



Ciberativismo: mídias digitais e o ativismo ambiental na rede¹

Alan Mascarenhas²
Ana Paula Azevedo³
Olga Tavares⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O caráter transformador do homem aliado à insatisfação frente às desigualdades e outras dificuldades de ordem social refletem um histórico de lutas e mobilizações em busca de interferências no *status quo*. Diante disso, destacamos a relação desses movimentos sociais com a comunicação, haja vista que os processos comunicacionais mediam as relações em sociedade através de suas linguagens. Em tempos de realidade virtual, com o advento da internet, e o turbilhão de possibilidades que apresenta, propomos um estudo dos movimentos de ativismo social no ciberespaço – Ciberativismo - através do aplicativo Amazônia.vc presente no *site* de relacionamentos *Orkut*.

PALAVRAS-CHAVE: ativismo social; ciberativismo; comunicação; cibercultura; meio ambiente.

O Ativismo na Mídia

Com frequência ouvimos na academia e na própria mídia discussões sobre o poder que as mídias exercem sobre o comportamento social. Remete ao período monárquico absolutista a constatação, mesmo que insipiente, de tal força da influência social dos meios de comunicação presentes na imposição do silêncio e na proibição de livros, em detrimento da liberdade de expressão. Nesse sentido, ao longo da história política mundial podemos constatar inúmeros momentos onde a mídia foi utilizada como ferramenta de “manipulação” da opinião pública, como no Brasil, por exemplo, tivemos na era Vargas a criação da Voz do Brasil, tradicional programa radiofônico de notícias sobre o governo, que não por acaso existe até hoje praticamente com o mesmo perfil editorial.

Esta força foi crescendo e se refinando, conforme evoluíram os suportes midiáticos como afirmam Ferreira e Vizer:

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Radialismo da UFPB, email: alanmangabeira@gmail.com

³ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Radialismo da UFPB, email: azevedo.ap@hotmail.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora-adjunto do CCTA, PPGC e PPGCI/ UFPB, email: olgatavares@cchla.ufpb.br



A influência social, cultural e psicológica da comunicação midiaticizada cresceu em forma permanente e acelerada com o surgimento dos meios de comunicação audiovisuais, paralelamente aos processos de massificação dos públicos telespectadores em escala global. (FERREIRA e VIZER, 2007, p. 26).

Entretanto, não se trata mais de pensar numa força direitista unilateral ou exclusiva dos detentores da produção midiática dos grandes meios de comunicação como as emissoras de Rádio, TV e de impressos, porque em outros tempos e espaços a mídia havia sendo, também, utilizada como ferramenta de contestação e transformação da ordem vigente.

Desde a Revolução Francesa com a panfletagem e os discursos orais de fundamentação iluminista, que visavam à passagem de um regime político a outro, resultado, sobretudo, do acesso massificado à leitura, a história retrata como a mídia pode atuar não somente na manutenção de uma ordem, mas também na ruptura do *status quo*.

No decorrer do tempo, muita coisa mudou tanto na esfera tecnológica da comunicação, bem como no âmbito das necessidades sociais, nas suas lutas e na forma de lutar, em especial, na maneira de utilização da mídia por ativistas de movimentos sociais, como o movimento ambiental. Estima-se que os movimentos ambientais tiveram origem no final do século XIX, na Europa Ocidental, com a formação de grupos voluntários para proteger a vida selvagem e a preservar áreas naturais, fazendo surgir, então, a primeira “onda de ação ambiental” (TAVOLARO, 2001, p.18). Mas foi no século XX, a partir da década de 60, que a “segunda onda” fez surgir novas organizações ambientalistas, uma crescente consciência pública, mas, também, problemas industriais como energia nuclear, lixo tóxico e afins (DALTON, 1994, apud TAVOLARO, 2001, p.19), o que passou a despertar a mobilização ambiental.

A seu turno, a revolução digital trouxe, entre outras coisas, a multiplicação dos meios de produção e disseminação da comunicação proporcionando o acesso, que não é total, mas crescente da internet nos diversos recantos do planeta. Concomitantemente, os movimentos sociais tomaram novos formatos, como afirmam Ferreira e Vizer (2007, p.36) “o ativismo social já não deve ser forçosamente organizado, nem requerer ‘atos de fé’ nem formalidades (...)”.

Sob essa perspectiva, pensar todas as possibilidades que a internet oferece ao reunir imagem, texto, áudio e vídeo, interligados numa rede de alcance mundial é uma justa e frequente preocupação do meio acadêmico contemporâneo de diferentes campos



de estudo, tais como a sociologia e a comunicação tamanha sua relevância e complexidade. Propomos, neste trabalho, uma reflexão do uso da internet como ferramenta de ativismo – o ciberativismo – numa perspectiva ambiental, através do aplicativo Amazônia.vc presente no site de relacionamentos *Orkut*.

Do papel ao virtual: Paradigmas que norteiam o ciberativismo

O Ciberativismo é uma atividade completamente nova, que se inspirou no ativismo, cujas práticas nos veículos tradicionais deram lugar aos novos suportes digitais e eletrônicos "para divulgar causas, fazer reivindicações e organizar mobilizações" (VASCONCELOS, 2008).

Neste artigo, iremos estudar o ativismo feito através da internet, considerado ciberativismo; e, também, tentaremos refletir acerca de quais ações o circundam, fazendo um recorte sobre o ciberativismo através do aplicativo Amazonia.vc, desenvolvido para o Orkut. Todavia, é de extrema importância que alguns conceitos básicos e seus contextos históricos sejam esclarecidos para que a análise do aplicativo possa ser compreendida.

Em 1932, momento de plena expansão da Comunicação de Massa e de pesquisas sobre essa nova forma de difundir cultura, o dramaturgo Bertold Brecht, o mesmo que levou o teatro a níveis onde o público poderia interferir na peça, criando a estética do teatro didático, se tornou o pioneiro no que se refere aos pensamentos sobre a interatividade - termo que norteia os avanços na área da informática e que interfere em nosso objeto de estudo, o Amazônia.vc, como veremos mais adiante.

Brecht imaginou um modelo de programa radiofônico onde o ouvinte fosse dotado da opção de se tornar ativo na produção, ou seja, de interferir no que estivesse sendo transmitido pela rádio de forma participativa, crítica e direta do público, segundo Arlindo Machado, em "Hiperídia: O labirinto como metáfora" (1997). A partir dos pensamentos mais ousados de Brecht, vemos a necessidade de "interativizar" o relacionamento homem e máquina, relacionamento já notado no aplicativo Amazônia.vc

Houve um grande caminho entre a comunicação unilateral, norteada pelo Esquema de Laswell, onde tal receptor apenas recebe a informação, sem interferir nela, e a situação comunicacional atual. Quando Brecht refletia sobre a relação "homem-máquina", esta ainda estava, para maioria dos meios, estabelecida de forma quente, como discorre Marshall McLuhan (1969).



Para o filósofo canadense, meios quentes não dispõem de lacunas a serem preenchidas pelo receptor. McLuhan pensava então o rádio como um desses meios quentes. O que não significa que tal meio, assim como outros, não poderia se tornar um meio de comunicação que sofresse interferências do receptor.

A informática foi criada pensando na relação entre o homem e a máquina, consequentemente, atuando sobre a forma de emitir e receber informação. A evolução da informática atinge um patamar importante nesse sentido com o surgimento da internet.

O início prático da internet partiu da comunicação entre bases militares na década de 60. De uma época onde apenas 100 sites existiam na rede - o que podemos comparar com um pequeno vilarejo - chegamos a uma rede composta por cidades virtuais, dando origem a um mundo que abandonou o paralelismo e se adequou como extensão do mundo físico. Para o pesquisador André Lemos, cidades virtuais podem ser chamadas de cibercidades e vistas da seguinte maneira:

A cidade e as cibercidades devem ser vistas como formas espaço-temporal que se constroem pelo movimento: transporte e comunicação. No processo de virtualização das cidades, deve acontecer, para que as cibercidades possam ser assim chamadas, formas de transporte e comunicação, onde os percursos de pessoas pelo espaço informativo a partir de trocas comunicacionais possa se inserir em trocas de informação entre elas. Cidade e circuitos eletrônicos mantêm assim uma analogia que vai além da mera metáfora: ambas fazem circular (transporte) informação pelos mapeamentos de objetos e instrumentos, provocando situações de comunicação. (LEMOS,2000, p.4)

André Lemos faz a analogia entre os circuitos eletrônicos e visualiza todos os elementos principais de uma cidade palpável, como a que moramos. Nas cibercidades, as ruas, avenidas, campos e praças, por exemplo, são apenas um simulacro. Para Lemos (2000, p.5), elas devem "reivindicar ser uma 'narrativa' da cidade e não sua transposição literal ou espacial". É dentro do universo virtual e com suas trocas de dados que surgem as comunidades virtuais de usuários, que com uma linha de pensamento em comum desenvolvem ações virtuais, podendo transcender o mundo das virtualidades, como podemos observar nas ações ciberativistas.

Os encontros e as trocas de informação entre pessoas têm a possibilidade de ocorrer em qualquer ponto de uma cidade física, que pode também possibilitar a troca de informações entre objetos e pessoas, desde que esses objetos sejam signos que possam interferir, ou dialogar, com algum pensamento do indivíduo que decodificou a



informação em código proposta no signo em questão, como é reforçado por Lúcia Santaella (1996, p.60): “refletir, o signo, necessariamente e sem escapatória possível também retrata essa realidade, isto é, ao refletir o signo transforma, transfigura e até certo ponto e numa certa medida, deforma aquilo que reflete”. No mundo virtual, como afirma Lemos (2000, p. 4), a troca passa a ser de bytes e não mais de objetos, além de se tornar uma ação muito mais tangível ao intelecto humano em detrimento da troca material. No sistema virtual de trocas, não deixa de haver uma possessão, mesmo não tendo objetos físicos, afinal tudo que recebemos através da internet também tem uma imagem. No mundo não-virtual precisamos pegar os objetos (o documento em papel de uma petição ou um DVD com aulas virtuais, por exemplo) com nossas mãos, mas no que diz respeito ao mundo virtual, precisamos de uma extensão do nosso corpo para que isso aconteça, como situa McLuhan, em "Os Meios de Comunicação Como Extensão do Homem" (1969). No caso do computador, o mouse é a extensão virtual de nossas mãos.

Mas atualmente, com o avanço tecnológico, algumas extensões, como o mouse, já estão sendo comprimidas. Nesse caso que tratamos, o mouse se torna desnecessário com as telas de toque (*Touchscreen*). Tal fator interfere positivamente na relação entre os usuários da rede que compartilham a ação ciberativista. É como estar muito mais próximo de um usuário que junto com outro que programou uma ação ativista através de uma comunidade virtual. Com a extensão reduzida, as informações são trocadas de forma mais eficaz.

Quanto à interação e à interatividade que introduzimos no tópico, fatores decisivos em aplicativos semelhantes ao Amazônia.vc, é importante frisar a forma imatura que o marketing se apropriou dos termos para vender seus produtos, incluindo aplicativos para sites de relacionamento, para televisões, entre outros. Edna Brennand e Guido Lemos afirmam que as possibilidades dadas por uma televisão que permita o controle da sua programação com avanço e retrocesso de imagem, por exemplo, "ainda não satisfaz a necessidade intrínseca que os sujeitos cognitivos possuem de transgredir e redirecionar os fluxos comunicacionais" (BRENNAND e LEMOS, 2007, p.78). Ou seja, podemos pensar em interatividade como algo que nos permite sair da fórmula pré-estabelecida de caminhos, ou pelo menos que essa forma supra a necessidade de atender à demanda de caminhos que o usuário possa optar, transformando a situação. Para Enzensberger (1979, p.25), a interatividade é pensada em um processo que possa ter um *feedback* constante entre emissor e receptor, invertendo tais papéis, inicialmente estáticos.



Já a interação é tida como uma relação, referindo-se a um tipo de ação que envolve vários sujeitos no sentido de criar um vínculo entre eles (VITADINI, 1995 apud MIELNICZUG, 2001, p.173). Sem tal interação se tornaria impossível a existência de movimentos ativistas, quanto mais ciberativistas, que passam a contar com a interatividade pertinente à internet. Sobre essa ligação entre internet, ativismo e interatividade, Dênis Morais comenta:

A Internet oferece novas ferramentas de intervenção, como as campanhas virtuais, o correio eletrônico, grupos de discussão, fóruns, salas de conversação, boletins, manifestos *online*, murais, anéis de sites e árvores de *links*. É uma arena complementar de mobilização e politização, somando-se a assembléias, passeatas, atos públicos e panfletos. (MORAIS, 2001, p.3)

As Mídias Digitais como Suporte para o Ativismo Social

Muitos teóricos alertam para possíveis problemas sociais oriundos da incorporação da internet ao cotidiano da população como, por exemplo, dificuldades de relacionamento provocado por seu uso exacerbado numa geração que cresceu “imersa” no mundo virtual.

Mas o espaço oferecido virtualmente não deve ser concebido como um espaço à parte do considerado “real”, porque o conteúdo que compõe o texto em rede está em constante diálogo com a realidade sócio-histórica. O homem que habita o ciberespaço está preenchendo-o com informações e questões que dizem respeito ao contexto social de que participa e é produto. Conforme Lèvy (1999, p.17), “o termo [ciberespaço] especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”. Por outro lado, a internet surge como uma opção descentralizada de comunicação, oferecendo um fluxo de informações distribuídas de forma horizontal e é antes de tudo uma realidade já instalada, ou seja, não se trata de um processo passível de inversão. A questão é muito mais de pensarmos as novas práticas que este meio introduz ao contexto social para melhor compreendemos essas possibilidades e suas implicações.

Castells nos fala da sociedade regida sob o paradigma tecnológico da informação, a sociedade em rede:



(...) o paradigma da tecnologia da informação não evolui para seu fechamento como sistema, mas rumo a abertura como rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo na sua materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico. Abrangência, complexidade e disposição em forma de rede são seus principais atributos. (CASTELLS, 2007, p.113).

Essa abertura quanto ao seu desenvolvimento histórico da rede na internet - que “é a rede que liga a maior parte das redes” (CASTELLS, 2007, p.431), propiciou ao ativismo grandes avanços, pois, se a grande mídia (TV, rádio, jornal impresso) obedece a um formato que não dá livre acesso às minorias sociais, “a criação de novos softwares cada vez mais sofisticados e o barateamento de equipamentos fez com que aumentasse o número de pessoas com acesso à rede, abrindo ainda mais o mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, p. 44, 1999).

Tomando ambientalismo como um conjunto de pensamentos e ações coletivas que defendem o reajuste das relações entre o homem e o meio ambiente, percebemos a profunda e difícil “missão” deste movimento, já que propõe uma profunda modificação cultural que mexe com delicadas questões como a economia global ao contrariar interesses de empresários. Neste sentido, a internet dispõe, no meio virtual, do espaço de contestação e luta negado por anos nos formatos de outras tecnologias a grupos que lutam por uma causa social como o dos negros, homossexuais, ambientalistas etc.

Sites, blogs, fóruns e tantas outras ferramentas que compõem o ciberespaço passaram a compor a parte principal da publicidade de ONGs, associações e ativistas de movimentos como o movimento ambiental. Junto com as ferramentas citadas do ciberespaço que contribuem para o ciberativismo ambiental, está o site que hospeda o Amazônia.vc - o *Orkut*.

Castells propõe uma relação intensa entre as questões que formam o movimento ambiental e a estrutura social moldada pela centralidade assumida pela tecnologia e informação, a saber:

Proponho a hipótese de que existe uma relação direta entre os temas abordados pelo movimento ambientalista e as principais dimensões da nova estrutura social, a sociedade em rede, (...): ciência e tecnologia como os principais meios e fins da economia e da sociedade; a transformação do espaço; a transformação do tempo; e a dominação da identidade cultural por fluxos globais abstratos de riqueza, poder e informações construindo virtualidades reais pelas redes da mídia. (CASTELLS, 2006, p. 154)



O aplicativo em estudo possui a particularidade de não estar associado a uma organização não-governamental ou instituição de proteção ambiental, mas ser produzido por uma grande emissora de comunicação do Brasil, a Rede Globo. O que demonstra, no mínimo, a penetração do tema no seio da sociedade e levanta questionamentos: o que move a ação ativista de uma empresa de comunicação, antes de tudo movida pelo lucro como manda o sistema capitalista? Ambientalismo, hoje em dia, deixou de ser “coisa de ambientalista” e virou acessório de moda para as pessoas jurídicas e físicas?

O Orkut como suporte para o Amazônia.vc

O Orkut se define como uma comunidade on-line e pode ser considerado rede social ou site de relacionamento, sendo criado em Janeiro de 2004, por Orkut Büyükkökten, engenheiro do Google, que deu nome à comunidade. Esta se estrutura em um banco de dados comportando perfis de usuários que podem manter uma interação entre si através dos perfis e das comunidades existentes no site.

Tais comunidades podem ser criadas por qualquer usuário que deseje exprimir um pensamento, definindo então qual tipo de comunidade ela será: Arte e Entretenimento, História e Ciências e outras categorias selecionadas pelo *Orkut*.

Dentro do perfil, os usuários têm a possibilidade de trocar informações através da área de recados ou *scraps* e, caso ele esteja cadastrado através de um e-mail do *Google* (atual empresa dona do *Orkut*) ele poderá se comunicar em um serviço de mensagem instantânea com os usuários adicionados no serviço por ele.

Apesar de ter no Brasil a maior quantidade de usuários, o *Orkut*, no dia 16 de abril de 2008, começou a testar na Índia a inclusão de aplicativos que poderiam ser adicionados ao perfil de cada usuário. Cada aplicativo é desenvolvido de forma independente e, seguindo os passos da empresa de informática *Apple* em recepção de idéias, os aplicativos desenvolvidos são recebidos pela *Google* para análise.

Cada aplicativo usa a tecnologia *Google OpenSocial*, que é composta das linguagens de construção na internet mais básicas: HTML e *JavaScript*. O *OpenSocial* não funciona como uma rede com estrutura própria, ela é um conjunto de três APIs (Interface de Programação de Aplicativos) que permitem, segundo informações da *Google*, que os programadores tenham acesso às informações do site, tais como informações de Perfil (dados de prováveis usuários), informação de Amigos (gráfico social) e dados sobre as



atividades (o que o usuário faz na rede). De forma que aplicativos, chamados de "apps", como o Amazônia.vc sejam baseados no público que atingirá.

O Amazônia.vc é um aplicativo desenvolvido através dessa tecnologia Opensource pela equipe do programa de televisão Fantástico, da Rede Globo, em parceria com o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe), que contribui com a atualização de dados, como as áreas de queimadas e desflorestamento.

A proposta do aplicativo é fazer com que os usuários do *Orkut*, que são, segundo a companhia, 49% brasileiros e 54,54% de um total de mais de 25 milhões de usuários ativos que tem entre 18 e 25 anos, possam controlar e protestar contra a devastação da floresta amazônica, sem sair de casa. Floresta essa que já teve, ao decorrer da história, 730 km² destruídos pela ação do homem, um espaço que levaria cerca de 10 horas para se percorrer de caminhão e que equivale a dezessete estados do tamanho do Rio de Janeiro.

Data da década de 70 o início da vigilância da Amazônia, mas na época tal ação acontecia para que os militares se certificassem de que a mata estava realmente sendo derrubada. Ato que representava, para eles, o progresso do país, que se materializou no projeto da construção da Transamazônica, cujo marco zero fica em Cabedelo, na Paraíba. “O modelo do desenvolvimento implantado durante os governos militares aparece entre os meios científicos como o grande responsável pelo processo de desmatamento que se desencadeou ao longo das últimas três décadas na Amazônia.” (LUFT, 2005, p.69).

Schirley Luft (2005, p.70-74) discorre sobre os “desajustes socioambientais” na Amazônia, nessas últimas décadas em razão de uma política mais predatória e destruidora do que preservacionista deste bem natural, deste patrimônio da biodiversidade mundial, que é a Floresta Tropical.

O aplicativo Amazônia.vc é uma ramificação ativista do portal Globo Amazônia (www.globoamazonia.com). Apesar de o site conter notícias sobre o desmatamento e apresentar um mapa que indica a situação da floresta de acordo com dados do Inpe, é através do aplicativo no *Orkut* que o ciberativismo acontece efetivamente.

Na página inicial dentro do aplicativo no *Orkut*, encontramos em destaque um mapa da América do Sul, com foco nas regiões da floresta. Nele, podemos encontrar grupos de queimadas (identificado por um ícone com desenho de uma chama com um sinal de "+"), queimadas isoladas (apenas o ícone da chama), áreas de desmatamento (ícone com madeiras cortadas e empilhadas), grupos de desmatamento (desenho vetorial das madeiras empilhadas e o sinal de "+") e casos que foram noticiados (caixa de diálogo



com um sinal de "+" para grupo de notícias, ou com um botão de *play*, identificando notícia com vídeo e ainda a caixa de dialogo simples, com mais caixas dentro, para uma única notícia) além de mostrar quais locais já foram protegidos inserindo uma imagem verde de "positivo" em cima das madeiras ou do fogo. A figura 001 mostra os ícones inseridos no mapa e suas legendas:



Figura 001 - Mapa do Amazônia.vc

Acesso em 19 de Junho de 2009 e disponível em

<<http://www.Orkut.com.br/Main#Application.aspx?uid=10771269282625290202&appId=617265775021&rl=ls>>

Além do mapa, é apresentado um espaço com dados do desmatamento no mês (atualizados de acordo com a divulgação do Inpe), quantos focos de queimadas foram identificados no dia e os grupos de notícias. O aplicativo também divulga notícias sobre o desmatamento, sendo que na parte superior da tela, em destaque, entra uma notícia postada através do perfil no *Twitter* (site de rede social) do Globo Amazônia, e na parte inferior com notícias provenientes da agência de notícias do site do Globo Amazônia. Há um *ranking*, ainda na página inicial, que mostra qual estado tem maior número de protestos, ou seja, mais focos de destruição da floresta. O *ranking* nos leva, assim como o *menu* superior do site, à página de protestos que fica dentro do aplicativo, com um *ranking* mais detalhado, contendo: um *ranking* que mostra a posição do usuário entre os



amigos que protestam, o seu último protesto, uma lista de protesto por estados e a quantidade total de protestos.

Dentro do *Orkut*, fora do aplicativo, é possível saber quais amigos usam o mesmo aplicativo que o usuário.

Amazônia.vc: Um aplicativo ciberativista?

O aplicativo Amazônia.vc está em fase de teste (Beta) e faz parte do projeto Globo Amazônia e está à disposição no portal de mesmo nome, como mencionado anteriormente. Na primeira sessão, intitulada Monitoramento, o mapa apresenta os pontos de queimada e desmatamento, seguindo a ilustração icônica detalhada no tópico anterior, além da sequência das últimas notícias sobre meio ambiente, enfatizando aquelas que abordam a Amazônia.

Destacamos a guia monitoramento como o ponto chave deste *software* porque é a partir dela que se desencadearão todas as atividades do usuário permitidas pela interatividade do aplicativo, sendo elas as ações de ciberativismo as quais, neste caso, consistem na realização de protestos, possibilitados através da segunda guia do aplicativo, a guia Protestos. Tais ações se dão a partir da indignação referente ao perigo de extinção do ecossistema amazônico, sensibilizadas na primeira etapa do aplicativo, dentro da primeira guia.

O que é alcançado pelos olhos é mais passível de sensibilizar, a dinâmica do aplicativo funciona de modo que o indivíduo tenha no seu cotidiano possibilidade de fiscalizar diariamente, através de imagens captadas via satélite, um patrimônio natural de importância tão elevada quanto a floresta amazônica.

A disponibilização dessas imagens para o público atua também como uma pressão indireta nas autoridades responsáveis pelo combate à destruição da floresta amazônica. Casos já foram autuados pelo Ibama graças ao monitoramento do aplicativo aqui referido, como por exemplo: “Alertado pelo mapa Amazônia.vc, o Ibama (Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e dos Recursos Naturais Renováveis) , do Amapá, fiscaliza queimada”, em 22/4/2009, disponível em <http://amapa.bobnews.com.br/noticias/alertado-pelo-mapa-amazoniavc-ibama-do-amapa-fiscaliza-queimada-199.html>.

Na guia protestos acontece uma espécie de “competição” entre os internautas que atuam no Amazônia.vc, pois o ranking de usuários que mais postaram protestos funciona como um elemento de incentivo à participação. Além da natural preocupação



em proteger a Amazônia, figurar no ranking acaba se tornando um atrativo a mais para o internauta.

Não devemos olvidar que o aplicativo funciona via *Orkut* que carrega um estigma de algo “superficial” voltado para “banalidades” adolescentes. Mas antes de qualquer coisa é um site de relacionamentos, e nesse sentido o aplicativo termina por criar uma outra rede dentro do *Orkut* – a rede dos integrantes do *amazônia.vc*. que se entrelaça com a do site hospedeiro proporcionando uma relação de grupo, com a criação de uma identidade dos elementos que compõem a rede do *amazônia.vc*. Tal interação proporciona uma vertente importante ao ciberativismo: a ligação entre as pessoas ativistas, que precisam formar um grupo que os conecte fora da ação ativista em si. Dentro da rede, por mais que exista um *ranking*, essa possível ligação entre os usuários permite uma comunicação de forma horizontal entre eles, não criando uma hierarquia entre o criador de um protesto e seus seguidores. A rede e a troca de informação e todas as ações que a circundam acontecem nas ruas das cibercidades.

Em grandes centros urbanos, onde a ação ativista se apresenta com mais dificuldade devido à não-disposição de tempo dos integrantes de movimento, a rede dentro do ciberativismo vem contribuir com a questão temporal. A compactação de algumas extensões do homem com relação ao computador, como explicamos, encurta a quantidade de tempo gasta para se fazer algo na internet, como denunciar as queimadas e em seguida já discutir com o seu grupo de amigos as ações tomadas e os fatos apresentados nas notícias.

A interação se alia à interatividade, como de costume, dentro do aplicativo, ao passo que o *Orkut* permite a troca de mensagem entre os usuários da rede, tendo ele assim um espaço em branco para discutir suas ações e estender, de forma ao seu critério, através dos recados (*scraps*), na extensão da rede. Entrando no gerenciamento do aplicativo, clicando no ícone em forma de ferramenta, o *Orkut* proporciona a visualização de todos os participantes do aplicativo, permitindo que esses fortaleçam a rede. Para alguns, nesse caso, o aplicativo pode se tornar apenas um dos pontos de encontros, na cibercidade ou no mundo físico, para os ativistas, levando a rede do virtual ao físico.

E nessa nova rede, o *status* maior é o daquele mais ativo no aplicativo, o que mais posta e está entre os melhores colocados no *ranking*.

Considerações Finais



Na sociedade atual percebemos uma tendência de aceitação da visão ecológica. As preocupações com o meio ambiente que moveram os ativistas de movimentos ambientais pelo mundo, de certa forma, acabaram por “contaminar” toda a sociedade. A crescente abordagem na mídia desses problemas, embora em sua maioria de forma superficial, colaborou para a construção dessa “simpatia” com a ecologia.

O amazonia.vc está voltado para a conscientização em torno da crescente destruição da Amazônia. Pensando nos altos índices existentes de destruição da floresta, o projeto consiste numa tentativa de levar o cidadão comum a acompanhar a devastação e participar efetivamente emitindo sua indignação sobre este crime ambiental; por isso, é de certo modo, um convite ao ativismo.

Mas não podemos perder de vista todo o interesse comercial embutido desde a construção do aplicativo, que acaba funcionando como um objeto de divulgação da rede Globo, colaborando no marketing da empresa, pois é inegável que, na nossa sociedade, é um ponto positivo ter sua marca associada a alguma causa ambiental.

O ciberativismo começou demasiadamente tímido, recebendo a descrença de organizações não-governamentais, de pautas jornalísticas, da internet e, conseqüentemente, até do meio ambiente. Os usuários mais alternativos e os comunicadores são costumeiramente os que mais buscam novos fatos na rede e, quando os últimos não se interessam por esse fato, então os que buscam a cultura "perdida", fora do *mainstream*, ficam atentos a ela e fazem uso do que essa cultura lhes oferece, chamando a atenção da mídia, como um ciclo - do qual o ciberativismo não escapou.

De ações para chamar atenção para situações de pouca relevância, o ativismo *online* hoje mobiliza o mundo virtual a favor do mundo físico e, seja por um marketing "verde" ou boas intenções, o amazonia.vc conseguiu convergir em uma compassada interação as velhas e as novas mídias, os cidadãos comuns e as autoridades re-ativando, quem estiver ao alcance, e rejuvenescendo a luta virtual pela Amazônia.



REFERÊNCIAS

BARROS, Gêisa O. e OLIVEIRA, Rodrigo B. **Representatividade do candomblé da Bahia em comunidades no Orkut**. Anais. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Natal: Intercom, 2008.

BRAUN, Daniela. **Ciberativismo: clique aqui para salvar o mundo**. Disponível em < <http://idgnow.uol.com.br/10anos/2007/09/05/idgnoticia.2007-09-04.2544438984/> >. Acesso em maio de 2008.

BRENNAND, Edna e LEMOS, Guido. **TV digital interativa: reflexões, sistemas e padrões**. São Paulo: Ed: Mackenzie; 2007.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**. São Paulo: Cultrix, 2006b.

CASTELLS, Manuel. **A era da intercomunicação**. Le Monde Diplomatique/ Brasil. Edições mensais – agosto, 2006. Disponível: < <http://diplô.uol.com.br/2006-08,a1379>>. Acesso em maio de 2009.

FERREIRA, Jairo e VIZER, Eduardo (orgs.), **Mídia e movimentos sociais: Linguagem e coletivos em ação**. Coleção Comunicação. São Paulo: Paulus, 2007.

GOOGLE. **OpenSocial - Google Code**. Disponível em <<http://code.google.com/intl/pt-BR/apis/opensocial/>>. Acesso em 25 maio 2009.

INFOESCOLA.COM. **Teatro Interativo**. Disponível em < <http://www.infoescola.com/artes/teatro-interativo/> > Acesso em 13 jun. 2009

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora34, 2005.

LEMOS, André. **Cibercidades**. Disponível em: < <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/ICIEPA/UNPAN005410.pdf> > , 2000. Acesso em 27 maio 2009.

LUFT, Schirley. **Jornalismo, meio ambiente e Amazônia**. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Hipermídia: O labirinto como metáfora**. In: RODRIGUES, Diana (org.). **A Arte do Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

MACHADO, Jorge Alberto S. **Ativismo em rede e conexões identitárias: novas perspectivas para os movimentos sociais**. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222007000200012&lng=en&nrm=iso >. Acesso em: 24 de maio de 2009.



MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1969.

MORAIS, Regis de. **Educação, mídia e meio ambiente.** São Paulo: Editora Alínea, 2004.

ROCHA, Ronaldo Gazal. **Ecoideologias associadas aos movimentos ambientais: contribuições para o campo da educação ambiental.** Educar, Curitiba, n. 27, p. 55-73, 2006. Editora UFPR. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/er/n27/a05n27.pdf> >. Acesso: 16 maio 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** Revista Famecos, nº22. Porto Alegre, 2003. Disponível em: < <http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/22/a03v1n22.pdf> >. Acesso em 05 maio 2007.

_____ **Cultura das Mídias.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1996.

SEBEOK, Thomas A. **Comunicação.** In RECTOR, M. E NEIVA, E. (orgs.). Comunicação na era pós-moderna. Petrópolis/RJ: Vozes, 1995.

TAVOLARO, Sérgio B. de F. **Movimento ambientalista e modernidade: sociabilidade, risco e moral.** São Paulo: Annablume, 2001.

TRES, Lairton. **A resistência como práxis dos movimentos ambientalistas e ecológicos.** Disponível em: < http://www.uepg.br/praxiseducativa/v1n1Artigo_6.pdf >. Acesso em 15 março 2009.

VASCONCELOS, Yuri. **O que é ciberativismo?** Disponível em < http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/conteudo_281598.shtml >, 2008. Acesso: 13 de jun. de 2009.

TERRA. Educaterra: **História - Cultura e Pensamento - Voltarie, símbolo do Iluminismo.** Disponível em < <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/cultura/iluminismo2.htm> >. Acesso em 10 jun. de 2009.