) destas questões. Não é, por acaso, que todos os mapas são projeções. As questões não são, em sua abstração, mapeamento (a cartografia as tem mapeado há séculos), mas com a sua política espacial, o ciberespaço é um caso clássico de um espaço que é construído, e que, por sua vez produz (de forma espacializada) a subjetividade. Assim, não só se está mapeando o ciberespaço, mas, no traçado dos seus contornos, estão sendo delineadas suas linhas com os nossos próprios rostos. O ciberespaço é um espaço de conhecimento geográfico, que se situa igualmente entre sociedade e tecnologia. Convida-nos o ‘campo’ para uma crítica da política de representação espacial e que tem, como premissa, a crítica da política da geografia e do espaço.”⁷

Podemos inferir que muitos aspectos territoriais se justificam para compreender o mundo virtual. Um deles pode redimensionar a origem dos crimes que ocorrem na mídia on-line, cuja dimensão geográfica é a sua principal característica, como aponta o Citizen Lab (Laboratório da Cidadania), na Universidade de Toronto (UofT). Mas, à

⁷ Do original em ingles: “Cyberspace for us now is a kind of mapping into which we project our fears and hopes: it is our ‘project’. As such a projection, cyberspace presents a number of representational (and thus cartographic) issues. It is no accident that all maps are projections. The issues are not in mapping its abstractness (cartography has mapped the abstract for centuries) but with its spatial politics. Cyberspace is a classic case of a space which is produced, and which in turn produces (spatialized) subjectivity. Thus not only can cyberspace be mapped, but in tracing out its contours we are tracing out the lines on our own faces. Cyberspace is an area of geographic knowledge that sits equally between society and technology. It invites the ‘fieldwork’ for a critical politics of spatial representation and from that a critical politics of geography and space” In: CRAPTON, Jeremy W. *op.cit*, pp.6, 2003

medida que os cientistas políticos procuram uma razão para compreender a distribuição desequilibrada do acesso à Internet dentro do sistema, suas respostas, além das consideradas óbvias, não esgotam as dúvidas apresentadas, e muitas perguntas, sem respostas, desafiam, inclusive, a idéia de geografia na *web*, e mais ainda, elas redirecionam, e frisam, ao sentido desterritorial do espaço.

O mundo digital é uma nação de cidadãos num território do não-lugar (Marc Augé, 1983) em que os encontros acontecem num ambiente fragmentado. Será este, portanto, um novo desafio que confunde a nossa visão das crises no ciberespaço?

Enquanto isso, em maior escala, um número significativo de CVs tem recriado a divisão entre espaços individuais e coletivos na rede. Howard Rheingold, Manuel Castells, Píerre Lévy, Marshall McLuhan entre outros ciberfilósofos e cientistas sociais debatem a importância dessa realidade comunitária. Considerado o criador da Well - *uma das mais conhecidas comunidades virtuais da rede* – Rheingold, que escreveu o livro "A comunidade virtual"- e, mais tarde, "Smart Mobs", destacou que as CVs tornaram-se importantes nos relacionamento em redes, e têm representado a solidificação, considerada ideal, quanto ao compartilhamento de dados.

Já Tim Jordan explica a definição de comunidades cibernéticas através da criação de avatares:

“Comunidades emergem no ciberespaço, momento em que usuários criam avatares ao retornarem para o mesmo espaço informativo. As pessoas podem até achar que não estão sozinhos no ciberespaço, mas têm desenvolvido relações com uma série de outros avatares estável e tornaram-se parte de uma comunidade virtual. Comunidades virtuais podem ser deixadas facilmente porque alguém tem de optar por ir lá e, por isso, podem escolher que ora não. Comunidades virtuais podem ser de vários tipos diferentes, a partir de notícias de discussões sobre um tema limitado permitindo, nas relações virtuais, todas as versões off-line sociais.”⁸

Ao longo de todo o ecossistema digital, este movimento está crescendo e tais características aplicam-se ao ciberespaço. Para Benkler, neste espaço pós-moderno *“coisas podem acontecer, vinculadas a qualquer tema, onde e, em qualquer momento,*

⁸ Do original, em ingles: *“Communities emerge in cyberspace when a number of users create avatars that return again and again to the same informational space. Individuals may find they are no longer alone in cyberspace but have developed relations with a number of other stable avatars and have become part of a virtual community. Virtual communities can be left easily because someone must choose to go there and so can choose not to. Virtual communities can be of many different types, from newsgroup discussions about a limited topic to MUDs that allow virtual versions of all offline social relations.”* In: JORDAN, Tim. *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the internet*. London and New York, pp. 100, 1999.

as capacidades das pessoas se potencializam pelos meios de reprodução, difusão, e, ao se comunicarem em seus fóruns, podem, inclusive, mudarem a relação que tinham com os acontecimentos que os rodeiam”⁹.

Na verdade, esta divisão entre comunidades on-line e as tradicionais, Warschauer destaca que, “*de fato, ela não existe*”. Existem muitas pontes comunicacionais entre elas, através da partilha de dados virtuais e reais. Como exemplos podem ser *cartas, fax, telefone, livros e outros meios de comunicação social*. Todos os membros de comunidades diferentes têm informações compartilhadas em um intervalo de espaço geográfico em indistintas formas e este intercâmbio de dados não acontece só na ágora virtual; neste caso, a *palavra* ainda funciona como uma ferramenta importante para os indivíduos ditos *virtuais*.



Fig 7 - Um exemplo de avatar

Contudo, apesar da importância da palavra, o projeto *Second Life* (SL) - *famoso que deu origem ao modismo tecnológico na web* – por mais complicado que possa parecer, seu sucesso se justifica, principalmente, pela dimensão das três concepções do espaço, ou ainda, a ilusão 3D; é a sedução da interface gráfica e o ambiente de games que tem imperado nas relações on-line do projeto. Afinal, muitos esforços foram demonstrando pelo designer do SL, Philip Rosedale, a fim de fascinar a sua nação virtualizada. Disponibilizado por meio de textos, imagens, o SL oferece também ambientes interativos; ao contrário das CVs comuns, espalhadas ao longo de todo o

⁹ BENKLER, Yonchai. *The wealth of networks – how social production transforms market and freedom*. New York, Haven and London, 2006.



ecossistema digital, os projeto legitimou a conhecida relação dos usuários para com o uso da linguagem dos jogos não só por palavras como o IRC, os MOOs, os MUDS (Turke, 1997), mas por imagens também. Dentro do SL, aos usuários abriu-se a possibilidade de viver o seu avatar. Jones enfatiza que o significante *avatar* deriva do sânscrito “avatara” e destina-se a sugerir “*a idéia de uma espécie de transubstanciação, a encarnação da vida sob uma forma diferente*” (Tofts, 2003, p. 56)

De 2003 pra cá, outro site de relacionamento, o celebrado Orkut – que pertence à gigante Google – surge como um empreendimento de sucesso e tem informado sempre um número expressivo de usuários. Foi um *boom* das comunidades digitais, e colocou o Brasil como o primeiro país onde o seu sucesso se tornou mais evidente, seguida pelos Estados Unidos e Índia. Embora bem sucedido, o Orkut tem se envolvido em vários problemas com a justiça desses países.

Na seqüência, outro site de relacionamento surgiu, cujo nome é MySpace. O seu sucesso foi também instantâneo e tendo sido eleito como uma das melhores redes sociais. De acordo com a Alexa Internet (www.alexa.com), o MySpace é atualmente o quinto mais popular do mundo de língua Inglês e em qualquer idioma, além do terceiro mais conhecido nos Estados Unidos.

Afinal, se a rede tem caráter social, seus programadores, *web designers*, editores on-line pensam o impacto destes serviços na cibersociedade, ou é apenas mercado de mídia? Onde pode estar localizada a fronteira entre a comunicação social e o mercado neste cossistema digital? Não é fácil responder a estas perguntas, e mais virão... Entretanto, visualizamos tão-somente como esses sites tem manipulado e maquiado “a idéia de socialização”? A propósito, é possível contar o número de amigos que temos e mostrar-lhe em frente a uma página? Será esta a verdadeira expressão de amizade em redes sociais? Que tipo relacionamento que estamos construindo na *web*? Como já apontado, não apenas a construção do “ser” encontra-se fragmentada na tela (Turkle), mas a sua concepção? E ela é, portanto, uma *montagem*?

Ainda há sete anos - *uma dos mais conhecidas pesquisas na campo da comunidade virtual* - foi a Netville em Toronto, Canadá, conduzido por Hampton & Wellman e deixou-nos estas questões:

"Podemos apoiar, sociável e significativas relações on-line? Vida on-line irá substituir, complementar, ou a completar a vida real? Netville está localizado em um subúrbio residencial planejado em Toronto equipados com uma rede de alta velocidade, como parte da sua



concepção (...).¹⁰ "

As respostas a tais perguntas, naquele tempo, como enfatiza Castells, foram positivas e, hoje, contudo, precisariam ser talvez retomadas pois novos desafios se apresentam.

1.1.4 MERCADOS E MÁQUINAS

É indubitável que os mercados e as máquinas muito representam na compreensão do fluxo de acesso à rede de computadores, e não seria necessário citar as origens do sistema de máquinas envolvido nele. Todavia, vender e/ou comprar nas arenas digitais não parecem acalentar grandes diferenças. No entanto, a maneira como nós estamos realizando estas atividades também está mudando. Hoje, forma colaborativas dominam tais relações, como destacam Tapscott & Williams (2007):

"Devido às profundas mudanças na tecnologia, demografia, negócios, a economia, e no resto do mundo, estamos entrando numa nova era em que as pessoas participam na economia como nunca antes. Esta nova participação chegou a um ponto onde buscam novas formas de colaboração em massa estão mudando o modo como produtos e serviços são inventados, produzidos, comercializados e distribuídos numa esfera global. Esta mudança de longo alcance apresenta oportunidades para todas as empresas e para cada pessoa que se conecta¹¹".

Esses autores alcunharam a expressão *wikinomics* para estas novas formas de relação comercial e os seus antecedentes possuem quatro princípios: *o de ser aberto, partilhado, agir globalmente, e num sistema ponto-a-ponto*, ou seja, com a rede de máquinas consolidando o processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS :

¹⁰ Do original, em ingles: "Can supportive, sociable and meaningful relations be maintained on-line? Will life on-line replace, complement, or supplement life in the flesh? Netville is a residential development located in suburban Toronto equipped with a high-speed network as part of its design (...). In: WELLMAN, Barry & HAMPTON, Keith N. Examining community in the digital neighborhood early results from Canada's wired suburb. In, ISBISTER, Katherine & ISHIDA, Toru (ed). Digital cities: technologies, experiences, and future perspective. Lecture Notes in Computer Science 1765, Heidelberg, Germany, Springer-Verlag, pp. 194-208, 2000.

¹¹ Do original, em ingles: "Due to deep change in technology, demographics, business, the economy, and the world, we are entering a new age where people participate in the economy like never before. This new participation has reached a tipping point where new forms of mass collaboration are changing how goods and services are invented, produced, marketed, and distributed on a global basis. This change presents far-reaching opportunities for every company and for every person who gets connected" In TAPSCOTT, Don & WILLIAMS, Anthony D. *Wikinomics – how mass collaboration changes everything*. New York, 2007, pp. 10.



CONVERGÊNCIAS DAS REDES – COMO NOVA FRONTEIRA PARA A CIBERCIDADANIA.

Nesta relação de redes em convergência, muitos dos fenômenos da mídia on-line podem ser melhor compreendidos, mas ainda carecemos de ferramentas das ciências sociais aplicadas, e, aí, desponta a comunicação - *através de pesquisas cibernéticas* - para alavancar novos direcionamentos teórico-práticos nas arenas da mídia on-line.

É claro que um artigo não poderia esgotar as características do *gap* que separa as práticas das teorias apresentadas, mas se coloca como fomento às novas discussões, em vista da solidificação na busca de instrumentos que, só concebidos à luz da convergência entre as redes – por hora introduzidas –, podem delinear o novo perfil deste ecossistema digital. Quiçá a tríade, destacada por Kerchkhove, tem vindo a enfatizar ainda mais o traço fronteiro entre a cidadania clássica e a on-line, onde suas constantes interações *arquitetam* o novo cibercidadão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares – introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas, Papirus, Coleção Travessia do Século, 1994.
- ANDERSON, Benedict. *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*, 1983
- BARNEY, Darin. *One nation under google – citizenship in the technological Republic*. Toronto, UofT/Hart House Lecture Press, 2007.
- BAUMANN, Zygmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editores, 2005.
- BENKLER, Yonchai. *The wealth of networks – how social production transforms market and freedom*. New York, Haven and London, 2006.
- CRAPTON, Jeremy W. *The political mapping of cyberspace*, pp.6, 2003
- RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. 2ª ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.
- _____. *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge, MA, Perseus, 2002
- ISBISTER, Katherine & ISHIDA, Toru (ed). *Digital cities: technologies, experiences, and future perspective*. Lecture Notes in Computer Science 1765, Heidelberg, Germany, Springer-Verlag, 2000
- JONES, Donald E. *Avatar: Constructions of Self and Place in Second Life and the Technological Imagination*. Georgetown University, Communication, Culture and Technology, 2007.
- JORDAN, Tim. *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the internet*. London and New York, 1999.



- KERKCHOVE, Derrick de. *The architecture of intelligence – the information technology revolution in Architecture*. Birkhauser, Publishers for Architecture, Switzerland, 2001.
- MCLUHAN, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto, University of Toronto Press, [1962](#).
- NICOLA, Ricardo. *Cibersociedade – quem é você no mundo on-line?* São Paulo, Senac, Coleção Ponto Futuro, 2004.
- NICOLA, Ricardo. “*Cibercidadania na República Tecnológica: contribuições info-inclusivas dos novos paradigmas transculturais canadenses (Unesp-Bauru/UofT-Canadá /CAPES)*”, Santos, XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007
- PAGON, Elia Patricia Pekica. *GLOBISH the communication of the future*. France, Jean-Paul Nerrière Ed/GNU Public License, 2004. Access at <http://www.jpn-globish.com/articles.php?lng> (April, 20 2007)
- TAPSCOTT, Don & WILLIAMS, Anthony D. *Wikinomics – how mass collaboration changes everything*. New York, McGraw-Hill, 2007.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen – the identity in the age of the Internet*, 1997.
- TOFTS, D. “Avatars of the Tortoise: Life, Longevity and Simulation”, *Digital Creativity*, 14.1, 54-63, 2003
- WARSCHAUER, Mark. *Technology and social inclusion – rethinking the digital divide*, pp. 161, 2004

SITES

www.alexacom.com

<http://midia.press.sites.uol.com.br>

www.well.com

www.utoronto.ca/mcluhan/

www.mcluhan.utoronto.ca/academy/mms1

<http://www.donthideit.com/profiles/darryl.html>

<http://www.cdt.org/>

<http://www.albion.com/netiquette/index.html>

<http://www.realtime->

websecurity.com/articles_and_analysis/2006/10/good_cybercitizenship_or_selfi.html

<http://fr.takingitglobal.org/express/panorama/article.html?ContentID=6533&start=0>