

O Resgate dos Encontros Comunicacionais nas “Ágoras” Pelas Comunidades Virtuais¹

Jaqueline C. Bueno²
Universidade Católica de Brasília

RESUMO

Este artigo promove uma reflexão sobre as questões que envolvem as comunidades virtuais inseridas em quase todas as mídias digitais. Os encontros que se transformam do ciberespaço para as comunidades nas praças, shoppings, festas reuniões sociais e profissionais. Resgatando assim a ideia das antigas Ágoras gregas. Utilizou-se como ponto de partida conceitos de comunidade, Identidade, cotidiano, cibernacionalidade e tribos. Distante da pretensão de contemplar todos os aspectos das comunidades existentes, o estudo procurou contextualizar os encontros e as novas formas de relações sociais quotidianas surgidas a partir da esfera da revolução tecnológica pós-moderna.

PALAVRAS-CHAVE: Comunidade; Tribos; Mídias Digitais.

Na perspectiva dos espaços de comunicação, seja nas praças ou nas redes, os indivíduos vão compartilhando seus valores, suas afinidades e habilidades. Esse movimento, junto às necessidades pessoais e profissionais, transforma-se num sistema de trocas mútuas e integração vivencial. Segundo Santaella (2010, p.67) “essas redes se caracterizam por uma atuação predominantemente focada em redes de relacionamentos pessoais familiares, de amizade e/ou profissionais”. Por isso, entendemos que também as relações afetivas em qualquer comunidade virtual merecem atenção especial, pois são valiosas para entendermos os processos de criação e inovação da cultura contemporânea.

¹ Trabalho apresentado ao DT07 - GP Mídia, Culturas e Tecnologias digitais na América Latina, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Católica de Brasília – e-mail: jacbueno2410@gmail.com

Com base nessas observações, iniciamos este trabalho nos questionando sobre o que circula de forma mais complexa nesse Ciberespaço³, quais são os valores, qualidades, ações e reações, comportamentos e rotinas que povoam tais ambientes?

É fácil perceber a presença do prefixo cyber ou ciber, está em quase tudo o que é tecnológico: cyber punk, ciber-sexo, ciberespaço, etc. Cada expressão forma, com suas particularidades, o conjunto da cibercultura. Na visão do filósofo da informação Pierre Lévy (1999) é como um conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem ao mesmo tempo no ciberespaço. Esses valores ensejam um novo olhar, menos técnico, menos superficial, mais subjetivo, mais complexo e mais relacional.

A cibercultura, para Levy (1999), inaugura um novo meio de comunicação, resultante da interconexão mundial dos computadores. Não se limita apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas contempla todo o universo da informação que é possível agregar. Incluindo aquelas geradas pelos seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Isso também acontece na relação entre as redes de computadores e o ciberespaço. O autor descreve este movimento social como uma “prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária [...] no qual cada ser humano pode contribuir” (Lévy, 1999 p.92).

O ciberespaço não cerceia a participação de quem quer que seja. Não há limites de idade, gênero ou crença para participar e interagir com os demais membros do grupo. Ele proporciona autonomia e liberdade aos indivíduos para criarem avatares, fantasiarem livremente, inventarem e representarem encenações de si mesmo e dos que com eles interagem. O intercâmbio de informações torna o espaço mais relevante à medida que ele vai se constituindo numa série de interconexões ou “nós” como aponta o professor Dr. Luiz Carlos Iasbeck (1997).

O espaço físico paulatinamente se amplia e se amplifica, reconfigurando-se com novas e mais complexas características. A interação em rede aumenta de modo

³ A palavra “Ciberespaço” foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica Neuromante. Pierre Lévy define o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores (LÉVY, 1999 p. 92)

multiplanear, o ambiente da comunicação, tornando os espaços de troca mais densos e desafiadores àqueles que dele participam. Não é por outro motivo que tantos se sentem atraídos pela conversação nas comunidades virtuais. A pesquisadora da área de Ciências Humanas e Sociais, Raquel Recuero (2009, p.27) explana sobre a necessidade de existir no ciberespaço. “É preciso constituir-se parte dessa sociedade em rede, apropriando-se do ciberespaço e constituindo um “eu” ali”.

De maneira conflitual e harmoniosa ao mesmo tempo, esses estilos de vida se põem e opõem uns aos outros no cotidiano, e o que delimita esse novo “espírito do tempo”, é a socialidade:

A socialidade, ou o cotidiano que ela exprime, está totalmente centrada no presente. A ESPACIALIDADE é o tempo em retardo, é o tempo que tentamos frear e daí a importância da **ritualização na vida do dia-a-dia...** (MAFFESOLI, 2006, p.57, grifo nosso).

Contudo, essa “socialidade” centrada no tempo presente, no “*online*”, muitas vezes não é satisfatória por si só. Partimos do pressuposto de que a “falsa” satisfação de necessidades dos indivíduos é uma construção imaginária, inventada, conforme define Castoriadis:

[...] Quer se trate de uma invenção “absoluta” (“uma história imaginada em todas as suas partes”), ou de um deslizamento, de um deslocamento de sentido, onde símbolos já disponíveis são investidos de outras significações que não suas significações “normais” ou “canônicas”. Nos dois casos, é evidente que o imaginário se separa do real, que pretende colocar-se em seu lugar. (CASTORIADIS, 1995, p.154).

Essa construção imaginária está presente nas comunidades virtuais e nos relacionamentos interpessoais intermediados pelo computador. Proporcionando assim, relevância aos encontros pessoais. De um mero comportamento humano, os relacionamentos passam a compor sistemas integrativos com consequências sociais, políticas e econômicas, portanto, vitais para as sociedades contemporâneas.

1. Agora é a vez dos encontros nas “Ágoras”

O “lugar” dos encontros comunicacionais (das interações comunicativas) é o ambiente em que todos participam e no qual todos os assuntos podem frequentar. Segundo Iasbeck (2001) os seres humanos são complexos, necessitam se comunicar para espantar a opressão da solidão e por isso interagem continuamente. Não importa o quanto e em que direção a tecnologia evolua, essa característica dificilmente se alterará, pois:

A comunicação é esse processo em que imagens, representações são produzidas, trocadas, atualizadas no bojo de relações, esse processo em que sujeitos interlocutores produzem, se apropriam e atualizam permanentemente os sentidos que moldam seu mundo e, em última instância, o próprio mundo. (FRANÇA, 2004, p.23).

Os espaços já consagrados de encontro e informalidade são frequentados fielmente e não têm perdido espaços para o mundo digital: no cafezinho, no almoço e no jantar; nos corredores, nas praças e nos bares, no *happy hour* com os colegas, nas festinhas e nas confraternizações rituais. Nestes ambientes físicos, as pessoas deixam fluir espontaneidade como forma de descompressão às constrições dos ambientes virtuais. E não é demais lembrar que, tal como os meios tradicionais de comunicação, “os computadores são as extensões do nosso cérebro, do nosso corpo” (McLuhan. - 1969 p.38), portanto a presença deles nestes ambientes é imprescindível.

O lugar e o encontro presencial são elementos novos na sociabilização da cibercultura, estes elementos são mais ligados ao mundo pré-internet e que agora são potencializados e amplificados. Entretanto essa ampliação insere-se dos sistemas de localização geográfica em uma grande quantidade de dispositivos, a “ligação” dos espaços físicos e virtuais se eleva a outra dimensão. A informação constante das coordenadas geográficas realiza uma conexão constante entre a posição física do indivíduo e informações no ciberespaço. Isso desencadeia uma grande quantidade de relações inéditas aos sistemas comunicacionais já existentes e a criação de outros.

Outro dado relevante é a informação do local físico onde a pessoa está que também pode liberar, em muitos casos, todas as outras informações como sexo, idade e aparências

estéticas, que ainda possuíam certa proteção na rede. Contudo estes dados ajudam a promover os encontros fora da rede:

Ao mesmo tempo, tal amontoado apresenta sutis diferenciações, e as preferências quanto às roupas, ou quanto aos hábitos sexuais, aos esportes, aos bandos e aos próprios lugares não deixam de dividir o território, recriando, assim, um conjunto comunitário com funções diversificadas e complementares. (MAFFESOLI, 2006 p. 168).

Estas evidências somadas a várias outras que começam a se desdobrar são baseadas em uma das fronteiras intocadas no ciberespaço que é a localização física. Assim como outras informações do âmbito privado que se tornam públicas sem a nítida percepção do indivíduo, este novo dado pode ser ainda mais complexo do ponto de vista da privacidade, pois o que se faz nas comunidades virtuais reflete claramente na vida social de cada indivíduo. O apego pela comunidade está diretamente ligado a perda da liberdade, esse processo acaba gerando uns dos dilemas mais significativos para compreensão das comunidades virtuais da contemporaneidade.

Paradoxalmente, almejamos e resistimos à segurança coletiva, em prol da liberdade individual. Segundo Bauman (2003), a ideia de comunidade foi destruída, a de comunitarismo como “pertencer a” continua um processo em nossa sociedade que estaria orientado, segundo o autor, nas duas formas de autoridades possíveis no mundo contemporâneo: a autoridade dos especialistas e a autoridade numérica.

Essa autoridade dos especialistas, por sua vez, é geralmente a classe que tem acesso aos bens culturais. E a autoridade numérica uma categorização econômica que já não dá mais conta de explicar a realidade, procura estabelecer marcos explicativos que deem conta da multiplicidade dos entes sociais. Essas grandes massas, resultantes da desarticulação de sua organização em termos de comunidade, inventaram historicamente como substituição o conceito de “identidade”, em que o pressuposto de “ser diferente” acaba gerando um processo de distanciamento, separação e divisão cada vez maior entre as pessoas, causando assim, a criação dos grupos seletos de pessoas dentro de uma sociedade.

Entretanto, a separação das pessoas nas comunidades cercadas e controladas eletronicamente é antítese da desindividualização. Hipoteticamente não se pode viver só nas

redes, daí a importância das comunidades virtuais se multiplicarem e se juntarem ainda mais, com a finalidade de tentar resgatar os “encontros” onde são estabelecidas as relações afetivas no espaço físico.

É fato que existem as novas elites nas comunidades seletas, grupos de pessoas que se enclausuram em seus próprios mundos, egoísmo e individualismo são as palavras que classificam essas comunidades. Bauman (2003) nos fala do “cosmopolitismo individualista”:

O estilo de vida ‘cosmopolita’ dos novos atores em secessão não foi feito para imitação das massas, e os ‘cosmopolitas’ não são apóstolos de um modelo novo e melhor de vida, nem são a vanguarda de um exército em marcha. (BAUMAN, 2003 p. 54).

Para Bauman (2003) o individualismo “cosmopolita” é diagnóstico da realidade convincente e seus efeitos perversos são perceptíveis em nosso cotidiano. Questiona ainda: se podemos (em termos teóricos e práticos) e se devemos (em termos ético-morais) reconstruir a ideia de comunidade no sentido do compartilhamento das coisas comuns, residindo aqui, talvez, o principal desafio destas reflexões teóricas neste texto, ou seja, a implementação prática do mesmo.

2. Individuais coletivos

Destacamos o resgate aos “encontros” pessoais e na “desindividualização” das comunidades, ou seja, os grupos das comunidades virtuais. Em linhas gerais, os grupos caracterizam-se pelo confinamento espacial ou neste caso virtual, combinado com a ideia de fechamento social, ou seja, a construção de uma homogeneidade dos “de dentro” e de uma heterogeneidade dos “de fora”.

A comunidade dos “de dentro”, isto é, a “comunidade virtual”, sugere uma ideia falsa de liberdade, segurança, tranquilidade e uma série de sentimentos positivos. Porém essas novas formas urbanas, criadas a partir de ambientes renovados estão se modificando aos poucos. Ainda imperceptíveis às pessoas, pois o que se tem hoje, através do desenvolvimento e utilização das aplicações geradas nas comunidades virtuais é uma

intensificação das interações “online” que Castells (2003) designa de “hipersociabilidade”. No sentido hiper, os utilizadores redescobrem as potencialidades das comunidades suportadas pelo interesse comum, procurando intensivamente restabelecer os laços e relações perdidas.

Castells (2003) discute que “uma rede é um conjunto de nós interconectados”. A formação em redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet. Com essa concepção, a flexibilidade é mencionada por Castells como uma forte vantagem das redes, enquanto ferramentas de organização das comunidades. Nesse contexto, segundo o autor, a Internet tornou-se a principal ferramenta para uma nova sociedade, “a sociedade em rede”, impulsionando a criação de uma nova economia e quebrando antigos paradigmas da comunicação. Sendo assim, a Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global.

Há aqueles que defendem que estamos em um processo de democratização, porém as facilidades dos encontros virtuais e a troca de informações nas redes só se concretizarão como democracia, quando o acesso à tecnologia for realmente democrático. Enquanto a exclusão de alguns grupos sociais existirem, teremos as desigualdades nos grupos que em um dado momento podem ser a elite e em outro os “desprivilegiados”, pois:

A influência das redes baseadas na Internet vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura. (CASTELLS, 2003, p.8).

Entretanto vimos que as comunidades virtuais por si só, não trazem apenas benefícios, mas também gera conflitos e tensões causadas pela abstinência virtual. Há autores que comparam a desigualdade social no acesso e domínio da tecnologia, com a desigualdade do acesso à leitura e escrita nos tempos antigos. Antigamente, apenas os “escribas” e uma pequena minoria dominavam a leitura e a escrita. Assim somente eles tinham acesso aos livros e obras, dominando e centralizando o conhecimento, enquanto a grande maioria da população possuía apenas o conhecimento da comunicação oral passada

de pais para filhos. Hoje, apesar da rápida expansão da informática, enormes contingentes da população mundial não têm acesso a tais tecnologias.

Se conectadas ao mundo através de comunidades diversificadas, constroem a partir delas, experiências individuais mais profundas. Partilhando-as com os demais membros e contribuindo para um aumento da qualidade da experiência e melhoria das relações. Citamos as redes sociais como exemplo. Nesta lógica construtiva, o conhecimento e informação emanados dos contatos entre membros seriam responsáveis pela construção do conhecimento coletivo nos espaços virtuais.

Segundo Bruns (2008) “Há muitas pessoas nestes espaços procurando segurança na coletividade, por isso, estabelecem outro espaço da invenção coletiva”. Sabem que a competição é impossível, prevenindo assim desgastes, procuram se aglomerar todos juntos. Contudo nestas aglomerações quotidianas a alta tecnologia está presente, o que vem fazendo que se exponham cada vez mais, refletindo no seu convívio social. A internet por sua vez interliga em todos os lugares, causando um efeito de onipresença, isto é, significa que a possibilidade de se está em vários lugares ao mesmo tempo dá uma sensação de autonomia e poder absoluto de si e dos outros.

Com esse efeito onipresente, não há separação da casa e do trabalho, as pessoas não precisam morar nas grandes cidades para se manterem informadas, isso é facilmente conseguido com as novas tecnologias. Por outro lado, temos o impacto negativo, as pessoas deixam de ter um convívio social sólido. Como exemplo, nas relações afetivas que é essencial, mesmo que, como defende Maffesoli (2006):

Seja apenas para apreciar suas novas orientações (ou reorientações), retornar à forma pura que é o **estar - junto à toa**. Com efeito, isso pode servir de pano de fundo, de elemento revelador para os novos modos de vida que renascem sob nossos olhos. Nova rodada do jogo que diz respeito à economia sexual, à relação com o trabalho, à repartição da palavra, ao tempo livre, à solidariedade nos reagrupamentos de base. (MAFFESOLI, 2006 p. 141, grifo nosso)

Segundo o autor a sociedade assim compreendida, não se resume em uma mecanicidade racional qualquer. Ela vive e se organiza, no sentido estrito do termo, através dos reencontros, das situações, das experiências no seio dos diversos grupos a que pertence

cada indivíduo. O autor enfatiza, é uma sociedade estruturada através da conectividade generalizada, que se preocupa apenas com o presente vivido coletivamente. É preciso atentar sobre os impactos causados na família dentre eles, pode-se destacar a ameaça de valores, onde o computador acaba tirando um pouco do convívio em família. A internet, por exemplo, possui informações maléficas, que muitas vezes as crianças acabam tendo acesso, “mundo animal” e grotesco o qual todos acessam e são cúmplices dessa vida e de suas ações nela.

Ainda segundo Maffesoli, 2006 p.154:

Talvez não devêssemos ter medo de dizer, com uma vida um tanto animal. Eis aí o que nos lembra a lógica das redes que está se impondo nas massas contemporâneas. A impessoalização, melhor seria dizer a desindividualização, assim induzida é, aliás, perceptível no fato de que cada vez mais as situações são analisadas a partir da noção de atmosfera. (MAFFESOLI, 2006 p.154)

Essa noção de atmosfera que Maffesoli (2006) nos fala pode ser aquela que nos impulsiona a adquirir um aparelho eletrônico de última geração sem necessitá-lo. As pessoas adquirem novas tecnologias sem, no entanto, ter uma aplicação para elas, as chamadas futilidades, isso acontece às vezes pela pressão do próprio mercado ou simplesmente para manter uma imagem perante a sociedade, o “status”. É notável como está presente na vida e no cotidiano das pessoas, o vínculo de dependência com a tecnologia onde a privacidade pode ser facilmente invadida.

Eis que vivenciamos na era digital, uma nova atualização das formas tradicionais de encontros e socializações bem como decisões sócio-políticas. É nesse contexto em que se ampliam as formas desses “encontros” nas praças, nos shoppings, nas festas, enfim, nos lugares públicos. Então, os protagonistas dessa nova modalidade são as redes, aliadas a um ingrediente fundamental que são a significação e ressignificação da realidade.

3. As observações empíricas

A possibilidade dos encontros coletivos envolvendo as comunidades virtuais pode estar subitamente vinculada aos lugares. À medida que redes *Wi-Fi*⁴ começaram a transportar a *Internet* de cubículos para encontros nos espaços públicos, como livrarias, cafés, parques e praças, estes começaram a se transformar. A *Internet* começou a ser acessada em *Iphones*, *Ipads* e outros dispositivos com acessos a rede. Contudo podemos afirmar hipoteticamente que a tecnologia *wireless*⁵ está trazendo de volta este público para fora das casas, em um movimento cíclico.

Esse movimento “geográfico e de recompensa”, como aponta Maffesoli (2006) neste contexto, faz com que os indivíduos se comuniquem de onde estiverem e troquem informações das suas posições. Em seguida há possibilidades de “encontros” em algum lugar público como um Shopping Center ou uma festa *Cosplay*⁶, por exemplo. Portanto, as redes desempenhariam um papel estratégico, enquanto elemento organizativo, articulador, informativo e de “atribuição de poder” de coletivos e de movimentos sociais no seio da sociedade civil e na sua relação com outros poderes instituídos (Scherer – Warren, 2006, p. 222).

Com a consolidação da sociedade em rede, também como uma esfera pública planetária, esse potencial pode ser expresso como um grande modelo para a consolidação de soluções compartilhadas diante de questões complexas, a partir da interação multiétnica, multinacional e multicultural.

⁴ Entendemos o termo *Wi-Fi* como a derivação da abreviação de *Wireless Fidelity*, ou *Fidelidade sem fio*, que com o avanço tecnológico ficou comum a tecnologia de *Internet sem fio* nos mais variados locais, como bares, restaurantes e shoppings

⁵ Normalmente o termo rede *wireless* designa todas as redes de comunicações que recorrem à tecnologia rádio para transferência de dados. Entre as tecnologias *wireless* contam-se a de infravermelhos (IrDA), as redes celulares e as comunicações de satélite, entre outras.

⁶ A palavra *Cosplay*, como já foi dito, é uma espécie de abreviação para “costume play” (costume = roupa / traje / fantasia e play = atuar). Ou seja, o *Cosplayer* se caracteriza como um personagem de algum livro, mangá, jogo ou filme que queira homenagear; representa a personalidade deste; e em alguns eventos pode até mesmo competir com outros *Cosplayers* em concursos, embora o grande barato e diversão sejam a exposição e o contato social gerado dentro do ambiente. Um dos principais objetivos desse passatempo é fazer amigos.

Nesse sentido, há muitos exemplos concretos de grandes redes sociais construídas no plano virtual que não somente obtiveram grande alcance global, como se materializaram no mundo real, como a divulgação de manifestos e articulação de protestos em várias partes do mundo através de redes que envolvem os grupos e organizações políticas e civis.

Considerações Finais

Os encontros presenciais podem não ser as soluções para os problemas da socialização na cultura contemporânea. Pois, como qualquer outro meio de encontro, seja ele virtual ou presencial, apresenta qualidades e problemas. A tão ‘querida’ harmonia e liberdade podem ser tanto positivas quanto negativas. Tanto nas comunidades virtuais quanto nas presenciais podem proporcionar amizades duradouras, tolerância e até amor. Os indivíduos se comunicam de onde estiverem e trocam suas angústias, seus prazeres e seu sucesso. Embora o que se vê atualmente, é que essa troca virtual não satisfaz por completo as comunidades, há um rompimento dessas barreiras eletrônicas, as pessoas quebram as muralhas trazendo esses “encontros” que outrora era somente virtual, e agora é imprescindível que sejam em espaços físicos aqui denominados de “ágoras”.

Esses espaços físicos a que chamamos de praças como as Ágoras Gregas são resgatados pelas comunidades virtuais, citamos como exemplo os locais desses “encontros” Shopping Centers, praças, parques, bares e festas, onde as pessoas carentes podem encontrar suporte emocional e respostas para suas angústias, pessoas tímidas podem engajar-se em frutíferas conversações e desenvolver fortes relações. A sociedade ‘fluida e líquida’ que Bauman (2003) relata não aguenta mais o confinamento no mundo virtual e querem relações “fora das redes”, mesmo fluidas e líquidas, mas que sejam no mundo real.

Por fim, é um fenômeno social ainda recente que parte das comunidades virtuais para as comunidades das praças, resgatando a ideia das Ágoras gregas e que apresenta inúmeros desafios. Exige-se um novo olhar diante das múltiplas possibilidades de pesquisa, desconstruindo os pressupostos convencionais de investigação e construindo novas visões sobre os novos fenômenos como sendo um acréscimo às possibilidades interativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABDEL-MONEIM, Sarah Grussing. **O Ciborgue Zapatista: tecendo a poética virtual de resistência no Chiapas cibernético**. Rev. Estud. Fem., Jan 2002, vol.10, no.1, p.39-64. ISSN 0104-026X
- ALMEIDA, Vanessa Macedo da Silva, **A Marcha das Vadias e os efeitos da era digital na atuação política**. 2011. Disponível em: <<http://www.usp.br/celacc/ojs/index.php/blacc/article/viewFile/331/321>>. Acesso em 15 de junho de 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro, Editora Jorge Zahar, 2004.
- _____, Zygmunt. **Comunidade** – A busca por segurança no mundo atual. 1ª Edição. 2003. Rio de Janeiro: ZAHAR Editora
- _____, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Jorge Zahar. Rio de Janeiro. 2001.
- BENEVOLO, Leonardo. **História da Cidade**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BHOM, David. **Diálogo: comunicação e redes de convivência**. São Paulo: Palas Athena, 2002.
- BRUNS, Axel. **Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond : from production to produsage**. New York: Peter Lang, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A era da intercomunicação**. Le Monde, (24), 2006.
- _____, Manuel. **O poder da identidade. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Volume II. Tradução: Alexandra Lemos. Lisboa: Editora Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- _____, Manuel. **A sociedade em rede**. Vol. 1. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- _____, **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ESTADO DE SÃO PAULO. **Caderno Tecnologia**. São Paulo: 2003. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/arquivo/tecnologia/2003/not20030809p44075.htm>>. Acesso em 19 de junho de 2012.
- FACEBOOK. **Marcha das Vadias de Brasília**. Disponível em: <<http://www.facebook.com/marchadasvadiasdf>>. Acesso em 27 de junho de 2012.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**, 2ª edição, 1987.
- FLICKR. Rede social de hospedagem e compartilhamento de imagens. Disponível em: <<http://www.flickr.com/>>. Acesso em 28 de Junho de 2012.

FRANÇA, Vera Regina Veiga. **Representações, mediações e práticas comunicativas in Comunicação, representação e Práticas** (PEREIRA, Miguel, GOMES, Renato Cordeiro e FRANÇA, Vera L. F. de Figueiredo). Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Aparecida / SP, Ed. Idéias & Letras, 2004.

FREIRE, Geovana Maria Cartaxo de Arruda. **Ciberespaço e Smart Mobs: a resignificação de lugares e construção da cidadania planetária**. Disponível em: <http://www.conpedi.org.br/anais/36/05_1771.pdf>. Acesso em 15 de junho de 2012.

GATES, Bill. **A estrada do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

IASBECK, L. C. A. **A Administração da identidade - Um estudo semiótico da comunicação e da cultura nas Organizações**. 1997. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP. São Paulo. 1997

IASBECK, L. C. A. ; PRATES, E. ; LOPES, P. E. ; PORTO, Sérgio Dayrell. **Semiótica, método lógico para o estudo da Comunicação**. Galáxia (PUCSP), São Paulo, v. 01, p. 129-157, 2001.

JESUS, Jaqueline Gomes de. 2012. **O movimento na rua: política e identidade nas dimensões de gênero, orientação sexual e raça/etnia**. Disponível em: <http://www.simposiodemodex.unb.br/mesas/7_mesa/Jesus%20-%20O%20movimento%20na%20rua.pdf>. Acesso em 15 de junho de 2012.

KIST, Éverton Bohn. MORAES, Ana Luiza Coiro. 2009. **Flash Mobs, Movimentos que transcendem o Ciberespaço: Uma ferramenta alternativa de Comunicação**. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/ojs-2.3.1-2/index.php/iniciacom/article/view/661>>. Acesso em 15 de junho de 2012.

KWAN, Raymond. 2011. *Don't dress like a slut: Toronto cop*. Excalibur. Disponível em: <<http://www.excal.on.ca/news/dont-dress-like-a-slut-toronto-cop>>. Acesso em 27 de junho de 2012.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984

_____, Michel. **O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

_____, Michel. **A vida cotidiana**. In: Cyber Socialidade, tecnologia e vida social na cultura contemporânea 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MAZENOTTI, Priscilla. 2011. **Mais de 800 pessoas participam de marcha para reivindicar igualdade de gênero**. Agência Brasil. Disponível em <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2011-06-18/mais-de-800-pessoas-participam-de-marcha-para-reivindicar-igualdade-de-genero>>. Acesso em 27 de junho de 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix.1989.

MEYROWITS, Joshua. 2001. **As múltiplas alfabetizações Midiáticas**. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewArticle/287>>. Acesso em 28 de junho de 2012.

MUMFORD, Lewis. **A Cidade na História**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

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

PERUZZOLO, A. C. **A Comunicação como Encontro**. EDUSC, Bauru: 2006

PRUDENCIO, Kelly Cristina de Souza. **Mídia ativista: a comunicação dos movimentos por justiça global na Internet**. Dissertação de mestrado: PPGSP, 2006.

TEIXEIRA, Viviani Corrêa. 2007. **A contribuição da Internet para os movimentos sociais e redes de movimentos sociais e o caso do Movimento Internacional Pela Adoção ao Software Livre**. Disponível em: < http://www.sociologia.ufsc.br/npms/viviani_teixeira.pdf>. Acesso em 15 de junho de 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Redes sociais digitais: a cognição do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SASSAKI, Raphael. 2011. **Marcha das Vadias leva 300 pessoas para a av. Paulista**. Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/925522-marcha-das-vadias-leva-300-pessoas-para-a-av-paulista.shtml>>. Acesso em 27 de junho de 2012.

SCHERER-WARREN, Ilse, **Das Mobilizações às Redes de Movimentos Sociais**. 2006. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/se/v21n1/v21n1a07.pdf>>. Acesso em: 15 de junho de 2012.

WWF BRASIL, 2009. Disponível em: <<http://www.wwf.org.br/?19200/Mundo-votou-poruma-ao-decisiva-contras-mudanas-climicas-no-enorme-evento-da-Hora-do-Planeta>>. Acesso em 20 de junho de 2012.

WWF AUSTRÁLIA, 2009. Disponível em: <<http://www.earthhourau.org/news>>. Acesso em 20 de junho de 2012.