

Cibercidadania na República Tecnológica: contribuições info-inclusivas dos novos paradigmas transculturais canadenses.

Ricardo Nicola

*Universidade Estadual Paulista & pós-doutor/sênior McLuhan Fellow da
Universidade de Toronto*

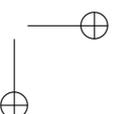
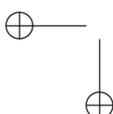
E-mail: midia.press@uol.com.br

O conceito de cibercidadania está presente todos os dias em nossas vidas. Frequentemente acessamos os sistemas *on-line* tanto por razões particulares quanto públicas. Este artigo pretende descrever como algumas destas principais atividades no mundo *on-line* estão mudando a forma como relacionamo-nos com este espaço tecnológico bem como conosco mesmo. Que impacto social está presente neste processo comunicacional? Em outras palavras, há direitos e deveres no mundo *on-line*? E, caso positivo, como eles se manifestam no ciberespaço?

Como apresentado em outros artigos, enfatizo a minha pretensão nesta pesquisa de examinar este conceito focado mais sob a ótica das ciências sociais aplicadas, tendo também como pano de fundo a noção da pós-modernidade e sua desterritorialização, ao realizar, portanto, uma investigação híbrida, que procurou contemplar alguns aspectos do direito - através da ciberlaw - usando as ferramentas do jornalismo comunitário *on-line*, ou ainda, das comunidades virtuais.

Ciberdemocracia, info-inclusão e cibercidadania não são, obviamente, sinónimos, embora muitos assim os vêm tratando. Antes de mais nada, há muitas relações entre estes termos que necessitam definição e até mesmo redefinição e este artigo pretende apresentar alguns apontamentos práticos nessa direção.

O projeto de pesquisa “Cibercidadania e seus discursos transculturais - a natureza do ecossistema digital em questão” (2006-2007) procurou encontrar um atalho mais seguro para tentar ampliar a concepção desses novos horizontes sociotécnicos por intermédio, principalmente, da noção da transculturalidade hibridizada aos avanços info-inclusivos presentes na sociedade canadense.



Para dar sequência, portanto, à compreensão do desdobramento deste projeto, é necessário entender a razão pela qual decidi-me pela concepção da cidadania. Diante disso, aproveito dizer que venho de uma trajetória acadêmica em que se desvela minha preocupação emergente com os fenômenos comunicacionais tecnológicos, e, de forma especial, através do jornalismo *on-line*. A propósito, o projeto de pesquisa apontado acima foi elaborado tendo como base um anterior, datado de 2004, cujo título era “O cibercidadão do mundo *on-line* -desafios e (re) descobertas”. Ambos foram desenvolvidos na Universidade Estadual Paulista, câmpus Bauru (SP)(Unesp-Bauru), e Universidade de Toronto (UofT), câmpus Toronto(ON, Canadá), através do programa *McLuhan in Culture and Technology*; este último projecto (2006) foi, contudo, financiado pela Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES) no período de agosto/2006 a julho/2007.

Este artigo procurará apresentar algumas das principais etapas na caminhada pela construção e/ou reconstrução do cibercidadão baseado em minha própria experiência empírica e teórica, envolvendo algumas instituições no Canadá e no Brasil. Foquei minha pesquisa em estudos transdisciplinares tanto quanto em uma extensa bibliografia cibernética. Identifiquei, ainda, amplos abismos entre teoria e prática no campo sóciotécnico - *fomentado principalmente pela desequilibrada distribuição de recursos de tecnologia de informação e de comunicação (TIC) no Terceiro Mundo* - e, por outro lado, selecionei alguns *websites* no Canadá, que têm propiciado a info-inclusão e a promoção social decorrentes da cidadania ativa.

Espaço transcultural como o início da nova fronteira entre cidadania e cibercidadania.

Durante minha estadia em Toronto, encontrei muitos projetos sobre Internet no Canadá que envolviam direta e indiretamente um debate mais aprofundado das questões da cidadania. Um exemplo destes está localizado na *UofT - campus Toronto*: o *Citizen Lab* (Laboratório da Cidadania, www.citizenlab.org) - figura 1 - coordenado e supervisionado pelo professor e pesquisador Ronald Dieper, que desenvolve vários ferramentais digitais para desbloquear e impedir a censura *on-line* em países onde os Direitos Humanos (ou Pós-Humanos) são desconsiderados. O *Citizen Lab* recebeu recentemente

a quantia de US\$ 3 mi de uma consórcio transnacional envolvendo instituições americanas e canadenses.

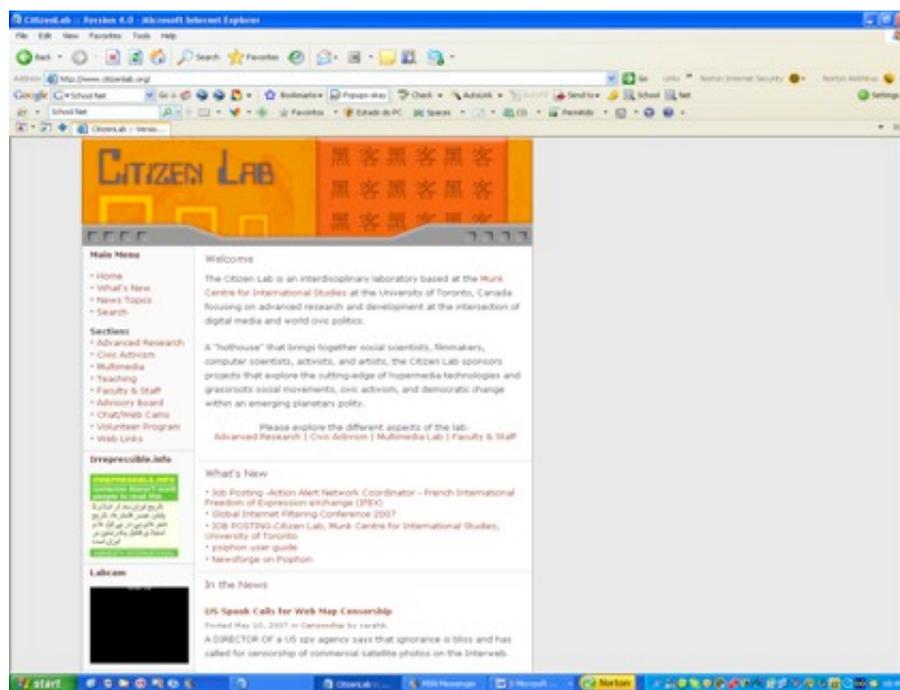


Figura 1: *Citizen Lab (Munk Centre - UofT)*.

Outros projetos similares existem no Canadá e alguns deles estão disponíveis em diferentes províncias. Projetos como o *Community Access Program* (Programa de Acesso Comunitário) - figura 2 -, que disponibiliza pontos de acessos *on-line* em todo o país. Há, inclusive, um mapa que indica para o usuário onde ele pode acessar os serviços governamentais. E o *School Net* (Escola na Net)¹ - figura 3 -, *Toronto Ombudsman Online* (TOA), - figura 4, responsável para avisar aos cibercidadãos dos cursos *on-line* oferecidos pelo governo e instituições privadas, bem como apresenta uma lista de empregos disponíveis e as exigências de qualificações. Também há o projeto *Media*

¹Community Access Program em <http://cap.ic.gc.ca> e <http://www.schoolnet.ca/home/e/>. Acessos em 10 de Maio de 2007.

Ecology Café/New Democracy Workshop, coordenado pela professora Liss Jeffrey do *McLuhan Global Research Network*² - figura 5 - que promove estudos sobre a ciberdemocracia e atua nas eleições canadenses.

A propósito, estes projetos continuam atuando ativamente e têm auxílio financeiro tanto governamental como privado.

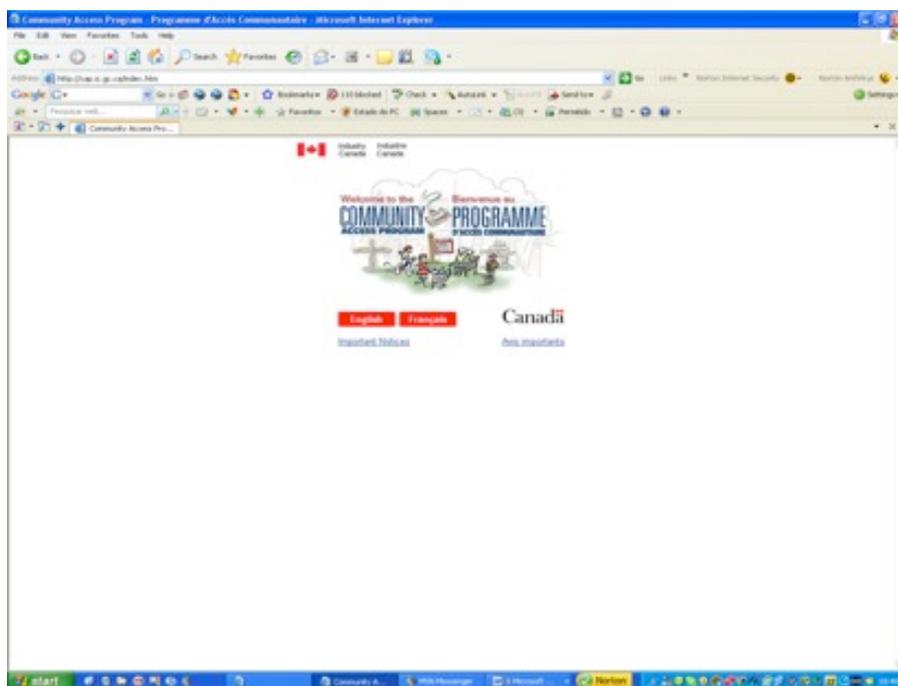


Figura 2: *Community Access Program* (Programa de Acesso Comunitário).

No Brasil, temos alguns bons exemplos, embrionários, porém, que avançam consideravelmente, como estes abaixo (figuras 6 e 7):

²<http://netizen-news.ca>

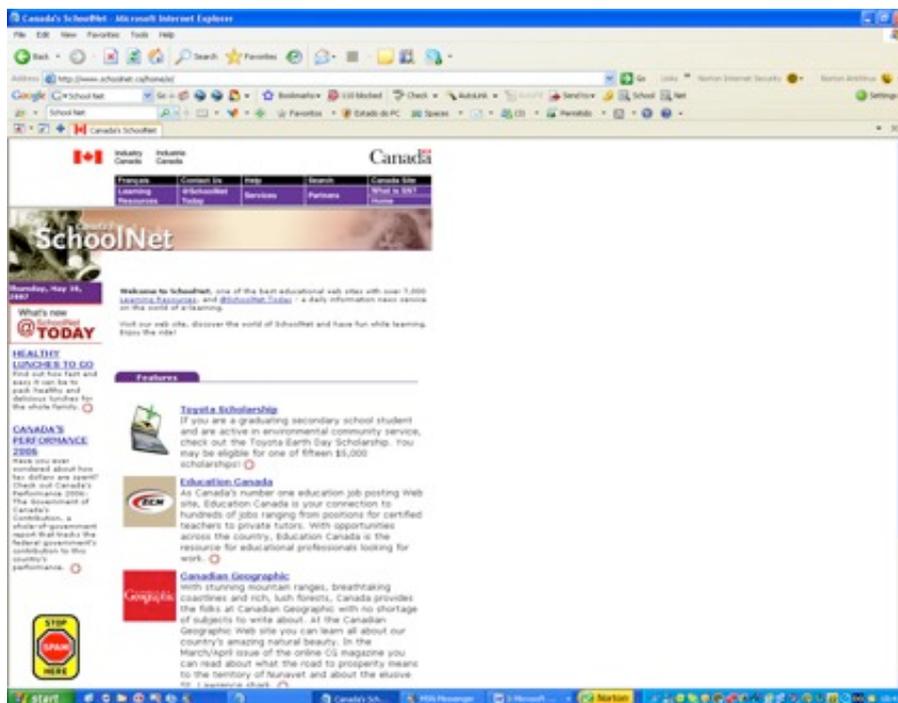


Figura 3: *School Net* (Escola na Net).

Para entender como os serviços digitais canadenses estão funcionando, é necessário compreender as bases em que se solidificaram. É bem provável que as experiências transculturais, como política de povoamento do Canadá, podem ser uma das suas principais raízes. Assim sendo, o que representariam essas “experiências transculturais” neste mundo *on-line* em que as fronteiras estão sempre em crise?

Observando a revolução tecnológica comunicacional daquele país, está evidente que a transculturalidade está presente no seu universo digital, haja vista ser considerado uma nação com o maior número de comunidades étnicas do mundo, e com a maior cobertura wireless do planeta. A Grande Toronto (TGA), por exemplo, é a cidade modelo de convivência entre culturas pela ONU. Fala-se na cidade mais de 120 idiomas, o que vem propiciando a transculturalidade.

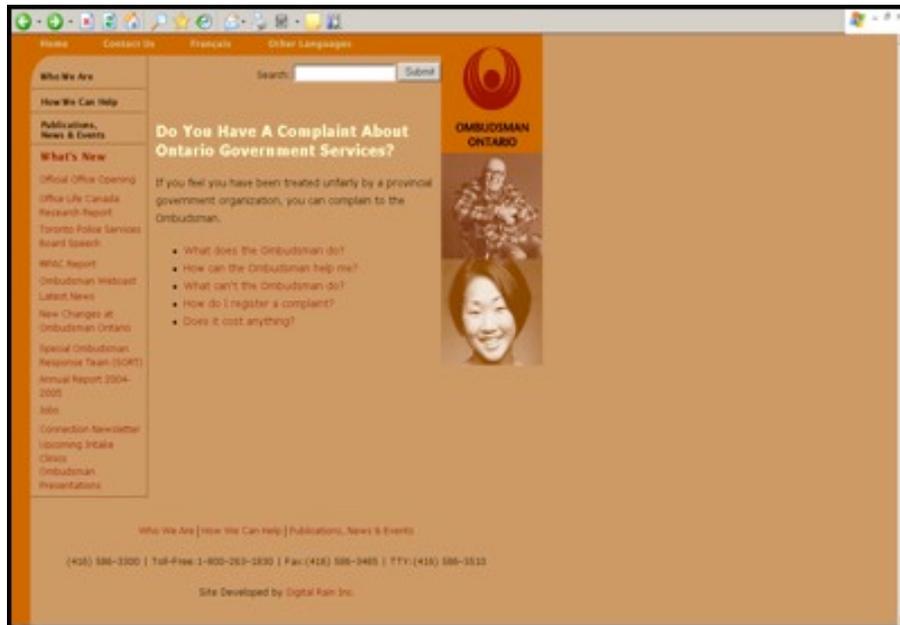


Figura 4: Toronto Ombudsman Association.

Claude Grunitziky (2006), define o fenômeno explicando que alguns indivíduos encontram formas de transcender sua cultura primeira, de modo a explorar, examinar e infiltrar a cultura estrangeira. Essas pessoas são “transculturalistas” tais quais suas experiências³.

Quando dizemos experiências, isto significa que elas estão envolvidas em novos modelos de expressão da mídia também. Estão criando ferramentas de linguagem para identificar a si mesmas nestes sistemas, ou melhor, sistemas digitais. De acordo com este mosaico de novas estruturas da linguagem, a cibersociedade está se enriquecendo com novas idéias e processos comunicacionais. Então, novas fronteiras têm sido criadas no mundo *on-line* onde as categorizações estão desaparecendo com o espaço e o tempo. Este mundo

³Do original: “*this phenomenon explaining that some individuals find ways to transcend their initial culture, in order to explore, examine and infiltrate foreign culture. These people are “transculturalists” and their experiences*” (Grunitziky, Claude. *Transculturalism – the world is coming together*, 2006.)

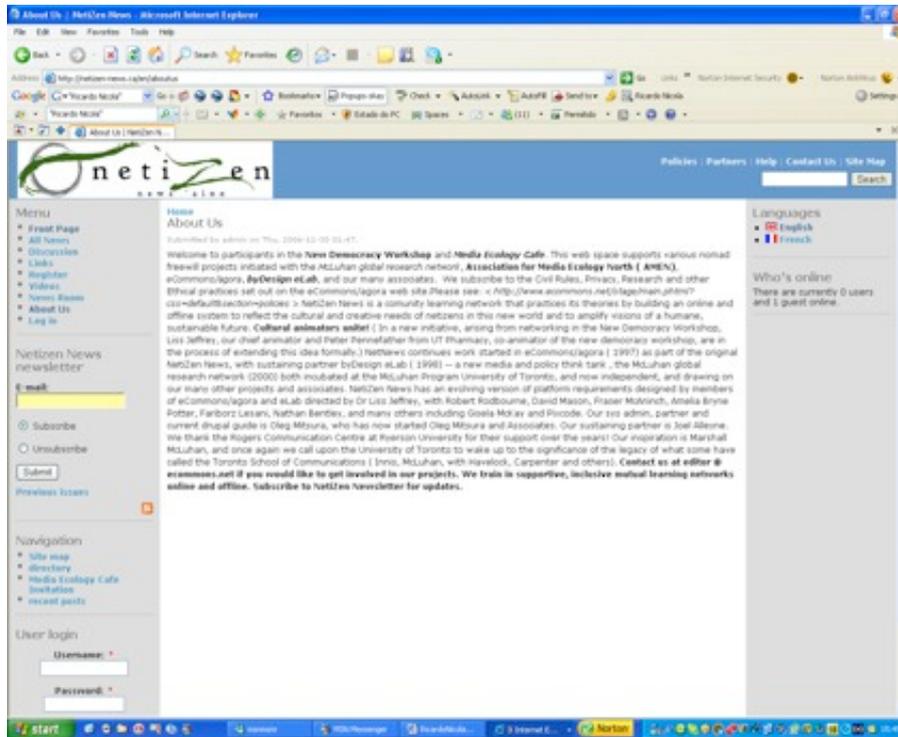


Figura 5: *McLuhan Global Research Network*.

complexo exige ferramentas com a mesma dimensão complexa e que torne capaz analisar a natureza híbrida (virtual e real) deste mundo volátil, reconstruída, agora, numa base de espectro transcultural.

Desafios e (Re)descobertas

O ciberespaço tem enfrentado cada vez mais desafios para sua evolução. Um deles é a sua incapacidade de definir o processo que resolva problemas como a exclusão informacional, as questões de segurança, a censura, o agressivo *Apartheid* digital entre muitos outros⁴. Diversos grupos, entre eles, os pesqui-

⁴WILHELM, Anthony G. *Digital nation: toward an inclusive information society*, 2004.



Figura 6: Agência da Câmara (*Chamber Agency*) promove chat about crime on the internet.

sadores, os governos, os mercados e as grandes corporações pelo mundo afora provêem diferentes cenários para analisar estas questões apontadas. Contudo, estes grupos remam isoladamente em suas respectivas redes ao invés de se integrarem dentro de um trabalho também híbrido. Como exemplo, seis redes principais contróem o conteúdo da Internet. São elas: rede de símbolos (signos), línguas, mercados, máquinas, povos e comunidades⁵. Soluções deveriam se apontar da integração - senão completa, porém parcial - da integração delas e não se manterem isoladas.

Ante esse diagnóstico, é possível de se entender como as culturas da emergência e da linguagem⁶, *que correspondem a um resultado holístico oriundo*

⁵Estas redes também foram apontadas por LÉVY, Pierre em uma palestra apresentada no Congresso de Educação e Tecnologia, realizado no Hotel Meliá, São Paulo, em 2002.

⁶LOGAN, Robert K. *The sixth language – learning a living in the internet age*, 2000.

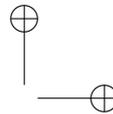


Figura 7: Câmara do Comércio Eletrônico *Electronic Commerce Chamber*.

dos confrontos entre fenômenos das matrizes comunicacionais cibernéticas - podem oferecer importantes *insights* para encontrar uma solução integrada.

Aplicativos como SECOND LIFE®, IPOD®, SPYPE®, MSN MESSENGER®, ORKUT®, MySpace®, etc., têm reunido comunidades de diferentes culturas e, como um espelho, procuram refletir nosso próprio espaço geográfico. Os usuários estão sendo capazes de construir e reconstruir a cibersociedade, criando um novo espaço que mimetiza, ou ainda aproxima-se, dos modos e valores da vida real.

A princípio, estes aplicativos eram considerados apenas jogos infantis e para adolescentes, ou ainda eram comunicadores instantâneos porque tinham como base as estruturas do jogo de papéis, conhecido como RPG (*Role Player Games*). Agora eles não são mais jogos, no sentido de entretenimento somente, mas ultrapassaram tais fronteiras e têm sido responsáveis pela criação de novos espaços de ambientes virtuais, mídias, textos, transtextos, hipertext-



tos, etc. Trata-se da vida virtual com suas regras virtuais⁷ e é, sem dúvida, esta a *morada* dos direitos e deveres do mundo *on-line*.

Temos que nos deparar com os problemas das fronteiras quando se discute ciberespaço, do contrário, nós ofuscaríamos a discussão e suas regras.

Para isso, é mister que apresentemos este complexo mosaico de relações ciberespaciais de modo que sejamos capazes de examinar como as condições da vida estão sendo reformuladas no espaço digital. Seria a Web semântica uma ferramenta para ser usada à vida virtual?⁸

Podemos formular e reformular muitas questões que atendam ao impacto das tecnologias do virtual na vida social, mas estas devem se direcionar às suas reais necessidades e, como já apontado, numa forma integrada, que contemple as várias redes envolvidas.

O legado McLuhaniano: Um retrato da “Aldeia *glocal* cibernética”.

Por décadas, pesquisadores, marqueteiros e cientista sociais dos mais diversos têm escrito sobre o impacto da tecnologia na cultura e na sociedade. Muitos desses comentários inferem sobre estes tópicos já destacados, e representam impressões sobre o futuro de nossas comunidades. “Aldeia Global”, por exemplo, é um termo cunhado por Wyndhan Lewis em seu livro “América e o Homem Cósmico” (1948).

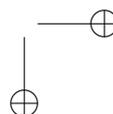
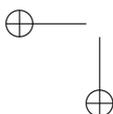
Herbert Marshall McLuhan usou este termo para explorar a idéia de como a mídia de massa eletrônica mudaria os modos como nos comunicamos globalmente. Como resultado dessa mudança na tecnologia de mídia está afetando a forma de vida dessas tribos, McLuhan (1962) se inspirou para escrever “A Galáxia de Gutenberg: O Homem Tipográfico”⁹ e “Guerra e Paz na Aldeia Global”¹⁰. Nestes trabalhos, ele descreveu o impacto da tecnologia nas comunidades globais e na mídia:

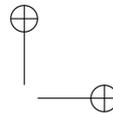
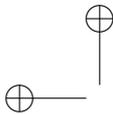
⁷Turkle, Sherry. *Marshal McLuhan lectures with Sherry Turkle*, Mar 28, 2007.

⁸Lévy, Pierre. *Cibercultura*, 1999.

⁹Do original: “the world of visual perspective is one of unified and homogeneous space. Such a world is alien to the resonating diversity of spoken words. So language was the last art to accept the visual logic of Gutenberg technology, and the first to rebound in the electric age”, in: MacLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962

¹⁰Id. *War and peace in the global village*, 1968.





”O mundo da perspectiva visual é um dos espaços homogêneos e unificados. Tal qual o mundo é alienígena para ressoar a diversidade das palavras faladas. Assim a língua foi a última arte para aceitar a lógica visual da tecnologia Gutenberguiana, e a primeira a rebocar-se na era da eletricidade.”¹¹

As observações de McLuhan permitem-nos repensar o que está acontecendo ao mundo em termos de comunicação. McLuhan não viu a *World Wide Web* nascer mas certamente a previu. Não há dúvida de que sua visão neste campo social é um bom exemplo do fenómeno da comunicação.

Diante disso, podemos otimizar estas observações na construção de uma matriz que figure as comunidades cibernéticas de hoje, que eu aproveito agora para cunhar “aldeia *glocal* cibernética”.

Durante a evolução da mídia, tem sido muito difícil diferenciar o termo globalização como uma ferramenta para compreender o impacto da mídia na ecologia do sentido. Contudo, eu citarei McLuhan ao usar o termo ecologia da mídia que vislumbra a mídia, antes de tudo, como um ambiente da comunicação, com suas particularidades de ecossistema. Mas, antes, porém, é preciso compreender o papel das fronteiras nessa relação mídia/ecossistema.

Se nós estamos na Web, automaticamente estamos no ciberespaço. Evidentemente, estar no ciberespaço não é radicalmente novo como vemos experienciando no crescimento deste território pós-industrial. Esse panorama, contudo, direciona para enfretarmos alguns desafios provindos da condição pós-moderna.

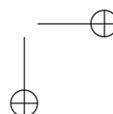
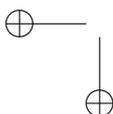
A propósito, que tipo de desafios estamos falando? Esses desafios constroem e reconstróem o conceito de direitos e deveres na ágora informacional.

Anterior à resposta a esta questão, é necessário definir cibercidadania, do contrário seria difícil identificar seus efeitos no cibersociedade.

A princípio, a cibercidadania possui um denso conceito. Define-se por uma aproximação das relações da vida real e desvela quão complexas são essas relações. Assim, analisarei o conceito usando os postulados da vida pós-moderna que é sedimentada nas matrizes do significante e do significado, entre outras inter-relações¹².

¹¹Ibid. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962, p. 130.

¹²Jameson, Friedrich; Lyotard, Jean; et all.



De forma geral, Howard Rheingold introduziu o conceito de cibercidadania “como um contrato de representação informal e não-escrito”¹³. Bem, esta introdução esboça o mundo *on-line* como um terreno no qual exige de nós envolvimento contextual para sua compreensão.

Conceito: Contexto ou/ *Transtexto*

Quando estamos imersos na ágora digital, muitas estruturas de informação do ambiente online justificam o comportamento do usuário. Partindo deste princípio, a cibersociedade encontra um novo paradigma social.

Ao evocar uma provável analogia à vida virtual, Lévy descreve como este comportamento influencia as bases da cibercidadania como “*um conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensar e valores no ciberespaço*”¹⁴.

Se você considerar a definição clássica, a cidadania expressa um conjunto de direitos que concede ao indivíduo a possibilidade de agir ativamente como partícipe das escolhas da vida do povo e do governo. Portanto, aquele que não tem cidadania está à margem ou excluído da decisão da vida social, mantendo-se numa posição de inferioridade dentro do grupo social¹⁵.

Jean Jacques Rousseau define a cidadania como um acordo entre indivíduos que concedem alguns dos seus direitos para tornar-se cidadão. A base deste acordo seria atender a vontade, identificada com a coletividade, e portanto, a soberania seria a marca significativa da cidadania entre o desejo individual e o geral¹⁶.

Quanto ao mercado da informação, Dertouzos explica a cibercidadania como um nova ética da manufatura e a apresenta através de diferentes concepções em algumas culturas:

”Com sua ênfase no povo que foi tão frequente ao redor do mundo, vários grupos nacionais, independentemente, invocaram um nome especial pra ela. Os suecos falam de desenvolvimento de capital humano. Os japoneses

¹³RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. 2d ed. Cambridge, pp.19, 2000.

¹⁴Lévy, Pierre. *Cybercultura*, pp. 128-9, 1999.

¹⁵Dallari, Felix. *Direitos humanos e cidadania (Human right and citizenship)*, pp. 14, 1998.

¹⁶Rousseau, J. *Do contrato social*, pp. 53, 1973.

dobram-se ao sentido de ferramentas humanas. Os franceses a chamam de Toyotismo. E os americanos chamam-na da nova cidadania económica".¹⁷

Distante por um momento deste conceito de mercado, a cibercidadania encontra-se intrinsecamente relacionada ao espectro simulado. No reino da simulação¹⁸, muitas estruturas de linguagem têm mudado de forma considerável.

Os modos como os usuários se expressam através de textos e imagens estariam redefinindo a si mesmos quase em todo instante na comunidade virtual. Podemos, parcialmente, justificar esta redefinição pelo impacto do mundo pós-moderno delineado por Jameson em seu famoso livro "Pós-modernismo, ou a Lógica Cultural do Capital Tardio"¹⁹.

Apesar de mais de duas décadas, de acordo com sua concepção, o mundo pós-moderno precisa de um "novo mapeamento da estética cognitiva"²⁰, e os computadores oferecem uma soma de matrizes simuladas onde esta realidade permite identificar-se.

Estamos à procura deste mapeamento cognitivo não somente no campo da estética, mas também em seus aspectos sociais. Depois da procura pelas razões estética, por hora há uma razão de sobrevivência; seria o ecossistema digital poluído pelo mercado financeiro, ou não? Como tal mapeamento pode ser aplicado no sistema *on-line*?

Em geral, é difícil separar o ciberespaço em categorias²¹. O ciberespaço está cheio de *dados híbridos* e não pode ser analisado em fragmentos, mas como um todo. Devido a sua natureza diversa, as ciberidentidades precisam ser reestudadas segundo uma aproximação holística.

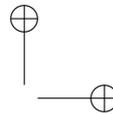
¹⁷Do original: "With its emphasis on people, was so prevalent around the world that the various national teams independently invoked a special name for it. The Swedes talked about the development of human capital. The Japanese dubbed it human ware. The French called it Toyotism. And the Americans called it new economic citizenship". in Dertouzos, Michael. *What will be - how the world on information will change our lives*, 1997, pp. 213

¹⁸Baudrillard, Jean. *Simulations*, 1983.

¹⁹Jameson, Fredric. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, pp. 53-92

²⁰Ibid, pp. 89

²¹De acordo com a concepção do autor sobre o ciberespaço: "Devemos considerar a Internet um ambiente em si mesmo ou devemos considerá-lo uma parte complementar ou uma extensão de nosso próprio ambiente?" Veja em Jones, Steve G. *Doing internet research: critical issues and methods for examining the net*, 31 pp., 1999.



Por aceitar este fato, a cibercidadania é definida como um mosaico de relações focado na ciberidentidade no mercado de símbolos (sinais) também, ou melhor *transtexto*.

Transtexto consiste de duas palavras em fusão: *trans* que vem da transdisciplinaridade, e *texto* refere-se ao significante e ao significado, objeto e sujeito... etc. *Transtexto* representa inúmeras conexões hipertextuais que tem criado “um admirável mundo novo”²², ou admirável mundo *on-line* novo... Ao contrário, este mundo não é tão admirável nem mesmo novo, mas na realidade, este mundo *on-line* idealizado está longe do “perfeito”.

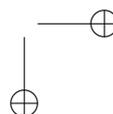
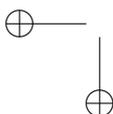
O papel do cidadão é definido nas relações com os outros e se reflete no mundo online. De acordo com Kingwell, há muitos tipos de papéis sociais:

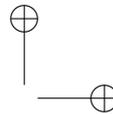
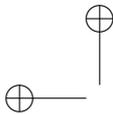
*“O cidadão é na verdade um dos papéis entre outros na completa e bem-ordenada vida. Nós somos também mães e pais, estudantes e profissionais, cineatas e donas de casa, e muitas outras coisas mais. (...) Somos (1) questionados, em busca da verdade e sobre o universo que vivemos. Somos (2) agentes morais, buscando e discernindo, e em defesa daquilo que consideramos a coisa certa. Somos (3) donos/donas de casa e consumidores, envolvidos na ronda diária da casa, do comer e do entreter-se. Somos, necessariamente, (4) trabalhadores ou agentes econômicos, engajados no trabalho para tornar o lar possível. Somos (5) seres culturais, que saboreia os frutos da criatividade humana em todos os estágios performáticos (...)E somos (6) íntimos, criadores de conexões emocionais e de amor em nossas relações com nossos amigos e famílias.”*²³

No mundo cibernético, a situação não é diferente. Metaforicamente, as identidades *on-line* estão em fragmentos num jogo de complementaridade em

²²Huxley, Aldous. *Brave new world*, 1983.

²³Do original: “Citizen is of course just one role among others in a full and well-ordered life. We are also mothers and fathers, students and professionals, moviegoers and householders, and many other things besides. (...) We are (1) inquires, seeking the truth about our lives and the universe in which we live. We are (2) moral agents, seeking and discern, do, and defend what we consider is the right thing. We are (3) householders and consumers, involved in a daily round of dwelling, eating, and entertaining. We are, necessarily, (4) workers or economic agents, engaging in the labor that makes dwelling possible. We are (5) cultural beings, who enjoy the fruits of human creativity in everything from staged And we are (6) intimates, creators of love and emotional connection in our relationships with our friends and families” in Kingwell, Mark. *The world we want: restoring citizenship in a fractured age*, pp. 13-14, 2000.





busca do significado. Estes fragmentos compõem um vórtex digital construído pelas inter-relações dos usuários. Não é uma tarefa fácil para compreender esta dinâmica.

As sementes deste vórtex estão espalhadas por todo o sistema, permitindo ágoras nas quais o significado da cibercidadania *deseja* ser relevante para a convivência social. Este reino não é o da fantasia, mas uma forma de hiperrealidade: video-games, domínios multi-usuários, MOO, etc.

De modo a compreender o “não-lugar” e/ou sociedade global e os resultados do seu ambiente social, Kingwell enfatizou:

*“A lição de Arcade, se se está discutindo o até mesmo não-espacial e projeto global de Benjamin - porém carinhosamente inacabado - no qual ocupamos hoje, infere-se que se pode pensar em obter nosso lugar ao sol de forma sempre acelerada, seguindo à frente, ou numa decisão inversa? E demais, a verdade é que nem este percurso nos levará para onde queremos ir. Então qual será este percurso?”*²⁴

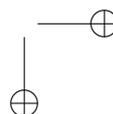
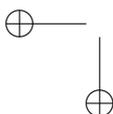
Talvez esta observação implica numa análise mais recente sobre o problema das fronteiras e suas distinções delineadas pelo limite do discurso do usuário pois no mundo *on-line* palavras são ações²⁵; palavras são paralelepípedos nesta *super infovia*.

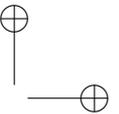
A idealizada cibercidadania usa suas diferenças como contribuição da consciência coletiva. Este aspecto não tem sido considerado em muitos estudos.

O cadastro - por assim dizer - do usuário não é um mistério, mas suas vulnerabilidades se firmam num conteúdo volátil; as características do usuário estão sendo obscurecidas pela exploração intencional e excessiva do mercado midiático (*Google, American Online*, etc.). Logo, pesquisas se direcionam por institutos para redescobrir a natureza virtual do sujeito em questão. Acredita-

²⁴Do original: “The lesson of the Arcades, whether we are discussing the ones Benjamin depicted so lovingly in his unfinished Project or the global and even no spatial ones we occupy today, points to this: we keep thinking that we can get home by going more quickly forward or by retreating more decisively back. And yet, the truth is that neither course will really take us where we want to go. So what will?” In, Id, pp. 174.

²⁵TURKLE, Sherry. *The second self: computers and the human spirit* – 20th anniversary ed. Boston, 2005.





se que, portanto, a compreensão do que venha a ser *limite* e *fronteira*²⁶ será o primeiro passo na construção da identidade cibernética como interfaces transculturais nas quais minimizam-se os apelos do jogo financeiro dessas grandes corporações ponto.com²⁷.

Como resultado dessas relações cibernéticas, em 2007, um mapa dos acessos a Internet foi elaborado pelo grupo *Miniwatts Marketing* e está disponível em <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

, onde apresentam-se as estatísticas “admiráveis” de um mundo digital bem desequilibrado, cujos números e seus cruzamentos apresentam-se a seguir:²⁸

Estas estatísticas têm demonstrado um amplo panorama da realidade *online* e esboça um cadastro aproximado do usuário em todo o mundo num espectro preocupante e injusto. Esta distribuição desleal é um resultado de um somatório de decisões políticas e públicas dentre as quais sumarizam as respectivas prioridades dos seus países: *venda, mercado de mídia, info-inclusão, partidos políticos, políticas tecnológicas, etc.*

Nova Face: Considerações Finais?

Afinal, ante o exposto, seremos capazes de compreender a nova face do cibernético e seu papel dentro do ecossistema digital? Portanto, na certa a fisionomia virtual do usuário vem se construindo dentro do ciberespaço com todas essas variáveis.

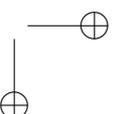
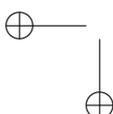
Sabemos que a língua do cibernético é o *Globlish - híbrido de Inglês e códigos transnacionais de mercado*²⁹ - e sua rede de relações é, por excelência, um *Apartheid* digital, sendo seus direitos e deveres contratos fronteiriços

²⁶Aqui os conceitos de limite (*boundary*) e fronteira (*frontier*) terão significados diferentes, com seus correspondentes em inglês. Limite será tratado como borda fixa, e, em oposição, estará a fronteira, que pode ser todavia renegociada nas relações do ciberespaço.

²⁷BARNEY, Darin. *One nation under google ? citizenship in the technological Republic*. Hart House Lecture Press, 2007.

²⁸Miniwatts Marketing Group, on <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>, April 18, 2007.

²⁹PAGON, Elia Patricia Pekica. *GLOBISH the communication of the future*. France, Jean-Paul Nerrière Ed/GNU Public License, 2004. Access at <http://www.jpj-lobish.com/articles.php?lng =fr&pg=171> (April, 20 2007).



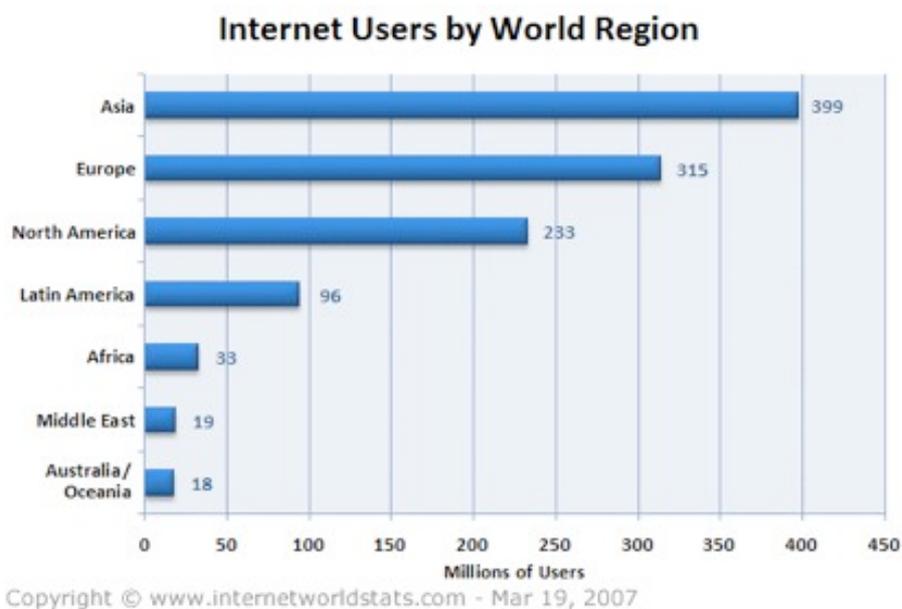


Figura 8:

da cultura da senha (código) e sempre renegociáveis, que viajam pelas interfaces das redes transculturais. Mas, a este ponto, este artigo apresentou alguns dos principais aspectos da cibercidadania e os projetos dela decorrentes, que estarão mais detalhados no livro “Cibercidadania -o que é direito e dever no mundo *on-line*? (Versões Inglês/Português)”.

Assim sendo, este artigo procurou expor as principais bases em que se fundamentam a cibercidadania, evitando-se apenas tópicos teóricos, mas técnico-práticos para defrontar o *gap* existente entre os discursos e as práticas, repensando as análises do *digital divide*, que justifica o aumento da info-exclusão e suas agressivas nuances. Portanto, a vida *on-line* ou virtual têm legitimado cada vez mais a bem conhecida frase de McLuhan sob a condição glocal cibernética, onde “na era da eletricidade, nós vestiremos toda a humanidade como nossa pele”³⁰.

³⁰Ibid, *Understanding media ? the extensions of man*, 1964.

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS						
World Regions	Population (2007 Est.)	Population % of World	Internet Usage, Latest Data	% Population (Penetration)	Usage % of World	Usage Growth 2000-2007
Africa	933,448,292	14.2 %	33,334,800	3.6 %	3.0 %	638.4% %
Asia	3,712,527,624	56.5 %	398,709,065	10.7 %	35.8 %	248.8% %
Europe	809,624,686	12.3 %	314,792,225	38.9 %	28.3%	199.5 %
Middle East	193,452,727	2.9 %	19,424,700	10.0 %	1.7 %	491.4 %
North America	334,538,018	5.1 %	233,188,086	69.7 %	20.9%	115.7 %
Latin America/Caribbean	556,606,627	8.5 %	96,386,009	17.3 %	8.7 %	433.4 %
Oceania / Australia	34,468,443	0.5 %	18,439,541	53.5 %	1.7 %	142.0 %
WORLD TOTAL	6,574,666,417	100.0 %	1,114,274,426	16.9 %	100.0 %	208.7 %

NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics were updated on Mar. 10, 2007. (2) CLICK on each world region for detailed regional information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data contained in the [world-gazetteer](#) website. (4) Internet usage information comes from data published by [Nielsen//NetRatings](#) by the [International Telecommunications Union](#) by local NICs, and other other reliable sources. (5) For definitions, disclaimer, and navigation help, see the [Site Surfing Guide](#). (6) Information from this site may be cited, giving due credit and establishing an active link back to [www.internetworldstats.com](#).
Copyright © 2007, [Miniwatts](#) Marketing Group. All rights reserved worldwide.

Figura 9:

Referências Bibliográficas

- BARNEY, Darin. *One nation under google – citizenship in the technological Republic*, Toronto, UofT/Hart House Lecture Press, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulations*, New York, Sémiotext(e), 1983.
- DALLARI, Felix. *Direitos humanos e cidadania*, S.Paulo, Moderna, pp. 14, 1998.
- DENNING, Dorothy E. & LIN, Herbert S.(ed). *Rights and responsibilities of participants in networked communities*, Washington, D.C., National Academic Press, 1994.
- DICKIN, Janice. *The internet as a site of citizenship*. Canada, Calgary/Montréal, University of Calgary and Université de Montréal, 2002

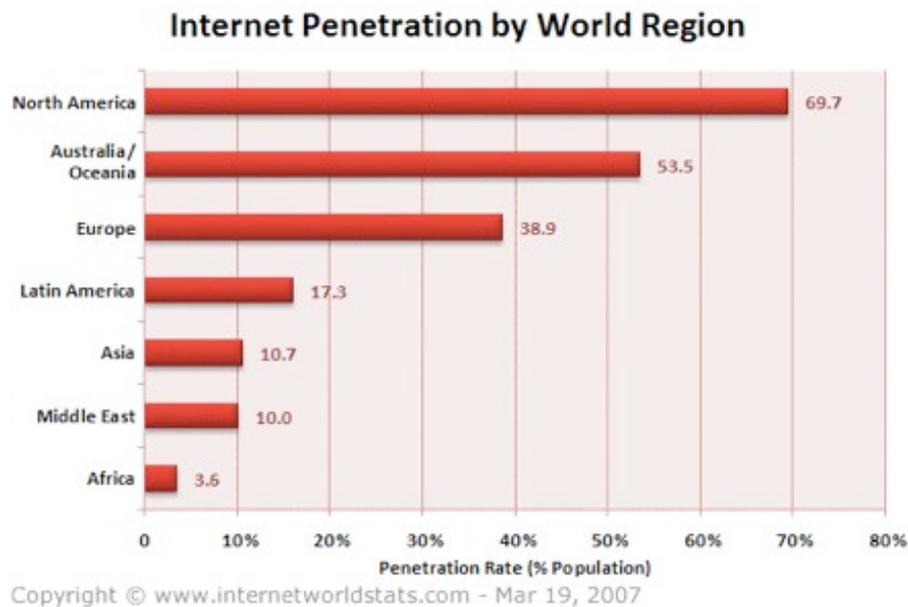


Figura 10:

GILLMOR, Dan. *We the media – grassroots journalism by the people, for the people*, New York, O'Reilly Media, 2004.

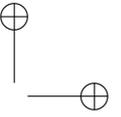
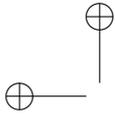
ILLEGAL and offensive content on the internet: the Canadian strategy to promote safe, wise and responsible internet use. Ottawa, Data and map & government information service, 2001.

JAMESON, Friedrich. *Pós-modernismo ou A Lógica do Capitalismo Tardio*, São Paulo, Summus, 1998.

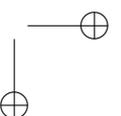
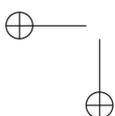
JONES, Donald E. *Avatar: Constructions of Self and Place in Second Life and the Technological Imagination*, Georgetown University, Communication, Culture and Technology, 2007.

JONES, Steve G. *Doing internet research: critical issues and methods for examining the net*, Thousand Oaks, California, Sage Publications, 1999.

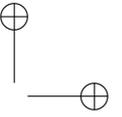
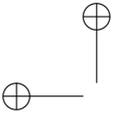
- HUXLEY, Aldous. *Brave New World*, New York, Harper Perennial Modern Classics, 1998.
- KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997
- KERCKHOVE, Derrick de & FEDERMAN, Mark. *Understanding media*, Toronto, University of Toronto Press, 2002.
- KINGWELL, Mark. *The world we want: restoring citizenship in a fractured age*, Toronto, Viking, 2000.
- LESSIG, Lawrence. *Code and other laws of cyberspace*, New York, Basic Books, 1999.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, São Paulo, Editora 34, 1999.
- LYOTARD, Jean. *A condição pós-moderna*, São Paulo, Ed. 34, 1999.
- LOGAN, Robert K. *The sixth language – learning a living in the internet age*, Toronto, Stoddart, 2000
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*, São Paulo, Cultrix, 1973.
- MCLUHAN, Marshall. “Cibernação e cultura.” in DECHERT, Charles R. (coord) *O impacto social da cibernética*, Rio de Janeiro, Bloch, 1977.
- MCLUHAN, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 1962.
- MCLUHAN, Marshall. *War and peace in the global village*, Toronto, University of Toronto Press, 1968.
- MCLUHAN, Marshall. “Communication in the Global Village” in *This Cybernetic Age*, edited by Don Toppin. 158-67. New York, Human Development Corporation, 1969.
- MORIN, Edgard. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Trad. Eloá Jacobina. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2000. (org.) *E-dicas: o direito na sociedade da informação*, São Paulo, Câmara Brasileira de Comércio Eletrônico/Usina do Livro, 2005



- MOSS, John & MORRA, Linda M. *At the speed of light there is only illumination: a reappraisal of Marshal McLuhan*, Ottawa, University of Ottawa Press, 2004.
- NICOLA, Ricardo. *Cibersociedade – quem é você no mundo on-line?*, São Paulo, Senac, Coleção Ponto Futuro, 2004.
- NICOLA, Ricardo. “Cibercidadania & relações on-line: conflitos nas mídias digitais – Caso Canadá-Brasil” in RETZ, Célia (org). *Opinião pública e as relações (im)possíveis*, Bauru, Faac/Unesp-Bauru, 2005.
- PAASONEN, Susanna. *Figures of fantasy: internet, women, and cyber discourse*, USA, New York, Peter Lang Publishing, 2005.
- PAGON, Elia Patricia Pekica. *GLOBISH the communication of the future*, France, Jean-Paul Nerrière Ed/GNU Public License, 2004. Access at <http://www.jpn-globish.com/articles.php?lng =fr&pg=171> (April, 20 2007).
- RHEINGOLD, Howard. *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge, MA, Perseus, 2002.
- RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, 2d ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.
- ROUSSEAU, Jean Jacque. *Do contrato social*, São Paulo, Hucitec, 1973.
- SANDKÜHLER, Hans Jörg & LIN, Hong-Bin (eds.) *Transculturality: epistemology, ethics, and politics*, New York, Pert Lang, 2004.
- SCOLA, Nancy. *Avatar politics: the social applications of Second Life*, 2207. Access at <http://nancyscola.com> (April, 25 2007).
- SHELLING, Jeffrey M. *Cyberlaw Canada*. North Vancouver, BC, 1998.
- SOLOVE, Daniel J. *The digital person: technology and privacy in the information age*, New York, New York Press, 2004.



- TAPSCOTT, Don. *Growing up digital – the rise of the net generation*, New York, McGraw-Hill, 1998.
- TOMAS, David. *Transcultural space and transcultural beings*, USA, Boulder Colorado, Westview Press, 1996.
- TORQUATO, Cid & BRASIL, Marco A. *Cartilha do e-consumidor – preserve o ecossistema digital*, São Paulo, Câmara Brasileira do Comércio Eletrônico/Usina do Livro, 2005.
- TURKLE, Sherry. *Vida no ecrã – identidade na era da internet*, Lisboa, Relógio D’água Ed., 1997.
- TURKLE, Sherry. *The second self: computers and the human spirit – 20th anniversary ed.*, Boston, MIT Press, 2005.
- TOFTS, D. *Avatars of the Tortoise: Life, Longevity and Simulation*, Digital Creativity, 14.1, 54-63, 2003
- ODZER, Cleo. *Virtual spaces: sex and the cyber citizen*, New York, Berkley Books, 1997.
- WARSCHAUER, Mark. *Technology and social inclusion – rethinking the digital divide*, Boston, MIT Press, 2004.
- WEBSTER’S NEW INTERNATIONAL DICTIONARY OF THE ENGLISH LANGUAGE, *Second Edition*, Unabridged, W.A. Neilson, T.A. Knott, P.W. Carhart (eds.), G. & C. Merriam Company, Springfield, MA, 1950
- WELLMAN, Barry & HAMPTON, Keith N. *Examining community in the digital neighborhood early results from Canada’s wired suburb*. In, ISBISTER, Katherine & ISHIDA, Toru (ed). *Digital cities: technologies, experiences, and future perspective. Lecture Notes in Computer Science 1765*, Heidelberg, Germany, Springer-Verlag, pp. 194-208, 2000.
- WILHELM, Anthony G. *Digital nation: toward an inclusive information society*. Boston/Cambridge, Mass, MIT Press, 2004.



Sites

<http://www.well.com>

<http://www.canlaw.com/rights/resource.htm>

<http://www.utoronto.ca/mcluhan/>

<http://www.mcluhan.utoronto.ca/academy/mms1>

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

<http://www.ombudsman.on.ca>

<http://www.dhnet.org.br>

<http://www.sas.upenn.edu/transcult/>

<http://spoke.compose.cs.cmu.edu/digital-citizen/>

<http://www.cybercitizenship.org/index.html>

<http://cyber-village.org/>

<http://www.cybercrime.gov/>

<http://www.cap.ic.gc.ca/index.htm>

<http://www.schoolnet.ca/home/e/>

<http://netizen-news.ca>

