



A(s) Identidade(s), As Comunidades e as Relações no Ciberespaço. Um Olhar Transversal Sobre o Comportamento do Sujeito Contemporâneo no Espaço Virtual.

Cláudio Henrique Nunes de SENA¹

RESUMO

Este trabalho trata de questões ligadas à construção da identidade, à formação de comunidades e às relações estabelecidas no ciberespaço, através do cruzamento entre teorias de autores das ciências sociais que abordam áreas e temáticas distintas. Procurou-se compreender aspectos relevantes, alterações sociais e consequências que a internet gerou e ainda gera em seu usuário. O trabalho segue uma ordem de análise partindo dos factores que precedem e permitem o ingresso no ciberespaço aos vínculos consequentes do uso deste e da frequência neste universo.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço; identidade; comunidades; relações.

Uma proposta de análise sobre o ciberespaço

Diante da emergência e da popularização das novas tecnologias e das possibilidades decorrentes destas, assistimos a diversos fenómenos e as suas consequências no ser humano. O computador, sobretudo, com a ascensão e a solidificação da internet como meio de comunicação, permitiu a criação de um universo com espaço e tempo próprios. O chamado ciberespaço, palco de relações que se dão entre a máquina e o homem, bem como entre indivíduos e grupos sociais distintos, já faz parte da realidade diária de milhões de pessoas em todo mundo. Fronteiras são desfeitas, espaços diminuídos, o tempo de transmissão da mensagem é cada vez mais reduzido, novos canais para criar e compartilhar informações e conhecimentos são estabelecidos. O ciberespaço apresenta um número infinito de possibilidades para aqueles que o frequentam. Mas, diante deste universo infinito e ilimitado, como o ser humano passa a actuar? Como o sujeito contemporâneo faz uso dessas novas ferramentas de comunicação geradas pelo ciberespaço? Como as relações interpessoais são construídas neste espaço virtual e quais as mudanças que ocorreram e ainda ocorrem com a advento e popularização da internet?

¹ Bacharel em Comunicação Social (Universidade de Fortaleza), Especialista em Teorias da Comunicação e da Imagem (Universidade Federal do Ceará), Mestrando em Ciências da Comunicação (Universidade do Porto – Portugal), e-mail: claudiohns@gmail.com



Para responder a estes questionamentos e para identificar aspectos relevantes que possam influenciar na caracterização das relações humanas neste ciberespaço, optamos por um viés cultural e sociológico, com abordagens teóricas de ambos os campos. O trabalho aqui proposto pretende cruzar ideias e pesquisas realizadas por autores que tratam especificamente da temática da cibercultura, como: Sherry Thurkle, David Bell, Manuel Castells e Pierre Lévy, relacionando-os e encontrando pontos de convergência com *Estudos Culturais Britânicos*, nomeadamente representados por Stuart Hall, bem como com questões de ordem sociológica, descritas por Zygmunt Bauman e Michel Maffesoli. Esse cruzamento teórico, aplicado através de uma análise sob uma óptica transversal e nitidamente interdisciplinar, faz-se relevante para a compreensão das relações humanas mediadas pelas novas tecnologias.

A construção da identidade permeada pelo ciberespaço

Na actualidade, o sujeito moderno sofre influências de diversas fontes, sejam essas os meios de comunicação de massa ou as relações interpessoais da vida quotidiana.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar livremente (HALL, 2006, p. 75).

Neste contexto, a busca por referenciais de comportamento e visões de mundo torna-se constante, provocando uma inevitável desestabilização do ser humano, do seu modo de existir e agir na sociedade. O sujeito, segundo Stuart Hall, “previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado, composto não só de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (HALL, 2006, p. 12). No ciberespaço, esse indivíduo desestabilizado encontra um campo fértil para manifestar-se, pois depara-se com infinitas possibilidades da internet. Ocorre no universo virtual uma evidente construção e desconstrução do sujeito que passa a actuar legitimamente em variados espaços, sem que necessariamente seja obrigado a manter-se fiel a uma única identidade. O que nos é “permitido” a partir da vivência no mundo real e físico não encontra limites no



plano do ciberespaço, ampliando ainda mais a capacidade de assumir características e personalidade variadas.

Vale ressaltar a pesquisa de Sherry Turkle nos MUD's², em que a desestabilização do sujeito revela-se de maneira prática e de fácil acesso a quem participa deste tipo de jogo. Em *A Vida no Ecrã*, a autora relata diversas experiências ocorridas nos MUD'S, pesquisadas e avaliadas por ela:

No mundo real, vibramos com histórias de pessoas que se transformam a si próprias radicalmente: Madonna é a nossa Eliza Doolittle moderna. Michael Jackson é o objecto duma fascinação mórbida. No entanto, para a grande maioria de nós, as autotransformações deste tipo são difíceis ou impossíveis. São mais fáceis nos MUD's, onde podemos escrever ou rever a autodescrição da nossa personagem sempre que desejarmos (TURKLE, 1997, p. 284-285).

No espaço virtual os usuários projectam identidades, assumem novos status, desenvolvem e “concretizam” fantasias, em muitos casos, impossíveis de serem realizadas na vida real. Compõe-se e caracteriza-se um ambiente com regras próprias e, de certo modo, autónomo, sem necessariamente nenhum vínculo ou compromisso com a realidade. Sherry Turkle descreve relatos de experiências vividas pelos usuários nos MUD's, como o caso do estudante de pós-graduação Stewart, que tem uma vida limitada por problemas cardíacos e “que usa os MUD's para ter experiências que não consegue imaginar para si próprio na vida real” (TURKLE, 1997, p. 285). Nesse caso específico, Sherry Turkle descreve a incursão do usuário nos “mundos” virtuais, desde o elegante quarto construído para *Aquiles*, seu personagem em um dos MUD's, ao casamento deste com *Luz-de-Inverno*, personagem feminino também participante do mesmo MUD. As acções de Stewart no ciberespaço incluem jantares, encontros e uma cerimónia de casamento celebrada por outro personagem, o padre *Latidor Danado*:

Ainda que Stewart tenha participado nesta cerimónia sozinho no seu quarto, tendo diante de si apenas o computador e o modem, um grupo de jogadores europeus viajou efectivamente até a Alemanha, país onde se encontra o computador-sede de Gárgula, e reuniu-se para comer e beber champanhe. (TURKLE, 1997, p. 289-290)

² Um jogo de computador estilo RPG - Role-playing game para multijogadores, baseado na interpretação de papéis, onde os jogadores assumem o comendo de personagens. “Os MUD's são um novo tipo de jogo de salão virtual e uma nova forma de comunidade.” (TURKLE, 1997, p. 15).



Presenciamos, nesse caso, a desestabilização do sujeito Stewart com suas limitações e o surgimento de um novo personagem com o qual tem “permissão” para interagir com pessoas de diversas partes do mundo, estabelecer relacionamentos e conversar sobre assuntos que teria dificuldade de tratar na vida real. O “novo” (ou o outro) “eu” de Stewart nem sequer é questionado por aqueles com quem interage a respeito de sua real personalidade, pois este é o *modus operandi* deste ciberespaço regido por regras próprias.

Segundo David Bell (BELL, 2007, p. 6), pensar na cibercultura é pensar sobre representações, significados e imagens com narrativas particulares e com uma nova percepção da relação espaço-tempo. O estranhamento ou censura possivelmente vividos por Stewart na vida real desaparecem na virtual, pois esta segue um código e uma compreensão próprias, complementar ou diferente da vivenciada fora do ecrã.

A instantaneidade, a efemeridade, a heterogeneidade, a facilidade dos suportes técnicos e os demais aspectos e recursos decorrentes da cultura de simulação que vivenciamos ao interagir neste ciberespaço favorecem e facilitam a criação de múltiplos *selves* (TURKLE, 1997, p. 35). O homem moderno, diariamente influenciado por infinitas referências, desestabilizado, depara-se neste espaço virtual com um ambiente instável, flexível, aberto a diversas possibilidades. O indivíduo actuante no ciberespaço pode tentar manter-se fiel à sua realidade ou simplesmente aceitar a “desconstrução” da antiga identidade e a “reconstrução” desta a partir da vontade própria ou da relação com o outro. “Tal como acontece com os agentes de IA emergente, a nossa identidade emerge das pessoas que conhecemos, das associações e conexões que mantemos com o mundo circundante” (TURCKLE, 1997, p. 386).

Ocorre um choque ou uma relação de complementaridade entre o “eu” real, que nos caracteriza fora do ecrã, com os possíveis “eus” que podemos assumir ou nos relacionar no ciberespaço. Revela-se, segundo Hall, um comportamento que é inerente ao ser humano: a busca pelo preenchimento ou completude da identidade:

A identidade surge não tanto pela plenitude da identidade que está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é preenchida a partir



de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos pelos outros (HALL, 2006, p. 39).

Com a projecção e a definição deste “eu” idealizado e estabilizado em determinado local do ciberespaço, o usuário passa efectivamente a fazer parte e actuar com segurança em determinados subgrupos da cibercultura. O sujeito “sai”, mesmo que aparentemente e temporariamente, do possível isolamento anteriormente vivenciado na vida real e desloca-se, trazendo ou não consigo características anteriores, para um novo ambiente social ocupado por outras novas identidades. Caracteriza-se não somente a construção de um novo “eu”, mas sim o desenvolvimento de relações interpessoais com os outros “eu’s”.

A busca pela comunidade

Em meio a crises de identidade e à insegurança do mundo globalizado, o sujeito procura refúgio, um local onde possa conviver com semelhantes ou experimentar a diferença sem que isso possa, pelos menos *a priori*, causar-lhe danos físicos ou psicológicos.

Zygmunt Bauman trata em seu livro *Comunidade – A busca por segurança no mundo actual* sobre a procura constante do homem moderno por um lugar ou alguém com quem possa dividir seus anseios, bem como fortificar-se diante dos temores ou desafios vivenciados, mesmo que, para isso, ele seja obrigado a ceder, transformar-se e até mesmo exercer uma nova personalidade.

A identidade significa aparecer: ser diferente e, por essa diferença, singular – e assim a procura da identidade não pode deixar de dividir e separar. E no entanto a vulnerabilidade das identidades individuais e a precariedade da solitária construção da identidade levam os construtores da identidade a procurar cabides em que possam, em conjunto, pendurar seus medos e ansiedades individualmente experimentados, e depois disso, realizar os ritos de exorcismos em companhia de indivíduos também assustados e ansiosos (BAUMAN, 2003, p. 21).

A busca pela segurança de um grupo revela-se como passo seguinte da ascensão de uma nova identidade, pois a autoafirmação desta é decidida na relação com o outro. De nada adiantaria um novo “eu” se o indivíduo não dispusesse da possibilidade de testá-lo, exercê-lo



socialmente, pô-lo em xeque e compartilhá-lo com outras pessoas. Criada a nova identidade, mais próxima da realidade ou completamente adversa a esta, é hora de experimentá-la.

A necessidade de pertencer a um grupo é questão recorrente por parte da abordagem sociológica. Sejam tratadas por “redes”, “tribos” ou “comunidades”, essas reuniões de pessoas que partilham de algo em comum e que, muitas vezes, dividem uma mesma função social encontram-se multiplicadas no ciberespaço.

Em se tratando do espaço virtual, a ocorrência de “medos” ou “ansiedades”, factores que podem condicionar a formação de grupos reais, não são necessariamente uma premissa para experimentar grupos na rede. Basta-se partilhar de uma mesma convicção ou de um mesmo desejo por algo em comum para que se componham pontos de convergência de fluxo de informação, redes horizontais, “não-hierárquicas”, fluidas, móveis (CASTELLS apud BELL, 2007, p. 63). Formam-se pontos de encontro, em que o usuário, mesmo no isolamento de casa, vivencia relações interpessoais com diferentes identidades. A questão agora passa a ser: até que ponto esta experiência em um grupo virtual a partir do isolamento com mundo real é benéfica ao indivíduo? Será possível a convivência em meio a este paradoxo entre a prática do isolamento e a vida em comunidade no ciberespaço?

Os otimistas tecnológicos acham que os computadores permitirão inverter parcialmente esta atomização social, promovendo as experiências e comunidades virtuais como formas de as pessoas alargarem os seus horizontes. Mas será realmente sensato sugerir que o melhor método para revitalizar uma comunidade é sentarmo-nos sozinhos em nossas casas diante dos nossos computadores ligados em rede, preenchendo as nossas vidas com amigos virtuais? (TURKLE, 1997, p. 351)

Para Sherry Turkle ocorrem visíveis transformações nos espaços de convívio da actualidade. Segundo a autora, com a cultura de simulação impregnada no dia a dia actual, “as pessoas que habitam à nossa volta são esquecidas” (TURKLE, 1997, p. 350-351). Segundo a autora, migramos do café-restaurant e do pequeno cinema do bairro para centros de convívio e entretenimento aparentemente controlados ou nos refugiamos em casa para desfrutar actividades de lazer. Essa fuga do real, ou “perda do real” (TURKLE, 1997, p. 351), dá-se à medida que buscamos o paradoxo simultâneo da segurança e liberdade das comunidades, mencionado por Bauman (BAUMAN, 2003, p. 34). Um meio mediado pela simulação, sem



riscos ou grandes surpresas, acolhedor e receptivo, que dispensa a obrigatoriedade da experiência directa, dos contactos e de relações emocionais ou física com pessoas ou objectos. Portanto, caracteriza-se um ambiente essencialmente livre pela garantia de segurança.

É importante compreender que a busca pela comunidade torna-se uma necessidade vivenciada pelo homem moderno, mas esse processo ocorre a partir de algumas distinções entre o real o virtual. Os atritos sociais entre diferentes grupos, a subordinação, a hierarquia, a figura do líder, os signos de distinção, os rituais que caracterizam as tribos urbanas (MAFFESOLI, 2006) manifestam-se de maneira menos evidente em relação às comunidades virtuais. Ao ingressar e frequentar o mundo virtual, o sujeito depara-se com diferentes comunidades de acesso mais ou menos restrito. Embora ainda existam fronteiras que separam e que bloqueiam o acesso aos grupos, estas apresentam-se mais reduzidas em relação aquelas presentes fora do ecrã. Estabelecem-se cruzamentos e ligações entre grupos, com o incentivo do suporte virtual, que favorecem a hibridação e a interconexão de ideias condicionadas apenas ao facto de se estar “on”, ligado à rede (BELL, 2007, p. 63).

Comunidades com uma função

Segundo Castells (CASTELLS apud BELL, 2007, p. 65-66), a “era da informação” contribuiu para a propagação de uma sociedade composta por redes ou “networks”, um lugar onde pessoas que partilham algo em comum podem desfrutar de uma atmosfera confortável e acolhedora ou fazer desta um espaço de projecção e afirmação de ideais, como ocorre nos *blogs* e sites que permitem a participação de quem os acessam.

Assim como existem redes formadas exclusivamente para a elite e para um grupo selecto de pessoas, há também, segundo o autor, “comunidades culturais que rejeitam os valores dominantes” (CASTELLS apud BELL, 2007, p. 66), construindo um grupo social a partir de uma identidade alternativa e autónoma. Castells cita como exemplo de comunidades culturais alternativas a *Al-Qaeda* e os *Zapatistas*. No caso específico da comunidade mexicana, os meios de comunicação são assumidos e utilizados como ferramentas de propagação de um ideal, sobretudo, com o uso da internet.

Tomemos como exemplo o caso do *Movimento Zapatista* ou *Exército Zapatista de Libertação Nacional – EZLN* na internet. O grupo mantém site



(<http://www.zapatistarevolution.com/>; <http://zeztainternazional.ezln.org.mx/>), rádio (<http://www.radioinsurgente.org/>) e uma série organizada e catalogada de *hiperlinks* para *blogs* e outras “subcomunidades”, além de redes virtuais que tratam sobre a organização (ver anexo 1).

O núcleo central da comunidade composta por membros do *Exército Zapatista de Libertação Nacional*, com sede na cidade de Chiapas, no México, encontra na internet partidários da causa Zapatista em diversas partes do mundo (ver anexo 2).

Uma comunidade virtual constrói-se com bases em afinidades de interesses, de conhecimento, na partilha de projectos, num processo de cooperação ou de permuta, e isso independentemente das proximidades geográficas e pertenças institucionais (LÉVY, 2000, p. 132-133).

Nesses pontos de encontro e intersecções de gostos e preferências, os participantes de qualquer lugar do mundo compartilham informações, publicam fotos e textos sobre o Movimento. No site de publicações fotográficas com características de rede social *Flickr* (www.flickr.com/) é possível visualizar fotos de encontros e festas promovidas pelos Zapatistas, registros fotográficos do subcomandante Marcos³ (ver anexo 3) e expressões artísticas urbanas com a logomarca do grupo (ver anexo 4).

Através da internet, o simpatizante francês localizado em Paris que comunga com a mesma causa do Movimento passa a criar e compartilhar conteúdos com outros também simpatizantes e mesmo com os moradores das cidades de Chiapas que vivenciam e convivem diariamente com a comunidade Zapatista no México, confirmando a perspectiva apontada por Pierry Lévy.

Os amantes da cozinha mexicana, os apaixonados por gatos persas, os fanáticos duma linguagem de programação ou os intérpretes apaixonados por Heidegger, até agora dispersos pelo globo, muitas vezes isolados ou sem contractos regulares entre eles, dispõem agora de um lugar familiar de encontro e de intercâmbio (LÉVY, 2000, p. 135).

Dá-se o encurtamento de distâncias, uma “queda” de barreiras e fronteiras, reforçando o sentimento de pertença a um grupo. Por mais isolado que cada um desses componentes esteja na vida real, no plano virtual todos dialogam, trocam informações e convivem no

³ Um dos principais componentes e porta-vozes do Movimento Zapatista.



mesmo espaço possibilitado pelo uso da internet, suas ferramentas, seus suportes e seus recursos comunicativos.

Segundo o antropólogo latino-americano Nestor Garcia Canclini, com o advento, a popularização e democratização do uso das tecnologias, constata-se uma visível mudança de paradigma comunicacional.

Há dez anos, viagens frequentes, assinaturas de revistas estrangeiras e pagar avultadas contas telefônicas; agora se trata de renovar periodicamente o equipamento de computador e ter um bom servidor de *internet* (CANCLINI, 2003, p. XXXVI).

Esse aspecto mencionado por Canclini tem repercussão directa na formação e manutenção de comunidades, sobretudo no plano virtual. Seja como facilitador de encontros, como convergente de medias e canais de comunicação, como espaço de criação e compartilhamento de dados, o ciberespaço revela-se um fomentador e modelador das relações interpessoais.

Considerações

As mudanças, as transformações, os novos paradigmas, as possibilidades consequentes da difusão da cibercultura e da popularização do ciberespaço geraram certamente um novo modo de existir e agir na sociedade contemporânea. As ferramentas, os recursos e os canais comunicativos estão cada vez mais acessíveis a todos. Logo cabe a nós, como participantes e usuários, gerir e garantir o “uso” adequado dessas novas tecnologias.

Mesmo com a frequente utilização do ciberespaço para propagação do poder hegemónico ou para manipulação, seria por demais exagerado pensar no virtual sob um prisma exclusivamente apocalíptico, já que, como foi anteriormente descrito, esse pode sim proporcionar relações interpessoais favoráveis, de superação e inclusão social. É o modo que se usa, se disponibiliza e se articula a tecnologia que corrobora para os benefícios de quem a utiliza ou daqueles que sofrem sua influência.



Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade. A busca por segurança no mundo atual.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BELL, David, HARAWAY, Dora. **Cyberculture Theorists.** New York: Routledge, 2007.

CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Híbridas. **Estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

HALL. Stuart. **Identidade Cultural na Pós Modernidade.** Rio de Janeiro: DPeA Editora, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

MAFFESOLI, Micheal. **O tempo das tribos. Declínio do individualismo nas sociedades de massa.** Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.

PAIS, José Machado, BLASS, Leia Maria da Silva (org). **Tribos Urbanas. Produção Artística e Identidades.** São Paulo: Annablume Editora, 2004.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã.** A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

Material Electrónico Complementar

http://www.flickr.com/photos/seven_resist

<http://azls.blogspot.com/>

<http://www.ezln.org.mx/index.html>


<http://chiapas.indymedia.org/>

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

<http://www.yabasta.it/>

Anexos





Anexo 1 - Site do Exército Zapatista de Libertação Nacional com ícones que representam links para rede sociais na internet que tratam sobre o Movimento Zapatista. Disponível em: <<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/mas-recursos>>. Acesso em: 19 jan. 2003.







Inicio Más recursos Ayuda Log in


Aug 21, 2006
Más Recursos

Encuentre información...
...sobre el ezln y la otra campaña a través de estos sitios.

Videos sobre el ezln y la otra campaña
Hay muchos videos realizados por personas de todo el mundo en el sitio de YouTube


   

COMENTARIOS 

Nuevamente los estamos invitando a estar con nosotros en Tehuacan, Puebla, en esta **1**

enlaceZapatista
Ésta es la bitácora en línea de la Comisión Sexta del Ejército Zapatista de Liberación Nacional.

Detalles de publicación

Autor: Administrador 
Fecha de publicación: Monday, August 21st, 2006
Número de lecturas: 101564 lecturas
Categorías: [La otra campaña](#)
Fuentes: [Origen RSS de Comentarios](#)
Trackback: [Trackback](#)



Anexo 2 - Blog sobre o Exército Zapatista de Libertação Nacional publicado no idioma francês. Disponível em: <<http://azls.blogspot.com/1995/03/manifeste-zapatiste.html>>. Acesso em: 19 jan. 2003.

The screenshot shows a blog interface with a search bar at the top containing 'PESQUISAR BLOG', 'SINALIZAR BLOG', and 'Próximo blog'. The main content area features the title 'BASTA ! يَكْفِي' in large red letters. Below the title is the text 'JOURNAL DE MARCHÉ ZAPATISTE - PUBLIÉ PAR L'ALLIANCE ZAPATISTE DE LIBÉRATION SOCIALE, FONDÉE À PARIS L JUSTICE, DÉMOCRATIE, PARTOUT ET POUR TOUS ! AZLS2006@YAHOO.FR'. The date 'MERCREDI 15 MARS 1995' is displayed in purple. The article title is 'Manifeste zapatiste' in red. The sub-header reads 'Réunis à Paris le 12 mars 1995, les soussignés, hommes et femmes libres, rendent public ce MANIFESTE ZAPATISTE'. The main text begins with 'Le 1er janvier 1994, des hommes, des femmes et des enfants, parmi les plus humbles et les plus obscurs de la planète, se sont levés et ont dit : « Basta ! »'. The text continues to describe the Zapatista movement and its principles. On the right side, there is a vertical navigation menu with the word 'NOUS' and a small portrait of a man, and a 'VISIT VIRTU' link at the bottom.

PESQUISAR BLOG SINALIZAR BLOG Próximo blog»

BASTA ! يَكْفِي

JOURNAL DE MARCHÉ ZAPATISTE - PUBLIÉ PAR L'ALLIANCE ZAPATISTE DE LIBÉRATION SOCIALE, FONDÉE À PARIS L JUSTICE, DÉMOCRATIE, PARTOUT ET POUR TOUS ! AZLS2006@YAHOO.FR

MERCREDI 15 MARS 1995

Manifeste zapatiste

Réunis à Paris le 12 mars 1995, les soussignés, hommes et femmes libres, rendent public ce MANIFESTE ZAPATISTE

Le 1er janvier 1994, des hommes, des femmes et des enfants, parmi les plus humbles et les plus obscurs de la planète, se sont levés et ont dit : « Basta ! » Le message des survivants du génocide que fut la « Conquête du Nouveau Monde » est d'une simplicité lumineuse. Il nous dit : « La survie des peuples ne peut être obtenue que par un combat de toutes et de tous pour la liberté, la justice et la démocratie. Il ne peut y avoir de paix sans justice, sans dignité. » Habitants du prétendu « premier monde », originaires de partout, nous avons reçu ce message. Si le zapatisme, c'est cela, alors nous sommes zapatistes ! En s'organisant eux-mêmes, en créant des structures démocratiques incluant tout le monde, en se dotant, au prix d'immenses sacrifices, des moyens nécessaires pour défendre cette auto-organisation, les insurgés du Chiapas mexicain nous ont montré une voie. Cette voie zapatiste nous semble la seule possible face au désordre mondial actuel. Ce désordre, loin d'être naturel, est délibérément organisé, à l'enseigne d'un « nouvel ordre mondial », par les dirigeants du cartel financier, militaire, politique et industriel des Etats-Unis d'Amérique du Nord, de l'Union européenne et du Japon, contre les peuples du monde. Au nom du « marché », ce cartel ne sème partout que mort, destruction et misère. Ceux qui lui résistent, ils les tue ; ceux qui voudraient lui résister, il les anesthésie. L'esprit qui anime les combattants zapatistes de la liberté se résume en une phrase, que nous faisons notre : « Tout pour tous, rien pour nous-mêmes ! » Cette voie n'est pas facile, nous en sommes conscients. Nous nous sommes mis au travail. Nous vous proposons de nous rejoindre pour, ensemble, oeuvrer à un projet politique de longue haleine, qui demandera des sacrifices et n'aura de succès que si nous le voulons toutes et tous. Ce projet est simple. Il est ambitieux. Il est révolutionnaire.

Voici les principes de ce projet :

1 - Fonder un combat sur une politique des besoins réels

Sur réseaux de laïques les peuples et communautés humaines concernés définir avec exactitude ces besoins réels, selon les pays et régions

NOUS

VISIT VIRTU

Anexo 3 - Fotografia do subcomandante Marcos. Disponível em:
<<http://www.flickr.com/photos/eldardon/892393617/>> Acesso em: 19 jan. 2003.

flickr
Início O tour Cadastrar-se Explorar

Você não e

EZLN, Ejercito Zapatista de Liberacion Nacional



Upload feito e por [Carlos D](#)

Galeria de eldardon

Esta foto tamb

Ejercito Za Liberación

Sub comandante insurgente Marcos EZLN, Ejercito Zapatista de Liberacion Nacional

Anexo 4 - “Arte de rua” em técnica stencil. Disponível em:
<http://www.flickr.com/photos/seven_resist/839125289/>. Acesso em: 19 jan. 2003.

flickr

Você

[Início](#) [O tour](#) [Cadastrar-se](#) [Explorar](#) ▾

EZLN ZAPATISTAS STENCIL



Ezln supporters group - viva zapatistas

[Gostaria de comentar?](#)

Upload por [se](#)

Galeri



Esta foto t

mixed



+ Punk R

+ STENC