

# Ciberespaços Públicos: As Novas Ágoras de Discussão

Rosália Rodrigues  
Universidade da Beira Interior

## Índice

<b>1</b>	<b>Introduzindo: O Virtual como Possibilidade de uma Nova Realidade</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>A Nova Polis e a Arquitectura do Ciberespaço</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Hierarquização da Nova <i>Polis</i>, o caso das Redes Sociais</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Cibercomunidades e Ciber-Redes Sociais</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>CiberIdentidade</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Ciberespaço Público – A Nova Ágora da <i>Polis</i></b>	<b>18</b>
<b>7</b>	<b>Ciberdemocracia</b>	<b>20</b>
<b>8</b>	<b>Concluindo: rumo à realidade virtual 3.0</b>	<b>26</b>
<b>9</b>	<b>Conclusão</b>	<b>28</b>
<b>10</b>	<b>Bibliografia</b>	<b>28</b>

## **1 Introduzindo: O Virtual como Possibilidade de uma Nova Realidade**

O distanciamento espaço-temporal existente nos lugares virtuais possibilita noções de espaço e de tempo mais abstractas e, por consequência, a alteração

das relações sociais que existem nesses “não-lugares”, uma vez que a navegação no ciberespaço pressupõe o afastamento dos conceitos de tempo, lugar ou espaço. O ciberespaço é acima de tudo um lugar cognitivo e social, não geográfico.

A socialização deixou de depender da rotação física do planeta ou da órbita em

torno do Sol e o facto de ser dia, ou noite, não interfere na realidade virtual. Do mesmo

modo, as características do ciberespaço, enquanto lugar onde todos podem ser produtores e consumidores de informação, permitem uma abertura maior à opinião. Como o ciberespaço é um local de troca de informação, por excelência, onde o acesso ao conhecimento ganha um novo sentido, os actores sociais estão sujeitos a uma influência muito maior, em que outros agentes filtradores da reflexividade não são tão eficazes, como os agentes que detêm o poder, tal como Estado. E como as noções de tempo e espaço se alteraram, e isso acontece sobretudo nos novos *media*, as consequências maiores verificam-se sobremaneira nos grupos sociais que vivem mais isolados. As sociedades estão hoje mais uniformizadas, graças ao desenvolvimento das novas tecnologias, e o facto de não interagirem presencialmente não significa que torne os indivíduos alienados da realidade social, antes pelo contrário, podem fomentar as relações já existentes através da facilidade de comunicação e incrementar novas ligações sociais formando cibercomunidades.

Os indivíduos estão cada vez mais ligados aos novos *media* que, ao contrário dos *mass media*, são meios interactivos devido ao isolamento crescente que as novas sociedades proporcionam, muito por culpa dos meios de comunicação massivos. Deste modo, subsiste a necessidade de socializarem e integrarem um grupo, nem que esse grupo seja um cibergrupo, pertencente a um espaço virtual. Segundo Pierre Lévy, o virtual é uma nova modalidade de ser, cuja compreensão é facilitada se considerarmos o processo que leva a ele: a virtualização. Este autor entende o ciberespaço como a transposição da realidade em virtual, é a virtualidade da realidade, demarcando o real do possível. E a virtualização diz respeito ao que é possível existir, em oposição ao que existe na realidade e está materializado no mundo real.<sup>1</sup>

Dentro do ciberespaço os agentes interagem e trocam mensagens e circulam também actos de linguagem, que se repercutem em acções dentro e fora do espaço virtualizado. Mas, podemos dizer, tal como Adelina da Silva, que a Web representa uma

---

<sup>1</sup> Cf. Levy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*(1998), Paris: La Découverte, p. 11.

analogia do mundo, ou seja, é um lugar onde se constrói um espaço topográfico (*interface*), com lugares (*sites*) e caminhos (*path*) que irão ser percorridos, até se chegar ao destino.<sup>2</sup>

Por conseguinte, no caso das comunidades virtuais, ou das cibercomunidades, estas vão dar resposta a muitas necessidades sociais das pessoas. Formam-se através da proximidade intelectual e emocional que os indivíduos mantêm entre si e não do contacto físico que têm. No entanto, um problema que se coloca na sociabilidade na rede é o da natureza das relações on-line. Uma comunidade não é apenas constituída de interesses compartilhados e interações cívicas humanas, gerando-se, por vezes, conflitos e contradições. Assim, tal como nas relações off-line, também nas ligações do mundo on-line os agentes vivenciam experiências muito semelhantes às formas tradicionais de sociabilidade e podem ter consequências no papel social que cada um desempenha, tanto no espaço territorial como no espaço virtual.

Mário Guimarães refere, a propósito, que “a migração em direcção a uma nova espaço-temporalidade estabelece uma realidade social virtual que, aparentemente, mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, não possui, necessariamente, correspondência total com esta possuindo os seus próprios códigos e estruturas.”<sup>3</sup> Deste modo, podemos questionar se as novas sociedades virtuais contribuem para a formação de uma nova ordem social, ou pelo contrário, vêm instalar a desordem e o caos na (des)organizada sociedade burocrática em que vivemos. Será que a democratização presente na Web não se tornou de algum modo excessiva, sendo que pode despoletar discussões menos enriquecedoras e gerar conflitos desnecessários?

Sabemos, de antemão, que uma das desvantagens do meio Internet é excessiva quantidade de informação. Logo, é necessário aprender a filtrar o que é importante e tal como no espaço territorial, onde escolhemos as nossas relações e os debates em que participamos, no ciberespaço também temos de aprender a seleccionar os debates em que podemos participar e de que modo nos devemos expor, já que o meio nos expõe de uma forma mais vulnerável, a que não estamos expostos nos “lugares comuns” do espaço territorial. É necessário haver uma organização do espaço virtual, tal como existe no espaço

<sup>2</sup> Cf. Silva, Adelina, *Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais*, Universidade Aberta, disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt).

<sup>3</sup> Guimarães, Mário José Lopes (1997), *A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade*, disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html>. Trabalho apresentado no GT 'Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad', na II Reunión de Antropología del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de Novembro de 1997. [Consultado em Fevereiro de 2010].

“tradicional”, para que saibamos os caminhos que devemos seguir, quais as ruas que queremos habitar e quais os lugares que nos convém frequentar.

A organização da *polis*, das sociedades, sempre foi a maior preocupação da política. No entanto, convém sublinhar que a Política Nacional institucional já não pode ser considerada como o único centro político da sociedade. A política está a disseminar-se na sociedade e fá-lo com mais astúcia através das redes. Esta dispersão é chamada, segundo Van Dijk, de “deslocamento da política”<sup>4</sup>. Existe, assim, um “Policentrismo”<sup>5</sup> em que todos os centros estão ligados por relações de informação e comunicação apoiada por redes sociais e pela comunicação social, sendo que as Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação (TICs) dão uma enorme contributo para este desenvolvimento.<sup>4</sup> Na verdade, as redes não só encorajam o desenvolvimento da globalização, mas também ajudam à progressão local, como se pode constatar nas páginas de Internet das autarquias, de associações e colectividades locais. Portanto, são cibercomunidades que actuam num ciberespaço que ganha visibilidade pública a uma escala glocal, isto é, a nível global, porque a rede liga o mundo inteiro e a nível local,

porque também as pessoas de uma localidade podem reunir-se no ciberespaço para

comunicar os assuntos das suas localidades.

Hoje, o Espaço Público foi alargado às inúmeras possibilidades do virtual e é nos *Ciberespaços Públicos* que os problemas da sociedade são actualizados e resolvidos, pois o ciberespaço ganhou uma visibilidade nunca alcançada por uma outra ágora territorial.

## 2 A Nova Polis e a Arquitectura do Ciberespaço

*“As obras arquitectónicas, as coisas, os objectos e os homens não dispõem apenas, nas duas dimensões, do espaço e do tempo. Uma terceira dimensão junta-se a elas, a dos meios técnicos nos quais os objectos técnicos proliferam*

<sup>4</sup> Cf. Hackers & Van Dijk, *Digital Democracy, Issues of Theory and Practice* (2000), Sage Publications, p. 33.

“National institutional politics just can not be called the only political centre in society these days. Politics is spreading into society and beyond. This dispersion is called the displacement of politics. Other actors in the political system at large with its shifting boundaries get involved. The system is getting polycentric. All centres are connected by relationships of information and communication supported by social and media networks. We will argue that ICT Make a large contribution to this development.”

ao mesmo tempo que novas formas de cultura e de intercâmbio são geradas por formas de informação sempre mais complexas.”<sup>5</sup>

O ciberespaço surge como uma quarta dimensão na organização social colectiva, em que a primeira diz respeito à terra, a segunda ao território e a terceira ao mercado. Dentro do ciberespaço criam-se comunidades virtuais das quais advêm ciberculturas. O virtual não se opõe ao real, mas é a própria virtualidade que se torna uma esfera da realidade.<sup>6</sup> Adelina da Silva, num estudo antropológico que fez sobre o ciberespaço, refere que este “oferece um cenário, se não equivalente, pelo menos bastante semelhante ao das sociedades complexas, de cuja reflexão, no campo da Antropologia, já resultou um referencial teórico bastante desenvolvido.”<sup>7</sup>

Deste modo, tal como o espaço territorializado, também o espaço virtual necessita ter uma organização arquitectónica e estética, de modo a satisfazer as necessidades dos seus habitantes/navegantes. Cabe, assim, ao *Web designer* o papel de arquitecto de uma cibercidade, pois é ele que vai encontrar as soluções e estratégias comunicacionais adequadas que vão ser a imagem dos diversos serviços e espaços existentes no espaço virtual. Através da imagem e organização de uma página da Web será possível identificar o conteúdo da mesma, bem como os recursos de que dispõe e o público-alvo para a qual foi feita. O tratamento da imagem e organização de uma página na Web será o primeiro passo para a implementação de um projecto, sem que se torne efémero e se perca no labirinto que é o ciberespaço. Apesar da informação ficar armazenada e poder ser acedida a qualquer momento, só acede aos conteúdos quem encontrar os caminhos certos para o fazer. Deste modo, o desenho de uma página sinaliza um projecto criado permitindo a quem navega explorar o *site* com facilidade, eficiência e eficácia. O *Web designer* será responsável pela comunicação articulada dos objectivos da criação do *site*. Uma página de Internet tem de ser funcional, tal como um edifício numa cidade física. Mas, enquanto o arquitecto define no território, através dos limites físicos e do centro geopolítico, a organização do espaço, o *Web designer* elimina as distâncias físicas e representa no espaço virtual a dinâmica dos recursos e ofertas do *site*, utilizando uma estratégia comunicacional que se baseia nas potencialidades multimodais do meio, de modo a estruturar a informação que pretende transmitir.

Um espaço dentro do ciberespaço deve tornar-se agradável para que o utilizador não sinta que está a interagir com um corpo estranho, com uma

<sup>5</sup> Harvey, Pierre-Léonard, *Ciberespaço e Comunática, Apropriação, Redes, Grupos Virtuais* (1984), Lisboa: Espistemologia e Sociedade.p. 49.

<sup>6</sup> Cf.Cardoso, Gustavo, *Para uma Sociologia do Ciberespaço* (1998), Celta, p. 20.

<sup>7</sup> Silva, Adelina, *Ibidem*.

máquina. O interface, como refere Mark Poster, sendo a “face-entre-as-faces”<sup>8</sup> deve parecer o mais transparente possível, deve ser fascinante e encorajar à exploração das suas várias “faces”. Deste modo, a máquina atrai o sujeito para utilizar a tecnologia de forma sedutora transformando-o num *cyborg*.<sup>8</sup> O homem acaba por fundir-se na tecnologia numa simbiose que o torna meio-homem, meio-máquina. Nesta união com a tecnologia, o indivíduo é chamado a interagir com ela ajudando a criar novos espaços onde ele participará.

O ciberespaço é, assim, um mundo paralelo ao digital que à semelhança de uma cidade planeada racionalmente, como a *Metrópole* de Le Corbusier,<sup>z</sup> funciona como um todo orgânico e lógico, mas vista de baixo, como refere Roger Burrows, revela-se uma cidade labiríntica onde não se tem a visão de conjunto e onde cada um opera ao nível de um conhecimento limitado.<sup>9</sup>

A diluição em curso das distâncias físicas e os novos conceitos de tempo e espaço requerem um modelo de cidade com conexões físicas e digitais. Uma arquitecta húngara, Yona Friedman, que se debruçou sobre a organização arquitectónica de megacidades, afirmou que a nova cidade deve adaptar-se às transformações espectaculares da técnica e aproveitar-se dessa técnica para adquirir um máximo de liberdade, nomeadamente, a possível dispersão possibilitada pelas transformações técnicas do seu tempo, tais como as telecomunicações, ou a automatização.<sup>10</sup> Para Friedman, a arquitectura das cidades territoriais já devia ter em conta um estudo das redes. As estruturas tecnológicas de comunicação são como um sistema nervoso das cidades actuais, pois as ligações comunicacionais existentes articulam os fluxos informativos das sociedades, os centros de consumo, de produção, de lazer e de residência. O planeamento urbano deve ter em conta este sistema estrutural. Deste modo, as cidades, para além das suas edificações e redes de transportes, são constituídas pelos meios de comunicação e múltiplos espaços virtuais e a articulação de uns e outros forma um ambiente híbrido essencial para a vida urbana metropolitana. A sociabilidade tornou-se efémera, completamente alienada dos espaços físicos e o novo sincretismo cultural, aliado à nova organização das cidades, resultará numa nova justaposição hierárquica dos indivíduos.

Deste modo, o espaço territorial e o espaço virtual não existem separadamente, mas articulam-se sendo que os espaços públicos são tanto territoriais como virtuais. Uns não existem sem os outros e as potencialidades do ciberes-

<sup>8</sup> Cf. Poster, Mark, *A Segunda Era dos Media* (1995), Oeiras: Celta, p.52.

<sup>9</sup> Cf. Burrows, Roger, *Cultura Virtual, Polarização Urbana e Ficção Científica Social*, in, Loader, Brian, *A Política do Ciberespaço* (1997), Lisboa: Instituto Piaget, p.65.

<sup>10</sup> Friedman, Yona, *Arquitectura Móvil* (1978), Barcelona: Poseidon, pp. 41-42.

paço têm de ser aproveitadas, no sentido de criar ciberespaços públicos para a discussão e reflexão de assuntos de interesse comum.

### **3 Hierarquização da Nova *Polis*, o caso das Redes Sociais**

A diferença entre as comunidades do “mundo real” e as comunidades virtuais reside nas regras e normas de funcionamento do ciberespaço. Viver no ciberespaço implica adquirir e interiorizar a cibercultura que o alimenta.

O ciberespaço pode alargar a democracia, na medida em que é menos controlado de “cima” sendo, pelo contrário, controlado a partir de “baixo” e, logo, menos hierarquizado também. Urge, então, saber se no mundo da Web as palavras de um homem sábio têm o mesmo valor que as de um amador, ou terão mais valor? Os espaços não têm todos a mesma visibilidade. Nos blogues isso é notório, pois existem determinados discursos que dão azo a investigações e um novo desenrolar de acontecimentos que se estendem para além do espaço cibernáutico.

As comunidades virtuais são também elas hierarquizadas e sabemos-lo, por experiência própria, que os emissores não são ouvidos todos da mesma forma. De certo modo, existe ainda um elitismo de quem acede e de quem intervém nos processos comunicacionais. E isso varia de comunidade para comunidade. Do mesmo modo que a opinião pública é formada nos cafés, também nos ciberfóruns e cibergrupos de discussão os indivíduos reflectem sobre os problemas, criticam e tomam posições que podem, ou não, atingir os elementos centrais do governo. Portanto, assistimos à transposição da realidade no virtual e os espaços virtuais são, deste modo, representações das territorialidades tradicionais. A comunidade virtual pode reflectir a realidade dita “normal”. O ideal de democracia começa com a acessibilidade, mas, até mesmo neste aspecto, ainda há algumas deficiências no acesso ao ciberespaço, pois nem todos acedem de igual modo aos meios de comunicação. No caso da Web, apesar da tendência ser a exponente expansão e sua utilização por todos, ainda há quem não aceda à rede, quer seja pela falta de literacia digital, quer seja por carências económicas, ou até mesmo por falta de interesse.

Neste aspecto, as questões a explorar são as da apropriação do espaço virtual, pelos indivíduos e os fenómenos de enraizamento e pertença nas cibercomunidades. Ou seja, de que modo nos sentimos como ciber membros de uma cibercomunidade e qual o papel que desempenhamos no ciberespaço? A construção da ciberidentidade vai depender dos limites que viabilizam as comunidades virtuais. Assim, como refere Harvey: “Existem aqueles que per-

tencem ao meu grupo comunáutico e os outros.<sup>11</sup> A dialéctica fora/dentro, que correspondia outrora à distinção próximo/longínquo, aqueles que nos são próximos e os estrangeiros, é substituída por outros níveis que dizem respeito aos interesses de cada grupo partilhados num espaço não físico, mas virtual. E a diferença reside precisamente no espaço. Será esta a forma de construção da identidade dentro do ciberespaço.

Harvey refere que não homem só tem uma experiência autêntica no interior de porções finitas de universos<sup>12</sup>, o que significa que os indivíduos mantêm práticas comunicacionais específicas num espaço e tempo determinados. O mesmo vai acontecer no ciberespaço, onde os cibercibers navegantes optam por pertencer a um grupo. O que se pode verificar é que as cibercomunidades movem-se por valores e princípios diferentes do das comunidades tradicionais, uma vez que esses mesmos valores e princípios não lhes são impostos à partida quando inseridos na sociedade e só depois de os apreenderem na sociedade onde vivem é que escolhem aqueles a que vão dar continuidade no espaço cibercibers. Assim, podemos dizer que o ciberespaço é a concretização virtualizada dos ideais de cada indivíduo. Os elos sociais criados nas comunidades virtuais alteram todas as formas de socialização tradicionais que conhecemos. Poderemos falar de uma retribalização da sociedade segundo a velha máxima mcLhuniã<sup>13</sup>.

#### 4 Cibercomunidades e Ciber-Redes Sociais

O ciberespaço originou novas comunidades, as comunidades virtuais ou cibercomunidades. Nas formas tradicionais de organização das sociedades, formaram-se as cidades, vilas e aldeias para facilitar a comunicação e as trocas comerciais entre as pessoas. Logo, quem permanecia longe das dinâmicas das metrópoles

<sup>11</sup> Harvey (1984), *Ibidem*, p.77.

<sup>12</sup> Harvey (1984), *Ibidem*, p.44.

<sup>13</sup> Para McLuhan a evolução cultural pode ser representada por duas fases: a invenção da imprensa escrita no século XV e a da televisão no século XX. As etapas pelas quais passa a evolução cultural, de acordo com McLuhan, definem-se inicialmente pela tribalização dos povos, depois pela destribalização, e hoje em dia pela retribalização.

A tribalização para McLuhan e a sociedade oral para Pierre Lévy remetem a uma época em que a linguagem era o instrumento fundamental para a comunicação e organização social. A sociedade era formada por tribos, que comunicavam por meio da oralidade, sendo organizados ritos onde todo o conhecimento adquirido era armazenado na memória e a única maneira de repassá-lo era através destes momentos, passando de geração a geração. Actualmente são os meios electrónicos que fazem o papel de principais agentes comunicadores e transmissores de conhecimento. Os primeiros meios electrónicos foram a rádio e a televisão e hoje, pressupõe-se, a Internet. Para o autor, a retribalização estaria ligada à constituição de uma “aldeia global”.



tinha sempre mais dificuldade em aceder a determinadas informações, conhecimentos e produtos. Com o desenvolvimento das novas tecnologias e dos novos *media* foi toda uma organização social, cultural, económica e política que se transformou. Mário José Lopes Guimarães Jr. sustenta que no caso da Internet ímveis que constituir-se num artefacto tecnológico inovador, estabeleceu um novo espaço e tempo de interacção social, dentro dos quais emergem formas novas e diferenciadas de sociabilidade.<sup>14</sup> As características do próprio espaço permitem juntar pessoas, que apesar de nunca se terem cruzado, reconhecem-se espiritualmente e partilham da mesma força de vontade, dos mesmos sentimentos. É neste sentido que podem constituir-se as comunidades virtuais. As relações sociais vão assumir as características do meio, vão ser mais interactivas, mais híbridas.

Para Van Dijk, as redes assumem um papel crucial para a organização social, mas as redes não constituem por inteiro a mensagem, pois segundo Van Dijk, as propriedades, as acções e trocas das pessoas nestas redes é que vão definir o que acontece e o acontecimento final não está determinado, logo à partida, pelas inúmeras possibilidades abertas na rede.<sup>15</sup> “As comunidades virtuais são os agregados sociais surgidos na rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço”.<sup>16</sup>

As redes sociais existentes na Web são exemplo de como o ciberespaço se encontra organizado em cibercomunidades auto-estruturadas e hierarquizadas de acordo com a inteligência colectiva que o dinamiza.<sup>17</sup> Um estudo recente publicado no Pew Reserach Center, por Amanda Lenhart, revela que um terço (35%) dos utilizadores de internet americanos adultos têm um perfil num site de rede social em linha. Quatro vezes mais do que há três anos atrás, mas um dado ainda muito inferior aos 65% dos adolescentes americanos que interagem em redes sociais. Apesar de ser um fenómeno que interessa, sobretudo aos mais jovens, está a alargar-se por todas as faixas etárias da sociedade. Basta as pessoas adquirirem a literacia essencial para navegar no ciberespaço e utilizar todos os trilhos abertos à expansão das suas relações sociais. (<http://www.pewinternet.org/Reports/2009/Adults-and-SocialNetwork-Websites.aspx>)

<sup>14</sup> Guimarães, (1997), *Ibidem*.

<sup>15</sup> Cf. Hacker, Van Dijk (2000), *Ibidem*, p.32.

“The fomal and technological properties of networks are important, but the actions and exchanges of people in these networks finally decide what happens.”

<sup>16</sup> Rheingold, Howard, *A Comunidade Virtual* (1996), Lisboa: Gradiva, p.17.

<sup>17</sup> Cf. Lenhart, Amanda, *Adults and Social Network*, Jan 2009 in Pew Internet Reserch Center, [www.pewinternet.org](http://www.pewinternet.org).

Um exemplo de uma rede social que foge a algumas hierarquias é o Twitter que, ao contrário das outras redes, os participantes criam um estatuto dentro da rede através da importância dos assuntos que divulgam, da informação das mensagens. No Twitter não há distinção de categorias de utilizadores, pois não assinala as celebridades. Esta rede social permite o envio de mensagens curtas de 140 caracteres designados *tweets*. É uma rede, por natureza, desorganizada onde é difícil encontrar quem está para poder segui-lo. No Twitter não é possível fazer pesquisas para encontrar pessoas, não existem instrumentos para guiar os utilizadores, apesar de haver listas de sugestão por temáticas.

O *Listorious* é exemplo de um *site* onde vários voluntários publicam listas personalizadas de comentários inseridos no Twitter, para os interessados poderem seguir (<http://listorious.com/>). Para se encontrarem as contas de celebridades pode fazer-se uma pesquisa no Google, ou então consultar *sites* específicos com as contas de pessoas famosas, como o *site* *CelebrityTweet.com*. O Twitter foi uma ferramenta muito utilizada nas últimas campanhas políticas em Portugal, nomeadamente durante as eleições legislativas de 2009 e o fenómeno das redes estendeu-se também à campanha feita nas autárquicas.

O Twitter permite aos órgãos políticos informarem os seus eleitores sobre as suas acções e ideias, com mensagens curtas e objectivas. Também podemos encontrar as contas de políticos ou partidos através de uma pesquisa feita nos motores de busca do Google. No entanto, muitos dos comentários de políticos não são feitos pelos próprios, mas pelas equipas que trabalham as campanhas eleitorais, ou que fazem a assessoria. O Twitter é utilizado de diversas formas. A título de exemplo, nos Estados Unidos, Holcman, um distribuidor de leite creme da cidade de São Francisco, tem cerca de três mil seguidores na conta @FoodTruckLA que divulga mensagens de distribuidores de comida de Los Angeles, para que as pessoas saibam, em cada minuto, onde se encontra cada um dos distribuidores de refeições e quais as horas mais congestionadas. No Twitter a popularidade dos indivíduos pode ser medida pelo número de seguidores que têm. Neste aspecto, cria-se uma espécie de hierarquia, mesmo dentro do ciberespaço, pois nem todos os cibernautas têm a mesma notoriedade.

Por exemplo, em Portugal, o único líder partidário com uma conta no Twitter registada com o seu nome foi Manuela Ferreira Leite, do Partido Social Democrata (PSD), registada no Twitter desde Novembro de 2008. Apenas deixou uma mensagem, no entanto tem cerca de 850 seguidores (<http://twitter.com/ferreiraleite>). Outros registos de políticos no Twitter dizem respeito a José Sócrates que está registado na rede, mas não com uma conta pessoal. José Sócrates tem uma conta associada ao *site* [www.socrates2009.pt](http://www.socrates2009.pt), com cerca de

1600 seguidores e 400 *tweets* colocados (<http://twitter.com/socrates2009>). O CDS-Partido Popular (CDS-PP) está também no Twitter com cerca de 1800 seguidores (<http://twitter.com/cdspp>) e colocou por volta de 7400 *tweets*. O Bloco de Esquerda (BE) é o partido mais popular do Twitter com cerca de 3300 seguidores (<http://twitter.com/bloco>) e mais de 2150 *tweets* colocados. O Partido Comunista Português (PCP) tem 600 seguidores ([http://twitter.com/\\_pcp\\_](http://twitter.com/_pcp_)). O actual líder do PSD, Pedro Passos Coelho tem uma conta no Twitter e tem, até ao momento, cerca de 3600 seguidores e 460 *tweets* colocados (<http://twitter.com/ppc2010>).<sup>18</sup>

No site [/twitterportugal.com/](http://twitterportugal.com/) podemos visualizar quem tem mais popularidade no Twitter, em Portugal. Logo, quem tem mais pessoas a segui-lo tem mais notoriedade dentro da rede e poderá ser considerado um *opinion maker* do ciberespaço. Muitas vezes, a popularidade de uma ciberidentidade no Twitter faz com que mais pessoas a sigam, tornando-se quase um ciclo vicioso. Quanto mais citações tiver uma ciberidentidade no ciberespaço, mais popular se torna e mais notoriedade ganha.

O Presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, é um dos actores políticos mais influentes em todo o mundo e conta com mais de quatro milhões de seguidores. Escolhido pela empresa especializada em internet e *Web design*, a *Information Architects*, como o mais influente do *site* de microblogging Twitter ([www.informationarchitects.jp/](http://www.informationarchitects.jp/)). Outras personalidades famosas também se encontram entre os mais influentes. A cantora americana Lady Gaga surge em segundo lugar da lista, seguida do canal CNN Braking News. A *Cosmic 140* foi divulgada num formato parecido com um mapa astronómico, onde as individualidades mais influentes são representados por círculos maiores, ou menores, e mais ou menos perto do centro do mapa, de acordo com seus seguidores e a sua participação no *site* de *microblogging*. No centro encontram-se os fundadores do Twitter, Biz Stone, Jack Dorsey e Evan Williams. A lista apresentada não tem em conta o número de seguidores, mas a actividade dos utilizadores do Twitter e respostas aos *tweets*, os *retweets*. Outras personalidades de referência que têm conta no Twitter são: o fundador da Microsoft, Bill Gates, que se encontra em 14.º lugar, o político americano Al Gore, em 22.º lugar com mais de dois milhões de seguidores, o líder tibetano Dalai Lama, que surge em 61.º lugar e que se juntou ao *site* apenas em Janeiro de 2010. A lista cita também organizações como o Google, 13.º colocado, e a equipa de futebol espanhola Real Madrid, na 122.ª posição.

O *Facebook* é, actualmente, entre as redes sociais a que tem mais sucesso em todo o mundo, com mais de 350 milhões de utilizadores. Se esta ciber-

<sup>18</sup> Consulta feita em Março de 2010.

comunidade social habitasse um país territorial, seria o terceiro mais povoado do mundo, a seguir à China e Índia. Completou seis anos em Fevereiro deste ano, sendo o segundo *site* da Internet mais popular depois do Google. Por dia, os utilizadores colocam mais de 55 milhões de entradas e partilham, semanalmente, mais de 3 mil e 500 milhões de conteúdos. Surgiu nos Estados Unidos da América em 2004, mas, hoje em dia, mais de 70% da audiência encontra-se fora do país de origem. Esta rede funciona de forma diferente do Twitter e o acesso a determinados perfis é bem mais restrito. Aliás, a sua origem provém de um círculo bastante restrito que apenas foi alargado em 2006. Inicialmente, a adesão ao Facebook estava limitada aos estudantes da Universidade Harvard. Foi, depois, expandida ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), à Universidade de Boston, ao Boston College e a todas as escolas Ivy League dentro de dois meses. No ano seguinte foram adicionadas outras universidades. Eventualmente, pessoas com endereços de e-mail de universidades (por exemplo, *.edu*, *.ac.uk*), ao redor do mundo, eram eleitas para ingressar na ciber-rede. Em 27 de fevereiro de 2006, o Facebook passou a aceitar também estudantes do secundário e algumas empresas. Desde 11 de Setembro de 2006, cibernautas com 13 anos de idade ou mais poderiam ingressar.<sup>19</sup> Esta rede social tem ainda cibergrupos dentro da cibercomunidade.

Outras redes bastante populares são o *Myspace*, que se concentra em temas de entretenimento e música, o LinkedIn que é utilizado por profissionais de recursos humanos. O *Orkut*, muito utilizado no Brasil, propriedade do Google, e o *QQ* usado na China. O francês *Skyrock*, o sul-coreano *Cyworld*, o *Muxlim* no mundo muçulmano, *Vkontakte* na Rússia, são redes sociais populares em diversos países do mundo.

As cibercomunidades criadas nas redes sociais da Web proporcionam novas oportunidades para os indivíduos exporem as suas opiniões, dúvidas, para debaterem determinados assuntos, algo que pode ser aproveitado por comerciantes e grupos de interesse, sendo que podem querer utilizar os serviços das redes sociais para influenciar a tomada de decisão sobre produtos de consumo ou opinião política.<sup>20</sup>

<sup>19</sup> Cf. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>.

<sup>20</sup> Cf. Keith N. Hampton, *Social Isolation and New Technology, How the Internet and mobile phones impact Americans' social networks*, November 2009, University of Pennsylvania, Lee Rainie, Pew Internet Project, p.11, disponível em: <http://pewresearch.org/>.

Segundo o relatório deste estudo, a maioria - 71% - de todos os usuários de serviços de redes sociais enumerados, pelo menos um membro do seu núcleo de rede foi influenciado por um 'amigo' durante a interação numa rede social. O uso de serviços de redes sociais é a mais elevada na faixa etária entre os 18-22 anos de idade. Trinta por cento destes jovens utilizam um serviço de redes sociais para manter o contacto com 90% ou mais dos seus influentes dentro do núcleo.

O mundo está assim ligado em rede e a evolução das comunidades on-line, desde os anos 90, permitiu o fim do anonimato e o possível desaparecimento da vida privada. Há cada vez mais partilha de informação e interação entre os cibernautas. Há cada vez mais trocas culturais em todo o mundo. Mas, o facto das culturas se misturarem não significa que as sociedades se homogeneizem. O ciberespaço é um lugar, por excelência, de afirmação das individualidades e da subjectividade. Assim, em vez de gerar consenso, pode gerar cada vez mais dissenso.

Para que uma comunidade não se desintegre, é necessária a existência de um núcleo duro capaz de manter a coesão dentro da diversidade de membros que compõem essa mesma comunidade. O mesmo acontece no ciberespaço e no seio das cibercomunidades. As redes têm que saber auto-gerir-se para sobreviverem. Assim, devem criar-se restrições, com o cuidado de não se imporem à liberdade de expressão dos indivíduos, o que não seria vantajoso para o bom nome da democracia, mas é conveniente estabelecer-se uma *netiquette*. A *netiquette* consiste num conjunto de regras e normas, costumes e atitudes aceitáveis, que os utilizadores da Internet devem assimilar para que respeitem e sejam respeitados no ciberespaço. O conhecimento desta dinâmica do ciberespaço deve ser valorizado e transmitido a todos os cibernautas. Tal como acontece nas comunidades territoriais, um indivíduo só é aceite se não quebrar o contrato social a que está naturalmente e juridicamente sujeito. Essa é uma condição necessária ao bom funcionamento das cibercomunidades. Numa sociedade tão diversa, onde o individualismo despoleta a todo o momento, o dissenso pode imperar muitas vezes sobre o consenso e dá-se, então, a fragmentação do espaço público, neste caso do ciberespaço público. Sendo que essa desagregação acentua-se ainda mais nas ágoras virtuais, uma vez que as minorias sentem-se mais protegidas pelos interfaces do ciberespaço e mais motivadas a participarem.

## 5 CiberIdentidade

Já falámos das novas formas de sociabilidade, da formação de cibercomunidades e da constituição de uma ciberidentidade no ciberespaço. Mas, o que é a ciberidentidade e como se forma? Será que temos mais de uma identidade no “mundo da vida”?

O conceito *persona* é utilizado por alguns autores para designar as identidades construídas no ciberespaço.<sup>21</sup> Para Manuel Castells a identidade é uma

---

<sup>21</sup>Cf. Silva, *Ibidem*.

construção cultural com significado, feita pelo actor social durante o processo de socialização com os outros. A identidade tanto pode ser individual como colectiva. Um indivíduo tem uma identidade, uma cidade ou um país identificam-se de acordo com os seus hábitos culturais, princípios e valores que os diferenciam dos outros e os aproximam entre si.<sup>22</sup>

Com a Web 2.0 e o advento da terceira geração da Internet<sup>23</sup>, o próprio sujeito deixa de ser centralizado e passa a estar descentralizado no mundo, estando ele próprio ligado com os outros em rede. As várias formas de comunicação contribuem para a formação de culturas e identidades.

Por conseguinte, com a chegada da “Era da Informação” as pessoas ganharam uma autonomia que não usufruíam outrora, dado que as categorias de significação eram fornecidas apenas nas relações sociais que estabeleciam em casa, ou no trabalho e convívio com os amigos. Os meios de comunicação, como reconstrutores da realidade social, vieram complementar e, em alguns casos, substituir os processos de atribuição de significados aos acontecimentos, ao mesmo tempo que restituíam e recriavam os valores culturais vigentes. Deste modo, os indivíduos ganharam uma maior liberdade na reconstrução dos seus significados sociais. Por exemplo, antes a religião era a grande influenciadora da identidade de um povo, ao passo que na Idade Moderna é o Estado o grande representante da identidade nacional. Castells refere que a identidade se constrói com base na História. Este autor faz a distinção entre três tipos de identidade: as *identidades legitimizantes*, que são construídas por uma elite com intuito de formalizar os seus pontos de vista; as *identidades resistentes*, com princípios básicos que fornecem uma poderosa fonte de identidade sólida e resistente a críticas, excluindo todos os demais; e *identidades-projecto* que são dinâmicas e inovadoras, respeitando as diferenças culturais e que não discriminam as dissemelhanças. São o protótipo das sociedades modernas.<sup>24</sup>

No ciberespaço encontramos os três tipos de identidade, mas com tendência para as identidades-projecto, pois sendo este um espaço primordialmente democrático prima pela liberdade de opinião e expressão.

Em *O Poder da Indentidade*, Manuel Castells chama a atenção para a importância dos atributos culturais na construção da identidade. A identidade social é distinta do papel social que cada indivíduo assume, no seio da so-

<sup>22</sup>Cf. Castells, Manuel, *Conversas com Manuel Castells*, (2003), Campo das Letras, p.77.

<sup>23</sup> O advento da Web 3.0 foi anunciado pelo jornalista John Markoff, num artigo do *New York Times*. A Internet de terceira geração pretende ser a organização e uso de forma mais inteligente de todo o conhecimento disponível na Internet. Trata-se do desenvolvimento da Web semântica dando mais sentido aos dados.

<sup>24</sup> Cf. Castells, (2003), *Ibidem*, p.79-80.

cidade em que se insere. A identidade é constante e constitui uma fonte de significado, tanto para o próprio indivíduo como para os outros, sendo que constrói-se através de um processo de individuação e auto-organização de toda a informação que vai recebendo e assimilando do meio, para depois interiorizar para si mesmo e exteriorizar para os outros. Os diferentes papéis apenas coincidem com a identidade nos momentos em que essa autodefinição se torna mais importante para o sujeito, por exemplo, o facto de ser de um determinado partido político e tomar acções que visem cumprir certos objectivos. No entanto, ao passo que a identidade tem a ver com a significação que lhe é atribuída, o papel diz respeito à função do actor.<sup>25</sup>

Quando entramos num espaço de discussão online, ou num *chat*, temos de ter em conta que as identidades ali presentes são virtuais e podem não existir na realidade. Podemos manter uma conversa com alguém que existe apenas nesse espaço, podemos nós próprios criar uma identidade, ou manter o anonimato quando postamos um comentário num blogue, etc.

Mark Poster diz que em vésperas do século XXI começam a surgir duas análises em relação às novas formas de socialização: a que refere uma cultura pós-moderna, em que despoletam novas identidades, e a outra análise diz respeito às novas formas de comunicação. É verdade que os *media* contribuem para a formação da identidade cultural, cultivando novas formas de individualidade: não é possível dizer que a sociedade moderna encoraja um indivíduo racional, autónomo, centrado e estável, o “homem sensato” (*rea-*

<sup>25</sup> 21 Cf. Castells, Manuel, *O Poder da Identidade, A Era da Informação: economia, Sociedade e Cultura, Vol II*, (1999), São Paulo: Paz e Terra, pp. 22-23.

Em relação à formação da identidade individual, Manuel Castells diz: “A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória colectiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam o seu significado em função de tendências sociais e projectos culturais enraizados na sua estrutura social, bem como na sua visão de tempo/espaço.” Deste modo, o autor sustenta que a individualidade é uma construção social, que tem por base a identidade colectiva.

As três identidades que define, a legitimadora, a de resistência e a de projecto ocorrem num contexto assinalado por relações de poder. A identidade legitimadora é a que constitui a sociedade civil designada por Gramsci. Uma sociedade constituída por “aparatos”, tais como as instituições sociais, quer seja a Igreja, os partidos políticos, associações, que legitimam, que padronizam, no fundo, o tipo de sociedade que denotam. A identidade de resistência destina-se à formação de comunidades, que dá origem a formas de resistência colectiva face a uma opressão, a fim de se auto-defender de potenciais perigos exteriores. A identidade-projecto constrói-se com base num projecto de uma vida diferente, que se expande no sentido de transformar a sociedade.

Segundo Castells, na rede a identidade-projecto origina-se a partir da resistência comunal, isto é, há uma reconstrução das identidades defensivas em torno de princípios comunais.

*sonable man*) do Direito, o cidadão instruído da democracia representativa, o “homem económico” calculista do capitalismo, o estudante do sistema público de educação, definido em função das habilitações académicas, então talvez esteja a surgir uma sociedade pós-moderna que alimenta formas de identidade diferentes, ou até mesmo opostas, às da modernidade. As tecnologias de comunicação electrónica aumentam significativamente estas possibilidades pós-modernas.<sup>26</sup>

É neste parâmetro que nos podemos referir à existência de uma cibercultura, de novas formas de cultura com novas regras, novos princípios e valores. Além disso, como Castells refere nestá a prestar-se muita atenção aos intercâmbios sociais baseados em identidades simuladas e em jogos de papéis.<sup>27</sup>

Deste modo, poderemos dizer que a realidade “real” foi substituída por uma “realidade virtual”, em que os indivíduos são incitados a viver as suas fantasias recriando as próprias identidades. Hoje em dia, é-nos lícito afirmar que não existem duas realidades distintas- a “real” e a “virtual”, mas estão ambas imbricadas uma na outra, sendo que pode tornar-se imperceptível onde começa uma e acaba a outra. Assim, os papéis desempenhados numa e noutra interferem de facto na realidade dita “real”. Um indivíduo que tem uma identidade quase que “imposta” na sociedade tradicional, ao recriar uma outra no ciberespaço, pode começar a vivenciar experiências e desempenhar papéis que permeiam a sua vida normal. Manuel Castells refere também que nós jogos de papéis e a construção da identidade como base da interação on-line constituem uma parte muito reduzida da sociabilidade baseada na Internet (. . .). A Internet é uma extensão da vida tal como o é em quase todas as suas dimensões e modalidades.<sup>28</sup>

No entanto, Sherry Turkle, pioneira nos estudos sobre construção da identidade na Internet, refere que a vivência de vidas paralelas no ecrã leva algumas pessoas a adoptar identidades falsas, que podem por vezes resultar em frustrações, uma vez que na “vida real” elas não existem.<sup>29</sup>

A identidade virtual é uma espécie maleável de identidade, uma “identidade instantânea”, ou até de identidade líquida. Turkle acrescenta ainda que têm emergido um novo tipo de comunidade em substituição às comunidades de conteúdo ético, que são chamadas de comunidades estéticas (. . .) que são

<sup>26</sup> Cit. Poster (2000), *Ibidem*, p. 36.

<sup>27</sup> Castells (2004), *Ibidem*, p.145.

<sup>28</sup> Castells, (2004), *Ibidem*, p.147.

<sup>29</sup> Cf. Turkle, Sherry, *Life on the screen: identity in the age of Internet* (1995), New York: Simon & Shuster, p.267.



comunidades voláteis, passageiras, destinadas a um ou alguns poucos aspectos, são comunidades voltadas a interesses específicos, (...) formadas em torno de eventos ou espetáculos e raramente se fundem em interesses de grupo. Deste modo, estas comunidades caracterizam-se por serem flexíveis e são constituídas por identidades flexíveis, num mundo moderno líquido, como refere a autora. E continua dizendo que não são comunidades que não trazem consigo compromissos de longo prazo; *cloakroom communities* que são vestidas para expressar algo, porém como roupas, podem ser penduradas no cabide, ou esquecidas, quando se deseja.<sup>30</sup>

As identidades no espaço virtual assumem, por vezes, simulações. No livro “Simulacros e Simulações”, Jean Baudrillard menciona que uma “simulação consiste em fingir ter o que não se tem e o simulador quando finge apresenta as características do que está a representar, acabando este facto por determinar uma “nova identidade””.<sup>31</sup> A *persona* que aparece no ciberespaço é, potencialmente, muito mais do que um mero reflexo do “Eu real” e contém características do simulador. Os discursos no ciberespaço sugerem que se pode caminhar para fora do “Eu” numa extensão tal que pode mesmo recriar-se do “Eu”, conferindo-lhe uma identidade virtual, em que o ciberespaço constitui a metáfora da pessoa – o utilizador é levado a reinscrever-se. Ao constituir-se como espaço de sociabilidade, o ciberespaço gera novas formas de relações sociais, com códigos por vezes conhecidos, mas adaptados ao espaço e tempo virtuais e às possibilidades de construção de novas identidades.

Não obstante, se, por um lado, o ciberespaço é um lugar que facilita a ofuscação das identidades, por outro, é mais aberto à exposição da intimidade, dado que as pessoas sentem-se mais protegidas pelo ecrã e por pseudónimos e, deste modo, são capazes de revelar coisas que não fazem cara-a-cara.

Para Mark Post o sujeito da pós-modernidade apresenta uma personalidade instável, múltipla e difusa. Ao passo que os primeiros *media* separavam os papéis de emissor/receptor, produtor/consumidor, governante/governado, os novos meios de comunicação diluem a lógica deste binómios e invertem os papéis dos agentes. A comunicação é descentralizada e permite aos indivíduos ter um papel mais dinâmico na construção das suas identidades.<sup>32</sup> Portanto, o ciberespaço é um “não-lugar”, onde as formas de cultura existentes ajudam à formação individual, em que os valores, normas e regras dessa cultura não são rígidos, mas mais flexíveis, pois o próprio meio onde se inserem é “fluído”.

A identidade no ciberespaço pode ser revelada de várias formas, por ex-

<sup>30</sup> Turkle (1995), *Ibidem*, p.257.

<sup>31</sup> Cf. Baudrillard, Jean, *Simulacros e Simulações* (1991), Lisboa: Relógios d’Água, p.9.

<sup>32</sup> Cf. Poster (1995), *Ibidem*, pp.45-46.

emplo através da biografia, de fotografias, ou informações pessoais. Existem signos com mais importância que outros. No caso das fotografias, sendo ícones da pessoa, têm mais credibilidade que qualquer informação textual que a pessoa possa apresentar. No entanto, temos de ter em conta se as fotografias são mesmo o ícone daquilo que tentam induzir, ou se pretendem apenas fomentar uma identidade falsa.

Mas, há quem possa aceitar esse jogo de identidades efémeras e explorar ao máximo a existência desses outros “Eus”, valorizando o anonimato existente no ciberespaço. Na verdade, qualquer ciberidentidade está em contínuo processo de formação, mas o que não podemos esquecer é que cada ciberidentidade é resultado de um ciberagente do espaço social, isto quer dizer que qualquer pessoa que intervém no espaço é capaz desencadear acções e ajuda à formação da “inteligência colectiva” proclamada por Lévy. Sendo, ou não, falsa, uma ciberidentidade vai assumir um estatuto social no ciberespaço e vai desencadear acções que podem estender-se ao espaço territorial.

Por outro lado, o “Eu” também passa a assumir diferentes formas de se relacionar com o corpo. Ao passo que na modernidade o corpo é visto como uma capa de protecção do “Eu”, na pós-modernidade, descrita por David Lyon, o Corpo e o Eu estão intimamente ligados.<sup>33</sup> Mas na “Era da Cibermodernidade” o corpo é quase diluído na máquina e o “Eu” assume outras formas e outras imagens, desligando-se da anatomia corporal. Surge novamente a questão do *cyborg*, a fusão do corpo com a máquina. No fundo é apenas o espírito que navega no ciberespaço.

## 6 Ciberespaço Público – A Nova Ágora da *Polis*

Afinal, o que é o virtual senão uma mera imitação da realidade? Tal como refere Mark Poster, em “A Segunda Era dos Media”: “Do bastão, funcionando como extensão e substituto do braço, à realidade virtual no ciberespaço, a tecnologia tem evoluído para imitar o real, para multiplicá-lo e aperfeiçoar-se a partir dele.”<sup>34</sup> Mas, em determinados aspectos a realidade virtual supera a “realidade real”.

As épocas e os períodos não se precedem ou sucedem, antes influenciam-se e complementam-se mutuamente. Daí que os novos meios sejam sempre uma adaptação de velhos meios a novas realidades. McQuail refere, a propósito

<sup>33</sup> Cf. Lyon, David, *A Sociabilidade do Ciberespaço, Controvérsias sobre relações mediadas por computador*, in, Loader, Brian, *A Política do Ciberespaço, Política, Tecnologia e Reestruturação Global* (1997), Lisboa: Instituto Piaget, p.56.

<sup>34</sup> Cf. Poster (2000), *Ibidem*, p.53.

da mudança social propiciada pelos novos *media*, que estes libertam-nos da restrição geográfica abrindo bases alternativas para novas formas de identificação e formação de redes.<sup>35</sup> O próprio imaginário humano alterou-se com a existência de um novo espaço, o espaço virtualizado. Assim, surgiram novos lugares de comunicação e de trocas de experiências. As formas de representar e interagir com o mundo alteraram-se e a tecnologia pode afectar o registo da memória colectiva social. As mudanças no imaginário colectivo vão reflectir-se também nas formas de sociabilidade, sendo até mesmo a apropriação da realidade diferente. Os códigos de sociabilidade serão uma reformulação e uma ressemantização das formas conhecidas de sociabilidade, adaptadas às novas condições, tanto de espaço/tempo virtuais, quanto de agentes sociais dinâmicos.

Para Poster as comunidades virtuais e reais espelham-se numa justaposição cruzada, pois os indivíduos atribuem as mesmas características imaginárias às duas realidades. Isto é, o estatuto ontológico de cada realidade, a “real” e a “virtual”, passa sempre por uma re-construção do imaginário individual e colectivo. Para o autor os indivíduos codificam a “realidade virtual” mediante categorias da “realidade normal”, comunicam entre si como se estivessem no espaço comum, como se esse espaço fosse ocupado por corpos.<sup>36</sup> No caso dos *sites* criados por partidos políticos verificamos isso mesmo, a aplicação de ferramentas multimédia em prol da comunicação entre os intervenientes, do processo não só informativo, mas de toda a comunicação gerada através das páginas on-line, as cores, a organização das páginas, apresentando-se como se fossem as fachadas das estruturas físicas de uma cidade, onde decorrem os acontecimentos sociais, políticos, etc. criam-se espaços virtuais com as mesmas funções e espaços existentes no território.

Assim, as novas formas de interacção social originaram cibercomunidades, baseadas na comunicação on-line, que resultaram do culminar de um processo histórico de dissociação entre localidade e sociabilidade, que outrora limitavam as ligações sociais territorialmente. Se, por um lado, os meios de comunicação e, mais propriamente, a Internet e os novos *media* contribuem para o isolamento social, por outro lado, essas novas formas de sociabilidade permitem reconstruir as redes sociais e fazer novas ligações e trocas de significação, recriando novas formas de miscigenação cultural. Manuel Castells refere a este propósito que os críticos da Internet e as reportagens dos meios de comunicação social defendem a ideia de que a expansão da Internet está

<sup>35</sup> Cf. McQuail, Denis, *Teoria da Comunicação de Massas* (2003), Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, p. 127.

<sup>36</sup> Cf. Poster (2000), *Ibidem*, p.49.

a conduzir a um isolamento social e a uma ruptura da comunicação social e da vida familiar, porque os indivíduos se refugiam no anonimato e praticam uma sociabilidade aleatória, abandonando a interacção pessoal cara-a-cara em espaços reais.<sup>37</sup>

Não obstante, o Ciberespaço reúne pessoas de várias partes do mundo, que nunca se encontrariam a não ser neste lugar. Esse facto, por si só, é suficiente para alterar muitas das acções territoriais. Os ciberespaços são excelentes pontos de encontro para os cidadãos se encontrarem, para debater assuntos de interesse público, para criar negócios, para partilhar informações. Tudo se resume a um processo de comunicação que vai desencadear acções. Enquanto espaços públicos, as características inerentes aos espaços virtuais e às suas possibilidades, tornam-nos espaços públicos com visibilidade, participação e legitimidade global.

## 7 Ciberdemocracia

O surgimento de Ciberespaços Públicos altera as formas de fazer política e num regime democrático vai também trazer consequências na forma de exercer a democracia. No ciberespaço a democracia evolui de representativa para directa. Como um novo canal de comunicação bidireccional, a Internet pode fortalecer e enriquecer as relações entre os cidadãos e as organizações intermediárias, incluindo os partidos políticos e os meios de comunicação social. A Internet pode ampliar a participação na vida pública, ultrapassando barreiras políticas, especialmente para muitos grupos actualmente marginalizados, facilitando a capacidade dos cidadãos para reunir informações sobre a campanha, para mobilizar as redes comunitárias e para fazer *lobby* dos representantes eleitos. Por outro lado, a Web facilita a democracia directa através de referendos e do voto directo, uma metodologia que num futuro próximo se poderá tornar viável.

Mas, será que os novos *media* redundam apenas em benefício da democracia, nada acrescentando ao que já existe, ou introduzem novas formas de lidar com as questões e até mesmo novas formas de relacionamento social autoritárias? Para já, as respostas a estas questões ainda se encontram em aberto. Alguns críticos dos meios de comunicação assumem teorias que veem os *media* como entraves à reflexividade e ao debate da opinião pública. É o caso de Habermas que sustenta que os *media* electrónicos reduzem a democraticidade,

<sup>37</sup> Cf. Poster (2000), *Ibidem*, p.49.

uma vez que retiram a capacidade de reflexão das pessoas.<sup>38</sup> Na sua *Teoria da Acção Comunicativa* idealista, Habermas confere um potencial emancipatório aos *media*, na medida em que fornecem as bases de reflexão aos indivíduos, mas não lhes reconhece a manifestação de pretensões de validade, apenas respostas como sim/não, não sendo por isso uma esfera pública democrática, mas considera os sujeitos actores capazes de resistir às imposições mediáticas. Para Walter Benjamim, os *media*, nomeadamente o cinema, já encoraja hábitos culturais analíticos, pois os meios assentam em princípios de reversibilidade e não em posições hierárquicas fixas, no entanto aponta para o facto de os processos democratizantes dos *media* dependerem do seu modo de realização.<sup>39</sup>

Os primeiros passos para a existência da democracia electrónica foram dados logo no início do aparecimento da rede e das primeiras comunidades virtuais, nos anos 70. Não obstante, a eventual substituição da democracia representativa pela democracia directa, utilizando o ciberespaço como veículo, mantém-se ainda na quimera dos optimistas do ciberespaço.

A transformação das cidades em *cidades digitais*, no ciberespaço, é já uma realidade. Estas permitem aceder a serviços e recursos administrativos das cidades territoriais, facilitando determinados processos burocráticos. Em Portugal temos o exemplo do *site* da cidade de Aveiro, criado em 2003- “Aveiro Digital” (<http://www.aveiro-digital.pt/>).

Outro projecto, em Portugal, é o das *Cidades e Regiões Digitais*, financiado pelo *POS\_Conhecimento*, que tem o propósito de “desenvolver a Sociedade de Informação e do Conhecimento ao nível regional de forma a criar competências regionais aplicadas que criem valor económico para a região, aumentem a qualidade de vida dos seus cidadãos e promovam a competitividade das suas empresas e o seu desenvolvimento sustentado” ([www.cidadesdigitais.pt](http://www.cidadesdigitais.pt)). O projecto já se tornou um caso de estudo, devido ao sucesso que está a fazer em algumas regiões, como no Algarve (<http://www.algarvedigital.pt/>). A Cisco - multinacional reconhecida pela oferta de soluções tecnológicas no mercado das redes e comunicações - reconheceu o *Algarve Digital* como um *case study* devido aos ganhos obtidos com a partilha de conhecimento e economia de escala. *Algarve Digital* é um portal com informações gerais, serviços e representação política sobre uma determinada área urbana.

As cidades digitais disponibilizam várias informações sobre a sua geografia, locais turísticos, mapas interactivos, informações culturais e ligações a vários

<sup>38</sup> Cf. Habermas, Jürgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere* (1962) Cambridge: MIT Press, p. 32.

<sup>39</sup> Cf. Benjamim, Walter, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (1992), Lisboa: Relógio d’Água Editores, pp.98-110.

Programa Aveiro Digital Sexta-feira, 2 de Abril de 2010 www.aveiro-digital.pt

**Aveiro digital**

**Vídeo Aveiro Digital 2003-2006**

[Apresentação](#)  
[Projectos](#)  
[Serviços](#)  
[Documentação](#)  
[Outros Destinos](#)  
[Contactos](#)

Atalhos de acesso ao menú: ALT + Letra sublinhada

Vistantes: 9948646

**DESTAQUES**

- Vídeo Aveiro Digital 2007-2008 : Agir para Ligar
- Projecto Aveiro Digital - Agir para Ligar
- Relatório Final Aveiro Digital 2003-2006

**AGENDA DA SEMANA**

Não existem eventos agendados para esta semana, até ao presente momento. [\[Ver todos os eventos\]](#)

**NOTÍCIAS DE IMPRENSA**

- Serviços municipais já estão "on-line" (26-06-2009)
- Prémio de Boas Práticas no Sector Público | Deloitte/Diário Económico (19-05-2009)
- Projecto Sal-online vai ser apresentado em encontro europeu sobre E-Gov (03-12-2007)
- Rede Telemática Da Saúde marcou presença nas 3ª Jornadas de Inovação (20-11-2007)
- II.º Encontro de Cibernéticos de Cacia (27-08-2007)

[\[Noticias Anteriores\]](#)

**Sistemas de Gestão**

[SAVAD »](#)  
[GEIAD »](#)  
[SAL » Agir para Ligar](#)  
[Espaços Internet Aveiro Digital » GEO](#)

Agência Albergaria-a-Velha Aveiro  
 Estarreja  
 Ílhavo  
 Mira  
 Murteira  
 Oliveira do Bairro  
 Ovar  
 Sever do Vouga  
 Vagos

Good Practice LBMH 2007  
 epractice.eu

Algarve Digital English Version

Algarve Digital [Contactos](#)

[Início](#)  
[Temas Regionais](#)  
[Conselhos/Autoridades](#)  
[Agendas Culturais](#)  
[Direcção Regional](#)  
[Algarve Digital](#)

**Notícias** **Últimas** **+ Destaque**

Menos custos administrativos, menos burocracia e mais transparência no governo autárquico e do Estado. Novo facturação electrónica disponibilizada pela GIB Algarve já está disponível. Ver aqui.

**Destaque** **Relatórios**

**Em Foco** **Notícias** **Algarve Digital** **Subscriver RSS**

**Poder Local » Mobilidade Sustentável na Escola de Olhão**  
 De 1 a 29 de Abril, a Escola de Olhão apresenta uma exposição sobre Mobilidade Sustentável, que pode ser visitada gratuitamente. Em exibição estão 12 painéis sobre esta temática.  
 Quinta, 21 de Março de 2010

**Animação » Albufeira promove fim-de-semana do chocolate**  
 As potencialidades gastronómicas do chocolate vão ser exploradas por 10 restaurantes de albufeira que se juntaram para realizar o Festival do Chocolate, marcado para o fim-de-semana de 9 a 13 de Abril.  
 Quinta, 21 de Março de 2010

Pontos de acesso à net [VisitaAlgarve.pt](#)  
 Mapas Estatísticos [Mapas Interactivos](#)

Vistantes

*links* de interesse sobre o poder local, saúde, justiça, etc. No entanto, nos *sites* das cidades digitais ainda não se encontram espaços interactivos para os cidadãos, onde eles possam debater assuntos ou expor em aberto as suas opiniões. Ao contrário da cidade digital de Amsterdão (<http://www.dds.nl/>), uma das pioneiras cidades digitais do ciberespaço, que surgiu em Janeiro de 1994.

As Cidades Digitais são projectos governamentais, privados, ou da sociedade civil que visam criar uma representação na Web de um determinado lugar. A *Cidade Digital de Amsterdão, DDS (De Digital Stad)* foi criada por uma organização civil e transformada em entidade de utilidade pública. De início, o projecto estava previsto funcionar apenas durante algumas semanas, no entanto, o êxito que teve fez com que se construísse uma comunidade ligada em rede. A DDS transformou-se num novo conceito de esfera pública, onde se agruparam instituições locais, organizações de base e redes informáticas que visavam, sobretudo, o desenvolvimento da expressão cultural e a participação e dinamização da sociedade civil. A DDS organizou-se virtualmente em vivendas, praças, quiosques, cafés, centros de arte digitais e até mesmo *sexshops*. Nesta cidade, os cidadãos poderiam optar por morar numa rua, escolher a casa onde queriam habitar e podiam assumir uma identidade. Outro tipo de cidade digital refere-se a modelagens 3-D a partir de Sistemas de Informação Espacial (SIS, Spacial Information System e GIS, Geographic Information System) para criação de simulação de espaços urbanos, como o *Google Earth*.

Mas, as verdadeiras cibercidades serão aquelas onde independentemente da sua

estética, se possa exercer de forma democrática a cidadania e a participação cívica. Porque, como já vimos, essa estética serve apenas para tornar a interacção com a tecnologia mais apelativa e sedutora. No entanto, é indiferente que uma cidade digital tenha as mesmas ruas que a cidade territorial. O importante é que facilite os processos burocráticos e de deslocamento, a que estamos sujeitos no dia-a-dia, e que resolva definitivamente as questões que os governados mantêm, obrigatoriamente, com os seus governos, contribuindo para o desenvolvimento democrático.

A *Democracia Digital* consiste, segundo Hackers e Van Dijk, na aplicação das Novas Tecnologias de Comunicação, seja a Internet, *broadcasting*, ou telemóvel para reforçar a política democrática, no que diz respeito à participação dos cidadãos nos assuntos que concernem à política. Os termos mais utilizados para definir a democracia que se pratica no ciberespaço são “democracia virtual”, “teledemocracia”, “democracia electrónica” e “ciberdemoc-

racia””.<sup>40</sup> Hackers e Van Dijk preferem usar o

termo “democracia digital””, porque, para eles, é o que melhor define a democracia que

se serve da CMC e das TICs para se fazer valer. Assim, a democracia digital tenta tirar partido, ao máximo, das potencialidades dos novos meios de comunicação, ultrapassando os limites temporários, de espaço e outras condições físicas, sendo as TICs ou a CMC complementares, e não substitutas, das práticas políticas tradicionais.<sup>41</sup> Esta definição de democracia digital aproxima-se da de ciberdemocracia, pois esta deve servir-se das tecnologias para facilitar os processos que lhe são inerentes, mas deve ir mais além, deve reorganizar todas as práticas, reformulá-las.

O potencial dos computadores para a comunicação humana e, portanto, para a democracia digital, só começou a realizar-se, em pleno, em 1990 com a rápida difusão da Internet. São as características do meio que lhe conferem o seu estatuto de canal comunicativo interactivo, rápido e instantâneo e, por conseguinte, exemplar para um exercício democrático idealizado tantas vezes.

Assim, serão as TICs e a Comunicação Mediada por Computador (CMC) novas

formas de comunicar evolucionárias ou revolucionárias para a democracia? Para respondermos a esta questão teremos de analisar se as práticas comunicacionais mediadas por computador, ou se as novas tecnologias complementam o exercício da democracia, ou se criam novas formas democráticas. Isto é, a relação entre a democracia territorial e a virtual é feita por substituição ou por articulação.

De facto, o mundo virtual abre azo a novos tipos de exercício político e de gestão e administração pública.<sup>42</sup> Se a democracia digital anuncia um tipo totalmente novo de prática na política, gestão e administração pública, e se se tornasse prática dominante, a cultura básica da política como acção e comunicação também iriam mudar substancialmente. Van Dijk enumera em nove, as principais vantagens da CMC e o uso das TICs pelos indivíduos, no seu direito ao exercício de cidadania e participação democrática:

<sup>40</sup> Cf. Hackers, Van Dijk, (2000), *Ibidem*, p.1.

“Digital democracy is the use of information and communications technology (ICT) and computermediated communication (CMC) in all kinds of media (e.g. the Internet, interactive broadcasting and digital telephony) for purposes of enhancing political democracy or the participation of citizens in democratic communication.”

<sup>41</sup> Cf. Hackers, Van Dijk, (2000), *Ibidem*, p.30.

“We define digital democracy as a collection of attempts to practise democracy without the limits of time, space and other physical conditions, using ICT or CMC instead, as in addition, not a replacement for traditional ‘analogue’ political practices.”

<sup>42</sup> Cf. Hackers, Van Dijk (2000), *Ibidem*, p. 30.



- a) As TICs aumentam a escala e velocidade da informação, contribuindo para a formação e informação dos cidadãos;
- b) A participação política é facilitada e alguns obstáculos como a apatia, a timidez, deficiência, tempo, etc., podem ser reduzidos;
- c) A CMC cria novas formas de organização da informação, grupos específicos de discussão, sendo uma comunicação mais customizada;
- d) A Rede permitirá novas comunidades políticas de livre intervenção;
- e) Um sistema hierárquico político torna-se mais horizontal;
- f) Os cidadãos terão mais voz na criação das próprias agendas de governo;
- g) A CMC irá ajudar a remover mediadores de distorção como jornalistas, e representantes partidários, sendo os actores políticos a assumir o papel jornalístico;
- h) Os políticos ficam mais aptos a responder e interagir directamente com os cidadãos, personalizando a comunicação, o que se torna vantajoso para as estratégias de marketing político;
- i) As TICs e a CMC vão ajudar a resolver os problemas da democracia representativa, como bases territoriais das circunscrições, etc.

Para que as cibercidades funcionem bem é necessário criarem-se regras. Desde logo, assumir compromissos de autenticidade e veracidade das informações. As questões de segurança são as que levantarão mais obstáculos para a concretização dos processos sociais via Internet. Por exemplo, no caso do voto electrónico é difícil obter garantias de que o voto não foi coagido. Deste modo, para que as cibercomunidades, as cibercidades, as ciberdemocracias possam funcionar será crucial que as mentalidades se alterem, nesse sentido, começando logo pelas ciberidentidades se formarem com base numa cibercultura reflectida e bem ponderada, para que se saiba agir e inter-agir no ciberespaço.

As TICs e a CMC serão revolucionárias para a democracia, se as práticas democráticas se reorganizarem, numa articulação do espaço territorial com o ciberespaço.

Para Pierre Lévy a administração do Estado mundial prestaria todos os seus serviços no ciberespaço, em que a gestão dos recursos humanos seria feita

com base num inventário das competências efectivas e não em definições de lugares, de modo a que seja dentro do ciberespaço que se organizem liberalmente as competências e conhecimentos dos intervenientes. Essa administração estaria centrada no diálogo reflexivo, na circulação de informação entre os diferentes serviços e no serviço aos cidadãos. Esta gigantesca comunidade seria, então, composta por activistas, investigadores, líderes de opinião, especialistas e partes interessadas que formam a “inteligência colectiva” de um futuro “governo global”. Mas, Lévy chama a atenção para a passagem de uma política de poder para uma de potência. Em que o poder do Estado seria substituído pelo vigor gerado no seio dessa inteligência colectiva.<sup>43</sup>

Numa governação electrónica existirá uma contínua melhoria dos procedimentos

de participação democrática, em que a mediação entre os cidadãos é feita por um “comandante colectivo” e em que não se trata mais de uma governação de uma parte da sociedade por outra, ou da resolução de eventuais obstáculos externos existentes, porque tudo funciona como um todo global. A ciberdemocracia funcionaria a nível global e estabeleceria uma deliberação mundial, sobre assuntos que interessam a toda a humanidade.

## 8 Concluindo: rumo à realidade virtual 3.0

Provavelmente, em 2020 os telemóveis e os dispositivos móveis serão os instrumentos mais utilizados para aceder à Internet. Estar ligado à Web é cada vez mais importante nos nossos dias e está a aumentar exponencialmente o número de pessoas que comunicam através do e-mail, das redes sociais, etc. Por conseguinte, está a redefinir-se uma nova organização social que torna a sociedade, em determinados aspectos, mais transparente, mas tal não significa que a integridade pessoal, a tolerância social, ou as formas de relacionamento melhorem em todos os aspectos.

Um estudo feito pelo *Pew Research Center* concluiu, através de um inquérito onde a maioria dos inquiridos (cerca de 64%) apostavam nos novos dispositivos comunicativos como instrumentos que viriam a utilizar para comunicar no dia-a-dia, que os interfaces vão oferecer, no futuro, mais e variadas formas de poder falar, tocar, um leque maior de opções de digitação e até mesmo novas formas de pensar.<sup>44</sup> A introdução do *iPhone* e do *iPad* no

<sup>43</sup> Lévy, Pierre, *Ciberdemocracia* (2003), Lisboa: Instituto Piaget, pp. 181-182.

<sup>44</sup> Cf. Janna Anderson, *The Future of the Internet III*, disponível em: <http://www.pewInternet.org/Reports/2008/The-Future-of-the-Internet-III.aspx>, pp.8-9.

mercado são um indício da aproximação desta realidade.

Nesse estudo os inquiridos também definem “Realidade aumentada” (AR- Augmented Reality) e “Realidade Virtual” (VR- Virtual Reality), sendo que os *smartphones* e sistemas de GPS ajudam a aumentar a realidade até um certo ponto, ao passo que as redes sociais estão incluídas na “realidade virtual”, definindo esta realidade como uma “segunda vida”. As duas realidades descritas não confundir-se com a própria realidade e muitos acreditam que isso vai melhorar o mundo, oferecendo novas oportunidades para a conferência, ensino e modelagem 3-D, e mesmo algumas descobertas podem trazer mudanças significativas, nomeadamente a fusão com outras ciências tais como a engenharia genética.<sup>45</sup>

Para os defensores da democracia directa, como Benjamin Barber, a necessidade de evoluir para permitir mais oportunidades para a deliberação do cidadão, com maior utilização de referendos e iniciativas, devolve o poder a organizações comunitárias, sendo que a mobilização popular pode corrigir alguns problemas locais.<sup>46</sup> Neste aspecto, as TICs só têm que evoluir a favor do desenvolvimento democrático. Com o desenvolvimento da Web 3.0 isto tornar-se-á mais fácil.<sup>47</sup>

Não obstante, os “ciber-cépticos” sugerem que, na utilização prática das tecnologias digitais não conseguem transformar os padrões existentes de participação democrática e, numa visão mais pessimista, os prognósticos indicam que a Internet agrava o fosso entre os *nerds* da Web e os apáticos.<sup>48</sup> Já Pippa Norris sustenta que os indivíduos mais habituados a inter-agir na Web, revelam-se mais aptos a trocar opiniões políticas mais diversificadas, tendo uma maior abertura para se relacionarem com pessoas que partilham diferentes pontos de vista, o que enriquece o debate democrático.<sup>49</sup>

---

A notable majority of the respondents (64%) favored the idea that by 2020 user interfaces will offer advanced talk, touch, and typing options, and some added a fourth “T”—think.

<sup>45</sup> Cf. Janna, *Ibidem*.

<sup>46</sup> Cf. Benjamin R Barber, *Three scenarios for the future of technology and strong democracy*, (1999)

<sup>47</sup> A Web 3.0 é uma Web semântica, é uma extensão da actual Internet na qual é dado significado à informação, permitindo que os computadores e as pessoas trabalhem melhor em cooperação”, segundo o próprio inventor da Web, Tim Berners-Lee.

<sup>48</sup> Michael Margolis and David Resnick *Politics as Usual: The Cyberspace “Revolution”* (2000), *Political Science Quarterly*, Vol 113, pp. 573-590. Thousand Oaks, CA: Sage.

<sup>49</sup> Cf. Keith (2009), *Ibidem*, p.3.

## 9 Conclusão

Na actualidade assistimos à alteração dos modos de comunicação, no que diz respeito às trocas simbólicas, desde a oralidade à escrita, as comunicações passaram a ser mediadas electronicamente. Tudo é comunicação e nunca estivemos tão dependentes dela para sobrevivermos e nos adaptarmos ao mundo. Os processos de comunicação foram-se desenvolvendo, tornando a comunicação muito mais interactiva e foram-se criando redes que permitem a comunicação de muitos para muitos, ao invés da comunicação de um para um, ou de poucos para muitos característica da comunicação de massa.

Há quinze anos as pessoas estavam ainda a habituar-se à ideia de que os computadores podiam projectar e expandir o intelecto do utilizador. Hoje em dia, as pessoas começam a aceitar a noção de que os computadores podem expandir a presença física dum indivíduo. O facto da Web permitir ultrapassar as barreiras de espaço e tempo, não pode de modo algum ser um factor determinante do isolamento social, dado que fomenta a comunicação entre os actores. As novas sociedades serão, deste modo, mais plurais e fragmentadas, mas, ao mesmo tempo, sociedades mais participativas e dinâmicas, mais democráticas, isto é ciberdemocráticas e ciberactivas.

Uma coisa pode afirmar-se com certeza: é que a deliberação política, sustentada pela riqueza dos espaços públicos virtuais, ocorrerá cada vez mais nas ágoras virtuais e não só no espaço territorial, sendo que, num futuro próximo, as decisões mais importantes vão ser tomadas tanto no ciberespaço como no espaço territorial, numa simbiose que não vai fazer distinção entre a legitimidade da palavra proferida no Parlamento Territorial, ou daquela que é afirmada no Parlamento Virtual. As eleições e os referendos far-se-ão quer seja através do voto electrónico, facilitando aqueles que por algum motivo não podem deslocar-se, quer pelo voto em papel. As próprias assembleias legislativas serão estruturadas também em rede de parlamentos virtuais mais transparentes para o público, que contribui com as suas ideias, opiniões e soluções para o debate dos assuntos públicos. Deste modo as cibercomunidades, como inteligência colectiva que são, comportam-se como comunidades virtuais abertas e comunicativas, sendo um fim em si mesmas, isto é, quanto mais dinâmicas forem, quanto mais interactivas e participativas, mais fortes ficam e maior visibilidade ganham no Ciberespaço Público, a nova ágora dos povos.

## 10 Bibliografia

Baudrillard, Jean, *Simulacros e Simulações* (1991), Lisboa: Relógios d'Água;

Benjamin R Barber, *Three scenarios for the future of technology and strong democracy*, (1999) Michael Margolis and David Resnick *Politics as Usual: The Cyberspace "Revolution"* (2000), *Political Science Quarterly*, Vol 113, pp. 573-590. Thousand Oaks, CA: Sage;

Benjamim, Walter, *Sobre arte, Técnica, Linguagem e Política* (1992), Lisboa: Relógio d'Água Editores;

Burrows, Roger, *Cultura Virtual, Polarização Urbana e Ficção Científica Social*, in, Loader, Brian, *A Política do Ciberespaço* (1997), Lisboa: Instituto Piaget;

Cardoso, Gustavo, *Para uma Sociologia do Ciberespaço* (1998), Lisboa: Celta;

Castells, Manuel, (1999) *O Poder da Identidade, A Era da Informação: economia, Sociedade e Cultura*, Vol II, São Paulo: Paz e Terra;

Friedman, Yona, *Arquitectura Móvil* (1978), Barcelona: Poseidon;

Guimarães, Mário José Lopes , (1997), *A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade*, disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html> Trabalho apresentado no GT Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad, na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de Novembro de 1997. [Consultado em Fevereiro de 2010];

Habermas, Jürgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere* (1962), Cambridge: MIT Press;

Hackers & Van Dijk, *Digital Democracy, Issues of Theory and Practice* (2000), Sage Publications;

Harvey, Pierre-Léonard, *Ciberespaço e Comunática, Apropriação, Redes, Grupos*

*Virtuais* (1984), Lisboa: Espistemologia e Sociedade;

Janna Anderson, *The Future of the Internet III* disponível em: <http://www.pewInternet.org/Reports/2008/The-Future-of-the-Internet-III.aspx>;

Lenhart, Amanda, *Adults and Social Network*, Jan 2009, in Pew Internet Reserch Center, disponível em: [www.pewinternet.org](http://www.pewinternet.org);

Lévy, Pierre, *Ciberdemocracia* (2003), Lisboa: Instituto Piaget;

Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?* (1998), Paris: La Découverte;

Loader, Brian, *A Política do Ciberespaço* (1997), Lisboa: Instituto Piaget;

McQuail, Denis, *Teoria da Comunicação de Massas* (2003), Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian;

Michael Margolis and David Resnick, *Politics as Usual: The Cyberspace Revolution* (2000), Thousand Oaks, CA: Sage;

Keith N. Hampton,, *Social Isolation and New Technology, How the Internet and mobile phones impact Americans” social networks*, November 2009, University of Pennsylvania, Lee Rainie, Pew Internet Project, p.11, disponível em: <http://pewresearch.org/>;

Poster, Mark, *A Segunda Era dos Media* (1995), Oeiras: Celta;

Rheingold, Howard, *A Comunidade Virtual*, (1996), Lisboa: Gradiva.

Turkle, Sherry, *Life on the screen: identity in the age of Internet* (1995), New York: Simon & Shuster;

Silva, Adelina, *Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais*, Universidade Aberta, disponível em: [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt);

### Websites consultados:

<http://twitter.com/ferreiraleite>

<http://twitter.com/cdspp>

<http://twitter.com/bloco>

<http://twitter.com/ppc2010>

<http://twitter.com/BarackObama>

<http://twitter.com/algore>

<http://twitter.com/foodtruckla>

<http://www.aveiro-digital.pt/>

[www.cidadesdigitais.pt](http://www.cidadesdigitais.pt)

[www.algarvedigital.pt](http://www.algarvedigital.pt)

<http://www.dds.nl/>

[www.informationarchitects.jp/](http://www.informationarchitects.jp/)