

CINZIA GIACINTI

COMUNICAÇÃO E AMBIENTE DIGITAL

UM ESTUDO NETNOGRÁFICO JUNTO AOS NATIVOS DIGITAIS



FAPCOM



COLEÇÃO E.BOOKS | FAPCOM

PUBLICIDADE E PROPAGANDA

COMUNICAÇÃO E AMBIENTE DIGITAL

CINZIA GIACINTI

COMUNICAÇÃO E AMBIENTE DIGITAL

UM ESTUDO NETNOGRÁFICO JUNTO AOS NATIVOS DIGITAIS



FAPCOM

Coleção E.books FAPCOM

A **Coleção E.books FAPCOM** é fruto do trabalho de alunos de graduação da Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação. Os conteúdos e temas publicados concentram-se em três grandes áreas do saber: filosofia, comunicação e tecnologias. Entendemos que a sociedade contemporânea é transformada em todas as suas dimensões por inovações tecnológicas, consolida-se imersa numa cultura comunicacional, e a filosofia, face a esta conjuntura, nos ocorre como essencial para compreendermos estes fenômenos. A união destas três grandes áreas, portanto, nos prepara para pensar a vida social. A **Coleção E.books FAPCOM** consolida a produção do saber e a torna pública, a fim de fomentar, nos mais diversos ambientes sociais, a reflexão e a crítica.

Conselho Científico

Antonio Iraldo Alves de Brito
Claudenir Modolo Alves
Claudiano Avelino dos Santos
Jakson Ferreira de Alencar
Márcia Regina Carvalho da Silva
Valdir José de Castro

Livros da Coleção E.books FAPCOM

A COMUNICAÇÃO NA IGREJA CATÓLICA LATINO-AMERICANA
Paulinele José Teixeira

ASCENSÃO DIALÉTICA NO BANQUETE
Iorlando Rodrigues Fernandes

Direção Editorial
Claudiano Avelino dos Santos
Coordenação Editorial
Claudenir Módolo Alves
Márcia Regina Carvalho da Silva
Produção Editorial
Editora Paulus
Capa
Gledson Zifssak
Diagramação
Luana Felicia
Revisão Gramatical
Claudio Fatigatti

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Giacinti, Cinzia

Comunicação e ambiente digital [livro eletrônico] : um estudo netnográfico junto aos nativos digitais / Cinzia Giacinti. -- São Paulo : Paulus, 2016. -- (Coleção E.books FAPCOM)
593,83 Kb ; ePUB

Bibliografia.

ISBN 978-85-349-4397-0

1. Cibercultura 2. Comunicações digitais 3. Comunidades virtuais 4. Jovens 5. Meio ambiente digital 6. Redes sociais 7. Tecnologia da comunicação I. Título. II. Série.

16-04278

CDD-303.4833

Índices para catálogo sistemático:

1. Nativos digitais : Netnografia : Comunicação e ambiente digital : Comunicação e tecnologia
303.4833

© PAULUS – 2016

Rua Francisco Cruz, 229
04117-091 – São Paulo – (Brasil)
Tel. (11) 5087-3700 – Fax (11) 5579-3627
www.paulus.com.br
editorial@paulus.com.br
ISBN: 978-85-349-4397-0

Dedicatória

Aos meus sobrinhos André e Davi, simplesmente
Nativos Digitais!

Agradecimentos

Agradecimentos às Coletividades-Comunidades que se fizeram presentes:

Às famílias Giacinti e Barbon, onde aprendi o amor para e com o mar, e a beleza e ousadia das navegações.

À Congregação Nossa Senhora Rainha dos Apóstolos pelas Vocações, conhecidas como Irmãs Apostolinas, minha Comunidade e Coletividade.

Aos Padres e Irmãos Paulinos, pela generosidade e pelo cuidado de Irmãos mais velhos.

À Caritas da Diocese de Latina, Itália – Don Ângelo, Amália e Ângelo pelos meios digitais, sem os quais não podia viver a extensão de mim mesma.

Às minhas Professoras: Fernanda Budag e Marcella Schneider, duas brasileiras e um pouco alemãs: sábias, pacientes, inteligentes, ousadas e apaixonadas pela própria profissão-vocação de ensinar.

Aos nativos digitais, representados pelos integrantes dos coletivos *Campus Party* (Rafael, Carlos e Mateus) e *Mídia Ninja* (Isadora, Gabriela e Tiago).

Pela revisão ortográfica e tradução para o inglês: Paulo Teixeira, Maíra Brandão, Prof. Claudio Fatigatti, Mariana Mascarenhas, Dna. Arlete e Rita Oliva.

Às fontes de inspiração, amigos e mestres em navegação: Massimo Di Felice, Steve Jobs e Aaron Swartz.

Jesus, falando a Pedro, não disse:
*“Esperem que venham dizer-lhes:
Instrui-nos na religião cristã”;*
mas disse “Ide procurá-los!”.
Ide! Precisa espírito de iniciativa.

(Bem-aventurado Tiago Alberione às
Apostolinas – AP 1961, p. 193)

Lista de Figuras

Figura 1	– Visão do Ponto Ômega	34
Figura 2	– Inteligência Coletiva	34
Figura 3	– Teoria de Paul Baran	52
Figura 4	– <i>Continuum</i> da participação	54
Figura 5	– Perfil dos Alheios	93
Figura 6	– Perfil À deriva	94
Figura 7	– Perfil do Crítico	95
Figura 8	– Perfil do Agente	95
Figura 9	– Perfil do Hackers da Política	84
Figura 10	– Atividades Desenvolvidas pelos Grupos	99
Figura 11	– Exemplo de como “participar” do Mídia Ninja	100
Figura 12	– Exemplo de “participação” no <i>Campus Party</i>	101
Figura 13	– Exemplo de Ônibus Hacker	104
Figura 14	– <i>Shaima al-Sabbagh</i>	105
Figura 15	– João Santiago com a Equipe Carabola, <i>Campus Party</i> 2015	106
Figura 16	– Aaron Swartz, Hacker e Socializador do Conhecimento Livre	107
Figura 17	– <i>BattleHack</i> , prints do Site	108
Figura 18	– Significado de uma Fab Lab	109
Figura 19	– Inovação é Arduino	109
Figura 20	– Nuvem = Música + Bike	110
Figura 21	– Fluxo, um site de conteúdo	111
Figura 22	– Post: Tem gosto de lama	113
Figura 23	– Protesto Berkeley, 2014	114
Figura 24	– Protesto de Baltimore, 2015	115
Figura 25	– Chris Anderson – <i>The Long Tail</i>	117

Sumário

Apresentação	12
Prefácio de Massimo Di Felice	14
Introdução	16

CAPÍTULO I

Contextualização	19
1.1 Conceito de Técnica e Humanidade	19
1.2 Homem e tecnologia: uma visão simbiótica	27
1.3 Noosfera e Cyberativismo	33
1.4 Real vs Virtual	39
1.5 Tempo vs Espaço	43

CAPÍTULO II

Conexão	46
2.1 Net-ativismo e Ativismo Digital	
possibilidade de protagonismo	48
2.1.1 Participação e espaço democrático	53
2.1.2 Identidade coletiva e estratégia política	54
2.2 Inteligência coletiva, pensamento complexo,	
arquitetura reticular: um método-caminho novo	56
2.2.1 O pensamento complexo	57
2.2.2 Apresentação da Arquitetura Reticular	59
2.3 Além da individualidade: coletividade e colaboração	61
2.3.1 Uma nova pesquisa: a hora da geração digital	66
2.4 WIKI: um novo jeito de partilhar saberes	69
2.5 Código aberto: aquilo que o futuro vai nos	
dizer-apontar	73

CAPÍTULO III

Pesquisa Netnográfica	77
3.1 Nativos digitais: os protagonistas(?)	78
3.2 Fazendo e aprendendo: netnografia, uma nova modalidade de pesquisa	80
3.3 Coletivos: apresentando os locus de coleta de dados	81
3.3.1 Justificativa de seleção dos coletivos	86
3.4 Mapeamento dos nativos digitais: estudos anteriores	89
3.4.1 Perfis Digigráficos	90
3.4.2 O Sonho Brasileiro da Política	92
3.4.3 Escola de Ativismo	97
3.5 Mapeamento dos nativos digitais: nossa imersão netnográfica	99
3.6 Aprofundando a imersão: o que encontramos?	112
3.6.1 Os resultados do monitoramento	112
3.6.1.1 Três meses com Mídia Ninja	112
3.6.1.2 Dois meses com <i>Campus Party</i> Brasil 2015	116
3.6.2 Qual feedback teve esta pesquisa?	118
3.6.3 Relato do diário de campo	120
3.7 Complementando a imersão: resultado das entrevistas em profundidade	123
Considerações Finais	126
Referências	129
Apêndice – Post-Comunicação OneAPP	137
Anexos – Transcrições das entrevistas em profundidade	140

Apresentação

Fernanda Elouise Budag

Este livro consiste exatamente na monografia de conclusão do curso de graduação da autora pela Fapcom, Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação. Os escritos, que são exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, portanto, estão aqui em sua totalidade original, sem edições, apenas passados por revisão. Aliás, sua monografia é continuação de uma discussão anterior iniciada junto ao Programa de Iniciação Científica da faculdade, sob orientação da Professora Mestre Marcella Schneider Faria, docente da mesma instituição. Agora, ganhando o formato de e-book, há a possibilidade de alcance e visibilidade para além da biblioteca da faculdade em que o estudo foi depositado; potencializando a disseminação do conhecimento produzido, fim último da produção científica.

Enquanto responsável pela orientação desta pesquisa, podemos defender a centralidade contemporânea das reflexões aqui propostas; articuladas com maturidade por uma estudante em nível de graduação. Considerando todo o contexto da comunicação pós-massiva, da tecnologia digital, que trazem consigo novas práticas e todo um novo modo de estar em sociedade, especialmente para os que já nascem imersos nesse ambiente, Giacinti justamente propõe questionar se é possível relacionar o perfil dos nativos digitais com novas formas de protagonismo social. E, nisso, assume, pois, o objetivo de compreender as práticas dos nativos digitais em ambiente online, em comunidades que fazem da tecnologia o âmbito de suas atuações.

Assim, ao longo dos dois primeiros capítulos, a pesquisadora empreende toda uma extensa revisão de literatura, dialogando com autores do campo da comunicação, evidenciando as características da sociedade contemporânea permeada pelo digital e aprofundando

algumas das teorias proeminentes sobre ações que vêm delineando o atual cenário digital. Por fim, essa base teórica serve de sustentação para a análise do corpus coletado a partir de inserção netnográfica, na qual foram observadas postagens e interações de nativos digitais nas plataformas online dos coletivos selecionados. Tal observação foi enriquecida com entrevistas em profundidade e seus resultados compõem o terceiro e último capítulo – que também traz relatos de outros estudos atuais em torno de temas afins.

Convidamos a uma leitura atenta, mas também leve, deixando-se levar à deriva – para conversar com metáfora das navegações que tanto agrada à autora.

Prefácio

Quis me fazer presente com este texto, pois a sua pesquisa revela a necessidade de uma consciência imersiva, própria do habitat das redes digitais, que impossibilita uma distância entre o pesquisar e a pesquisa. Imerso entre mar e estrelas, entre as profundidades dos abismos marinhos e as distâncias infinitas que intercorrem entre as estrelas no céu, o andar do marinheiro (leia-se pesquisador) por águas profundas assume uma sua mais nítida visão e uma sua maior compreensão, não na observação dos mapas e das cartas geográficas, mas na noite. Pois é na noite que o céu estrelado aparece e que a água assume a mesma cor do céu e confundem-se com ele ao receber o reflexo do luar. É na noite que o barco parece mais com uma astronave intergaláctica e que a navegação deixa de aparecer algo que percorre distâncias marinhas para assumir a forma de uma viagem interstelar.

Nesta condição a navegação (leia-se pesquisa) deixa de ser um movimento de um ponto de um mapa para outro, ou uma rota a ser cumprida, para tornar-se um andar plural que compreende o transitar na escuridão profunda da profundidade dos abismos marinhos, o transitar pelas galáxias do céu e uma viagem na própria imaginação. Trata-se, portanto, de um transitar não numa geografia só ou num espaço-tempo, mas do transitar em redes. Pouco serve ao marinheiro a consulta dos manuais de navegação, nem a leitura dos contos de mar ou das histórias das grandes expedições, dos naufrágios legendários etc. Estes textos relatam apenas de travessias marinhas, de preenchimento de distâncias, isto é, de viagem e de navegações no espaço e num tempo determinado, de junções de pontos numa cartografia, feita de cidades, países e continentes. A navegação em águas profundas necessita de saberes distintos, daqueles que se aprende na academia, necessita de um tipo de expertise particular que não enxergue a navegação como um simples andar do seu barco e de ser próprio, mas como uma atividade conectiva, expressão de um

saber não umbilical, mas ecológico que conecta as galáxias, os abismos marinhos e a imaginação do marinheiro (leia-se pesquisador).

É este um tipo de saber que se aprende nas noites estreladas, em alto mar, navegando nas redes e nas profundidades interiores. Um conhecimento e um expertise que se pergunta continuamente por que tanto navegar se temos tudo facilmente ao alcance lá na terra?”

Navegador/Pesquisador, Massimo Di Felice

Introdução

“Todas as histórias já foram contadas”. Com essas palavras começa “A poética” de Aristóteles, um dos primeiros livros da humanidade que trata de narrativa. O filósofo, nestas palavras, deu como que um “xeque-mate” para qualquer conto e história a ser escrita depois dele, sobretudo depois de dois mil anos. Mas a humanidade vive e se comunica e faz de histórias “inter-mundos”, para um número infinito de vezes. Talvez é por isso que continuamos a contar e escutar, criar e partilhar histórias.

O mundo passa, atualmente, por mudanças estruturais, existenciais e midiáticas. Nós estamos envolvidos nas mídias, neste mundo digital e um dos autores pioneiros na comunicação, Marshall McLuhan, afirma em seus escritos que todos os relacionamentos com as mídias provocam mudanças de vida e nos levam a transformações.

Ele usa uma metáfora bastante sombria, proveniente de um conto de Edgard Allan Poe, “Uma descida no Maelström”, que compara a mídia, a um redemoinho que nos envolve e vai nos levando e nos puxando para baixo. A única forma de escapar desse redemoinho seria reconhecer padrões, entender sua dinâmica, como ele opera, para, a partir daí, conseguir se agarrar em algum objeto que não seja puxado imediatamente para o fundo – só assim seria possível sobreviver. Baseado nesse conto de Poe, ele [McLuhan] afirma que a única solução para lidar com essa questão das mudanças da mídia de ponto de vista humano é o aprendizado: olhar para ela e reconhecer padrões. (LE MOS, 2014, p. 14)

Ligamos este trabalho e a nossa pesquisa com as navegações na rede, por isso é pertinente introduzir com este conto o seu conteúdo. O objetivo deste trabalho científico é medir a participação, ou melhor, o protagonismo dos nativos digitais como sujeitos de mudanças ativas no contexto da era da comunicação digital.

Desenvolvemos isto através de três capítulos e uma pesquisa netnografica, de imersão na realidade digital, que perpassa o trabalho no seu conjunto, vai além do tempo real, para medir com a imersão e mapeamento o estudo de dois coletivos de nativos digitais que foram monitorados mais de perto, sendo eles: o coletivo do Mídia Ninja e os participantes do *Campus Party* Brasil.

O primeiro capítulo contextualização para traçar as mudanças e novas relações que têm a humanidade com os meios de comunicação e agora digitais, os novos relacionamentos e as mudanças que eles nos trazem.

No segundo que chamamos de conexão, analisamos, através de um símbolo, a ponte, as diferentes realidade e situações, redes e coletividades que se unem na participação e no ativismo. Entendemos melhor as arquiteturas reticulares, que quer dizer as novas relações que nos proporcionam a rede das redes.

Enfim, no terceiro capítulo, analisamos e contamos um pouco mais em detalhe o mapeamento das coletividades, as pesquisas que ficaram como inspiração e nortearam a nossa navegação, mas também as entrevistas e o monitoramento que fizemos pessoalmente. Foi isto, talvez a contribuição mais preciosa deste trabalho, poder criar experiências juntos com os nativos digitais um pouco dos desafios, sonhos e desejos que eles cultivam, aprimoram e buscam na e com a rede.

Cabe agora fazer esta navegação, que implica ter um duplo espírito: o espírito dos antigos que seguiam as estrelas olhando o céu, mas apontando o horizonte desconhecido para encontrar lugares novos nesta busca de novas terras. E com o espírito dos jovens que amam as aventuras, seguindo os pontos, as linhas e os mapas dos navegantes da era digital entre bits, hiperlinks e open data encontrar aquilo que nos faz mais humanos. Pelos antigos e novos, vale esta dica e sugestão de alguém que soube confiar:

Você não consegue ligar os pontos olhando pra frente; você só consegue ligá-los olhando pra trás. Então você tem que confiar que os pontos se ligarão algum dia no futuro. Você tem que confiar em algo – seu instinto,

destino, vida, carma, o que for. Esta abordagem nunca me desapontou, e fez toda diferença na minha vida [Steve JOBS]. (ISAACSON, 2011, p. 277)

Talvez seja esta tarefa a nossa esperança ao escrever esta Monografia, ter o desejo e a ousadia de ligar pontos, bits, pessoas e traçar novos mapas para que a humanidade possa, comunicando, confiar em algo que faz a diferença toda: ser mais humanos.

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZAÇÃO

“A tecnologia não é neutra. Estamos dentro daquilo que fazemos e aquilo que fazemos está dentro de nós. Vivemos em um mundo de conexões – e é importante saber quem é que é feito e desfeito.” (HARAWAY, 2009, p. 32)

Neste primeiro capítulo, queremos nos adentrar neste universo que é a técnica e tecnologia, para fazer um diálogo com a contemporaneidade e colocar, assim, o nosso trabalho no contexto atual, da nossa realidade que na sua complexidade vem ao nosso encontro.

Apontamos as características dela, em particular das interações entre máquinas e seres humanos, para entender um novo jeito de se relacionar, não mais mecanicista, mas simbiótico – de integração mútua e aperfeiçoamento. Que vai muito além das dicotomias como real e virtual, ou do espaço e tempo, para fazer da nossa realidade um contexto diferenciado, uma rede de redes em que o humano e o tecnológico estão tão próximos que temos – ou teremos – uma realidade diferente, um novo jeito de vivência e, assim, com essas mudanças, também um novo ser humano.

1.1 Conceito de Técnica e Humanidade

“O problema é: não aquilo que podemos fazer com os instrumentos técnicos que ideamos-criamos, mas aquilo que a técnica pode fazer de nós” (GALIMBERTI, 2004, p. 38). Essa citação, ideia, provocação de Umberto Galimberti, citando Anders Günther, pode abrir uma reflexão sobre o contexto atual no qual a técnica é parte de nosso cotidiano. Nesse sentido, dar-se-á uma reflexão aberta,

entre o relacionamento humano com os instrumentos técnicos e com a técnica no sentido geral. Os humanos executam funções e são levados pelos instrumentos a executar ações, ou agem com reflexão tendo um sentido por aquilo que os instrumentos técnicos levam a fazer? Assim, um computador pode se transformar, segundo o próprio uso técnico em um instrumento de relação, protagonismo e interação ou, por outro lado, em um instrumento de segregação, exclusão, *bullying*.

As recentes revoluções, desde a industrial até a revolução digital, que ainda estamos vivenciando, trazem consigo um começo de uma nova fase da civilização humana, dessa vez marcada por uma nova relação entre tecnologia e ser humano, um resultado que determina não mais separação, mas junções de saberes que até então eram separados, entre teoria e técnica. O filósofo alemão Martin Heidegger nos aponta nesse sentido uma *‘transformação ontológica’* que está acontecendo, a atual revolução tecnológica produz o advento de uma nova tecnologia que não pode ser mais entendida com as categorias e saberes do passado, dividindo e separando o instrumento do uso antropológico da técnica.

Para ele [Heidegger] a “*tékhne*”, desde a sua etimologia grega, pertencia ao âmbito do “produzir”, no seu significado grego, isto é, à “*poiésis*” que incluía, ao mesmo tempo, ao significado técnico como àquele artístico e que deveria ser aproximado ao sentido de “tomar presente o que estava oculto” e, portanto, àquele de “descobrir”. (FELICE, 2007, p. 3)

Vamos apresentar aqui esse novo conceito de *tékhne*, que segundo o nosso ponto de partida partilhado com Heidegger, é mais abrangente, não cultiva a separação entre instrumento e executor. Assim, a técnica não se limita a ser algo que fica fora do nosso horizonte, como, por exemplo, no contexto da modernidade, no qual a técnica era desenvolvida para assegurar vida à humanidade, permanência, estabilidade e domínio sobre a natureza.

Pensamos, por exemplo, os avanços técnicos nas habitações humanas, no desenvolvimento das técnicas de locomoção e navegação que permitiram aos homens se movimentarem para diferentes lugares, ou mesmo no telescópio de Galileu, que expandiu o horizonte de conhecimento a partir de um objeto

técnico. Por isso o nosso olhar visa aprofundar neste contexto aquilo que ao longo da história as transformações comunicativas fizeram, lembrando a importância que cada fase introduziu à humanidade, trazendo mudanças de formas de armazenar, organizar e comunicar as informações e ao mesmo tempo uma nova forma de perceber e definir a realidade.

No artigo “*As formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea*” (2007), Di Felice situa as três grandes revoluções que afetaram a humanidade no sentido da comunicação, até chegar na quarta revolução que ainda estamos vivenciando. A primeira revolução surge no século V a.C., no Oriente Médio, quando os seres humanos deixam a cultura da sociedade oral para passar por uma cultura da escrita; o alfabeto revolucionou as comunicações da época. A revolução seguinte acontece mais ou menos no século XV, na Europa, em que, com a impressão criada por Gutemberg, a leitura e a escrita, propagadas por meio da impressão de livros, até então privilégios de poucos, tornam-se ao alcance de muitos. A terceira revolução é aquela que comumente chamamos de revolução industrial, entre os séculos XIX e XX, começo daquela que os históricos da comunicação chamam de cultura de massa, que vem caracterizada pelas mensagens veiculadas por meios de comunicação eletrônicos, como rádio, telégrafo, telefone e TV.

Em cada uma das revoluções comunicativas podemos presenciar aquilo que McLuhan observa, a possibilidade de chegar e alcançar com as ‘novas comunicações’ um público sempre maior com custos sempre menores. Também podemos evidenciar que esses novos meios mudam as perspectivas de atuação e manuseio deles e da realidade que eles determinam. Basta refletirmos sobre a mudança alcançada pela fotografia e pelo cinema no desenvolvimento de novas leituras e percepções do real.

Agora, na última revolução comunicativa, a quarta em sucessão de tempo, a das tecnologias digitais, estamos assistindo a uma expansão do elemento comunicativo. Nessa revolução vamos alcançar um público ilimitado, uma transmissão de dados e quantidade de mensagem praticamente infinita e, além disso,

vai ser afetado um processo de significado da comunicação que transforma realmente e ontologicamente o sentido do significado de comunicação. Podemos relevar, por assim dizer, que

[...] de fato, pela primeira vez na história da humanidade, a comunicação se torna um processo de fluxo onde as velhas distinções entre emissor, meio, e receptor confundem-se e trocam-se até estabelecer outras formas e dinâmicas de interações, impossíveis de ser representadas segundo os modelos dos paradigmas comunicativos tradicionais. (FELICE, 2007, p. 2)

Esse novo paradigma não vai gerar uma distinção entre quem produz e recebe a mensagem, mas gera uma integração entre os objetos técnicos, entre a tecnologia e o humano, até chegar a uma síntese que pode ser descrita como simbiótica (YANAZE, 2013). Com essa palavra, simbiótica, apontamos o diálogo entre técnica e humanos em um novo ambiente em que pode surgir e se desenvolver um ‘novo homem’.

Agora, neste espaço, vamos nos aprofundar no diálogo entre os saberes técnicos e humanos e mais adiante aprofundamos o surgimento do ‘novo homem’, apontado com diferentes títulos ou nomes: nativos digitais¹, geração digital ou internet², ou, simplesmente, geração Z³, que nos leva à descoberta de que as fronteiras entre ‘meio’ e ‘mensageiros’ são quase desaparecidas. Por isso autores como Yanaze (2013), McLuhan (1964) e Di Felice (2014) apresentam e mostram que a técnica não deve ser pensada apenas como ferramenta que serve aos interesses humanos, numa relação exclusivamente objetiva, mas sim como uma extensão e representação dele mesmo. A relação não é vista pelo uso, mas pelo diálogo e interação. Nesse sentido, McLuhan afirmava que:

As consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos. (MCLUHAN, 1964, p. 21)

1 PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants*. California: NBC University Press, 2001.

2 TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital*. São Paulo: Ativa, 2010.

3 WIKIPEDIA. Geração Z. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Geração_Z>. Acesso em: 04 out. 2014.

Aquilo que McLuhan propõe é uma relação dialógica com a tecnologia do diálogo e da identificação, entre o ser e o fazer. A partir dos escritos de McLuhan é compreensível o avanço tecnológico não somente como algo de externo ao humano, mas como uma possibilidade de uma nova recriação, uma nova invenção do próprio ser humano.

Com esse uso “estendido” do próprio ser, no sentido da essência humana, as mídias completam o homem e a mulher no seu ser humano e o estendem ao infinito através do desenvolvimento das tecnologias, não mais usadas para um desenvolvimento externo, mas partícipe das melhores capacidades humanas. Por exemplo, a inteligência artificial e o uso de tecnologias na recuperação de pessoas com doenças mentais, ou tecnologias para recuperação de membros artificiais. Nesses casos, as tecnologias oferecem ao ser humano novas perspectivas de atuação e existência social.

Nesse sentido, o binômio ser e fazer agora está unido em um só sentido: tecno-humano. Isso, sobretudo, com relação às gerações chamadas de nativas digitais (PRENSKY, 2001), que apontam para uma nova interação *multitasking*⁴, no uso variado de instrumentos de conhecimento; relação e interação que coloca em evidência um jeito de aprender não linear e criativo. Para os nativos digitais, a relação que vivem com esses meios é numa extensão de si mesmos, especialmente na partilha e relação das informações e comunicações sobre si mesmos, personalizando as informações e compartilhando os seus conteúdos. Por isso é interessante o fenômeno do *peering*⁵, compartilhamento em forma colaborativa de conteúdos; que tem como talvez o mais famoso e difundido exemplo na enciclopédia *Wikipédia*, que deve o seu conteúdo a essa forma colaborativa, gratuita e desinteressada de lucro pessoal. Para compreender as atuais relações comunicativas, precisamos entrar em uma visão diferente da

4 Em computação, Multitarefa é a característica dos sistemas operativos que permite repartir a utilização do processador entre várias tarefas aparentemente simultaneamente. WIKIPÉDIA. Multitarefa. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Multitarefa>>. Acesso em: 10 out. 2014.

5 *Peering* é um esforço colaborativo, seja de pessoas ou organizações, onde cada parte contribui voluntariamente e de forma aberta para a formação de determinado conteúdo. Essa definição é mais adequada para sua utilização no tráfego de dados na Internet, significando uma interconexão onde as partes envolvidas não necessitam de um acordo explícito. WIKIPÉDIA. Peering. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Peering>>. Acesso em: 10 out. 2014.

analítica, reducionista e moderna. Portanto, precisamos pensar a partir do pensamento complexo (MORIN, 2011), global e incluyente.

A palavra *complexus* quer dizer “o que é tecido junto”. E se, segundo Morin (2013, p. 13), o desafio da globalidade é um desafio da complexidade, temos que o desafio é tecer junto. Portanto, a compreensão da realidade que estamos estudando deve se dar através do pensamento complexo, que não fornece para a humanidade certezas, mas ajuda, nas incertezas do viver e das vivências, a enxergar novas oportunidades, novas aberturas nesses conjuntos de comunicações digitais enquanto novas redes de relacionamento e saberes.

Os estudos de Raquel Recuero (2009) sobre as redes demonstram esse aspecto, no caso, na relação entre as pessoas e as conexões produzidas nas redes. A autora traça um importante balanço das teorias das redes, desde a matemática dos grafos aos estudos das redes sociais na Internet e mostra que “a teoria da rede tem o seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões” (RECUERO, 2009, p. 24). De uma maneira ou de outra, esses atores sociais são protagonistas em conjunto de uma nova ação social (DI FELICE, 2013), constituída com e pela tecnologia e os humanos.

Dessa forma, os autores estudados – McLuhan (1964), Yanaze (2013) e Di Felice (2014) –, propõem uma postura científica diante da técnica que a integra aos aspectos humanos e tal proposta vai na direção do pensamento complexo (MORIN, 2011) e também da Teoria dos sistemas desenvolvida por Bertalanffy (1975). Essa re-orientação científica não deve mais ser embasada em níveis e estruturas separadas e independentes uma da outra, como estágios a serem alcançados, mas numa unidade a ser desenvolvida. Para a *Teoria dos sistemas*, o sistema é um conjunto de partes, interdependentes e interagentes, no qual sua soma é mais complexa do que a união das partes.

Cada elemento do sistema é um *sistema* em si mesmo. Funciona com certa independência. As partes são coordenadas a partir das entradas, *inputs*, previstas e imprevistas e não relacionadas e, por isso, formam uma complexidade. Uma das características fundamentais é que são sistemas abertos, que sofrem interações com o ambiente e com os usuários negativas ou positivas. Isso é fundamental, porque essa abertura faz dele um sistema vivo.

Essa visão dá um novo rumo ao atual pensamento científico no que diz respeito ao estudo das redes sociotécnicas, não mais apontando conhecimentos separados uns dos outros e nem separando pessoas de objetos, mas conectando e ampliando o conhecimento, o entendimento sobre as relações.

Nessa visão sistêmica da realidade, queremos aprofundar dois conceitos-chave que são usados ao longo deste trabalho: (1) humanidade, na ótica do sociólogo Maffesoli e (2) coletividade/tribo, sempre segundo o mesmo autor. Este último é um elemento diversificador e de unidade, para entender esse novo sistema que estamos vivenciando nesta época de revolução comunicativa digital.

Humanidade e coletividade representam, por assim dizer, duas vertentes do mesmo sistema de comunicação digital, que nos levam a uma complexidade que vai nos proporcionar uma reflexão a respeito de: qual é a definição de humano nesse contexto digital? Que tipo de humanidade está sendo definida pela cultura digital?

[...] uma definição possível do humano, numa visão não opositiva: a compreensão do humano que Michel Maffesoli propõe, ligado-a à sua etimologia latina: humus. O húmus é a parte fértil do solo. É aquela camada que está acima das pedras, onde a semente cai e floresce. Humano e húmus têm a mesma etimologia. Assim, uma das possíveis características a ser atribuída ao humano é sua fertilidade, a qual necessita de uma semente, de um elemento invasor.

Então, não há humano, ou sociedade, sem tecnologia, e vice versa. Aqui, devemos pensar, portanto, na perspectiva do desenvolvimento do conhecimento, assim como na perspectiva da inovação e das modalidades de transformação, em uma sinergia com a tecnologia, numa relação simbiótica, e jamais opositiva nem hierárquica. (DI FELICE; LEMOS, 2014, p. 19)

Podemos afirmar que essa relação de conjugação e ação entre diferentes, humano e tecnológico, leva a fertilidade a algo de novo que vai nascer, se desenvolver e aparecer no contexto do conhecimento humano e nas comunicações e relações simbióticas entre seres e máquinas. Esses elementos da humanidade e tecnologia são chamados a um diálogo constante e ininterruptos entre si mesmos, com respeito e autonomia recíprocos. Há certo prevalecimento do

sistema em detrimento das partes, como nos aponta outro sociólogo, mais crítico sobre o contexto atual, Zygmunt Bauman, que nos diz:

Quando um circuito elétrico fica sobrecarregado, a primeira peça a queimar é o fusível. O fusível, um elemento incapaz de aguentar tanta voltagem quanto o resto da instalação (na verdade, a parte menos resistente do circuito), foi inserido na rede de forma deliberada; ele derrete antes de qualquer outra parte da instalação no momento exato em que a corrente elétrica aumenta além do ponto de segurança, e portanto antes que ela consiga derrubar todo o circuito, juntamente com os periféricos que alimenta. (BAUMAN, 2013, p. 20)

Pode parecer uma banalidade, mas aí constatamos a dificuldade dos sistemas ‘fechados’ de incluir as partes, sobretudo aquelas mais fracas e periféricas e, por assim dizer, secundárias, deixando de lado o todo, concentrando-se só em uma perspectiva utilitarista e particularizada. Continuando o pensamento desse autor:

Pensar em termos de danos colaterais é presumir tacitamente uma desigualdade de direitos e oportunidades preexistentes, ao mesmo tempo em que se aceita a priori a distribuição desigual dos custos da ação empreendida (ou, nesse sentido, de ser desistir dela). (BAUMAN, 2013, p. 28)

Mesmo revelando essa conjuntura não positiva nos sistemas e mecanismos da nossa humanidade, podemos e devemos relevar, todavia, sinais e passagens mais promissoras de uma vivência solidária e coletiva, como vem nos apontando Maffesoli em sua reflexão sociológica:

Neste sentido, é necessário uma grande atenção ao que, por comodismo ,chamamos de marginalidade [...] Na verdade, sua vivacidade demonstra que está emergindo uma nova forma de agregação social. Talvez seja difícil conceitualizá-la, mas, com a ajuda de antigas figuras, certamente será possível esboçar seus contornos. Daí a proposição das metáforas de tribos e de tribalismo. (MAFFESOLI, 2006. p. 231)

Maffesoli defende que tribo seria “tudo que [...] ultrapassa a mônada individual e confirma o sentimento coletivo” (MAFFESOLI, 2006, p. 218). As coletividades se definem, assim, como “sistema dos sistema” dentro do contexto da cultura digital; um jeito novo e antigo de se formar e encontrar como pessoas, indivíduos.

Já o filósofo francês Michel Puech (2008) define a humanidade como uma nova espécie, o *Homo Technologicus*, que tem no relacionamento simbiótico com as tecnologias um valor de complementariedade. Ou seja, os estudos do Puech consideram o aspecto inclusivo e ético do relacionamento humano e tecnológico.

Essa expressão tirada das teorias do Puech, *Homo Technologicus*, representa uma boa síntese daquilo que atualmente a humanidade vive em relação às tecnologias. Esta filosofia inclusiva com os meios e os humanos traça, por assim dizer, uma identidade pessoal que vai se refletir nas redes de relacionamento, em que, como afirma Maffesoli, vamos nos definir e redefinir como humanos e coletividades-tribos:

O paradigma da rede pode, então, ser compreendido como a reatualização do antigo mito da comunidade [...] Daí a existência dessas pequenas tribos, efêmeras, mas que nem por isso deixam de criar um estado de espírito que parece destinado a durar. Devemos ver aí o trágico e o cíclico retorno do mesmo? É possível. Em todo caso, isso nos obriga a repensar a misteriosa relação que une o 'lugar' e o 'nós'. (MAFFESOLI, 2006, p. 239)

Ou seja, um conceito de humanidade, hoje, estaria muito mais relacionado à solidariedade, ao agrupamento, ao coletivo e ao compartilhamento. E isso atravessado pela tecnologia.

1.2 Homem e tecnologia: uma visão simbiótica

Avançando em nossa pesquisa e, sobretudo, no relacionamento humano e tecnológico, queremos, de acordo com os espaços apontados nos parágrafos que antecedem, aprofundar os lugares de atuação digital, que podemos chamar de ciberespaços, nos sistemas de rede entre redes, 'lugares' infinitos e interativos. Nesses espaços digitais será traçado um novo modelo, uma nova espécie humana, aquela que chamamos de *Homo Technologicus* que, como queremos apontar nesta sessão, vai desenvolver com a tecnologia um relacionamento simbiótico.

O sentido do termo simbiótico é expressão de um relacionamento entre dois organismos diferentes, que convivem entre si e produzem ou desenvolvem uma vida melhor para os dois organismos. A partir dessa definição, relevamos algumas situações que apontam, a nosso ver, essa vivência simbiótica entre humano e tecnológico que desenvolvem melhorias no sentido ético, da qualidade de vida e aponta a novos caminhos.

É possível pensar, assim, uma interação entre o humano e a técnica, que podemos chamar de “ação sócio-técnica”, como acontece, por exemplo, nas ações desenvolvidas pelos hackers, nas diversas formas de net-ativismo e nos social *games*⁶ (DI FELICE, 2013, p. 8). A obra de Joshua Meyrowitz põe particular ênfase no caráter tecno-informativo da situação social.

Esse aspecto é marcado pelo advento de uma “situação social tecnológica” (MEYROWITZ, 1985, p. 65). Podemos apontar, como exemplo, aquilo que aconteceu em 2011, na Tunísia, depois do suicídio de Mohamed Bouazizi, a interação entre sujeitos, grupos e tecnologias desencadeou aquela que todos nós conhecemos como “Primavera Árabe”, embora Mohamed Bouazizi tivesse morrido no dia 17 de dezembro de 2010. Os vídeos, conexões e manifestações que sucederam proporcionaram a tão desejada “revolução pela liberdade e pela dignidade”. Talvez se não tivesse acontecido essa interação tecnológica e social, o suicídio de Mohamed não passaria de uma notícia factual. Mas esse fato foi marcado por uma ação social gerada numa dimensão tecno-comunicativa enquanto consequência da movimentação de fluxos informativos e de interações tecno-humanas, que afinal iniciaram mudanças sociais. As interações com a tecnologia geram espaço social e criam significados sociais a partir do momento em que os diversos agentes sociais interagem entre si.

6 Os *SOCIAL GAMES* (SG) são tipos de jogos casuais, ou seja, jogos relativamente simples, com regras fáceis que exigem um baixo tempo de dedicação (TAUSEND, 2006; RAO, 2008). Eles são caracterizados como sociais pela presença de uma atividade ordenada do jogo desenvolvida por um grupo de participantes que interagem entre si (HUIZINGA, 2000).
RECUERO, Rebeca. “Bens Virtuais em Social Games”. INTERCOM: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1809-58442012000200011&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 30 de jun. 2014.

A perspectiva de Meyrowitz aponta para uma visão complexa das interações no âmbito do espaço social, não só limitada pelos agentes humanos. Ele afirma que as mídias, em particular a televisão (a mídia de interesse primário e foco de seu estudo), expandem o conhecimento e criam um “não-lugar”, uma extensão do espaço social, que vai além das nossas fronteiras materiais e nos coloca em uma dimensão diferente.

Esse “não-lugar” de Meyrowitz pode ser pensado também no caso do ciberespaço, porque, como aquilo que acontece na TV, o ciberespaço torna-se um espaço ubíquo; não podemos mais identificá-lo em um só lugar. O infinito no ciberespaço toma os limites infinitos das novas tecnologias digitais e produz, com um fluxo de comunicações ilimitadas, infinitos que deixam os indivíduos em movimento *perene*, sem mais fronteiras geoterrestres e menos ainda virtuais.

Após essa leitura interpretativa, pode-se dizer que os fluxos de comunicação que vão ser gerados em rede anulam a distinção analógica entre emissor e receptor, segundo o novo modelo interativo que é chamado por Di Felice (2014) de *reticular* e é formado por agentes-protagonistas. Esse processo pode ser de qualquer natureza, coisa, matéria ou significado. As relações de comunicação antes eram vistas a partir da supremacia do homem racional, mas dentro do desenvolvimento do pensamento complexo as relações de comunicação são vistas de maneira horizontal, sem alguma entidade que manda mais no processo.

E tudo isso gera um novo modelo de ação social – que Di Felice chama de *reticular* –, sem lugar, atópica a partir da simbiose entre humanos e circuitos digitais eletrônicos. Justamente porque não importa o lugar, a identidade do homem, mas sim a interação em si, o momento da interação. Podemos delinear brevemente algumas das características desse modelo *reticular*; como o término do antropocentrismo, porque o humano e tecnológico desenvolvem novas formas de interações, como diria a pesquisadora Lucia Santaella, construindo “um sistema com rota de navegações e conexões” (SANTAELLA, 2004, p. 163) em que emissor e receptor interagem entre si e não têm mais diferenciação entre o tipo de

participação que empreendem, mas fluxo de comunicações. Da multiplicidade de atores-protagonistas é gerada nas redes “uma circulação de alianças, de fluxos, dentro dos quais todos agem e recebem interferências constantes”. (DI FELICE, 2012, p. 153) E, enfim, uma nova interconectividade é vivenciada pela rede das redes, que podemos resumir em dois conceitos que aprofundamos em seguida, de inteligência coletiva (Pierre LEVY) e inteligência conectiva (Derrick DE KERCKHOVE).

Estamos, assim, imersos em uma rede comunicativa relacional que tem no encontro com o outro o seu sentido e potencial, que assume as diferenças para fazê-las dialogar em um espaço que é global e está em todos os lugares, que aceita como protagonistas e atores todos os elementos envolvidos. Essa concepção simbiótica traça, por assim dizer, um novo modelo de ação dialógica e relacional entre humanos e tecnologias até chegar a uma visão cooperativa (DI FELICE, 2013). A sociedade vive nas redes interativas, como fala Levy (1999), com um “universal por contato” que coloca em contato o humano e o tecnológico, que cria sentido não por identidade, mas por imersão, que produz lugares onde conecta cada ser humano com outro. Nesse sentido, os espaços digitais nos permitem um universal sem totalidade e oferecem uma inteligência coletiva gerada pela participação de cada um a partir da sua originalidade. Inteligência coletiva não se identifica em um sujeito ou ser, mas é formada por uma interligação de seres e interfaces e, por assim dizer, vem a ser determinada pela distribuição dos saberes: ninguém sabe nada sozinho, mas juntos cada um faz a sua parte; é uma formação coletiva.

O primeiro autor a criar o termo inteligência coletiva e aprofundá-lo com diferentes teorias foi Pierre Levy, que nos próximos parágrafos exploramos mais de perto. Uma possível relação entre inteligência coletiva pode ser feita também com o conceito de inteligência conectiva, do autor de Kerckhove, discípulo de McLuhan, que aponta com esse termo um novo modo de fazer comunidade em redes através das conectividades, que também explicamos adiante.

“A mente, uma vez expandida até a dimensão das ideias maiores, nunca volta ao seu tamanho original”, afirma Oliver Wendell Holmes (HOLMES apud DE KERCKHOVE, 2009, p. 193). Talvez essa

frase possa dar a ideia de que a humanidade está dentro de um caminho sem volta. As inteligências agora, interconectadas podem nos apontar aquilo que chamamos de *Cyborg*⁷ e aí podemos questionar: onde a humanidade e as tecnologias podem nos fazer chegar?

“Hoje podemos fazer tudo o que quisermos (para chegar onde queremos), por isso primeiro temos de saber o que é que queremos” (DE KERCKHOVE, 2009, p. 194). Entre as infinitas possibilidades de novas estruturas que poderíamos aprofundar, escolhemos investigar, dentro da inteligência coletiva e conectiva, duas experiências da rede das redes: as *Wiki Wiki* e as interfaces de Linux e os seus desafios de código aberto.

Wiki, wiki é uma expressão da língua havaiana, que quer dizer ‘rápido’ ou ‘muito veloz’⁸. Todos e quaisquer sites de Wiki têm características próprias, segundo o autor Don Tapscott (TAPSCOTT, 2011, p. 21-35), que se resumem a cinco principais: a colaboração, a abertura, o compartilhamento, a integridade e, enfim, uma interdependência entre as pessoas, organizações e interfaces – detalhadas uma a uma a seguir.

Sobre a colaboração: talvez essa seja uma das expressões mais usadas para se referir ao ambiente do ciberespaço, ganhando um sentido para cada um de nós. No geral, a colaboração entre humanos, tecnologias e interfaces desenvolveu a estrutura horizontal e circular de saberes, que aponta uma infinita gama de soluções e colaborações que ainda devemos entender nas nossas organizações e redes convencionais.

Quanto à abertura, nas *Wiki Wiki*, trata-se de termo que agrega transparência, liberdade e flexibilidade. Já o compartilhamento, nesse sentido, parece importante e fundamental, e diz respeito a ‘um esforço global’, em detrimento do individualismo: a partilha vai sendo mais importante e cria uma rede de interesses multiplicadores.

7 “Um Ciborgue é um organismo cibemético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção [...] O Ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX. Trata-se de uma luta vida e morte, mas a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica” (HARAWAY, 2009, p. 37).

8 WIKIPEDIA. Wiki, wiki. Disponível em: <<http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki>>. Acesso em: 27 out. 2014.

Continuando, temos a integridade. Essa característica explicita o que as anteriores delinearão implicitamente: a importância de um comportamento ético e íntegro em função não de um bem, ou de interesses pessoais, ou, menos ainda, privados, mas tendo como referência máxima criar entre os usuários e entre as coletividades um sentimento de confiança mútua, de bem partilhado, de integridade humana.

E, por fim, a interdependência, parafraseando John Donne, ‘ninguém de nós é uma ilha’. E talvez McLuhan tivesse razão ao apontar que nós vivemos em uma ‘aldeia global’ em que tudo e todos estão ligados, conectados entre si. Portanto, a característica da interdependência diz respeito a essa conexão entre todos para a geração de conhecimento.

Entre muitas citações de produção social abertas, que são favorecidas pela inteligência coletiva, podemos citar *Wikileaks*⁹ como uma possibilidade de fazer conhecer tudo aquilo que os Serviços Secretos, sobretudo de potências ocidentais, manipulam e deixam de falar aos próprios cidadãos.

E outro exemplo de código aberto, agora fruto de inteligência conectiva, é o sistema operacional Linux, que está ao alcance de todos e é fruto de um trabalho colaborativo. Sim, porque sabemos que é uma evidência nos nossos dias: “todas as pessoas no mundo moderno usam Linux de uma forma ou de outra, várias vezes por dia” (Jim Zemlin, Diretor Executivo da Linux Foundation).

Hoje, o Linux é usado em tudo, desde os menores produtos eletrônicos de consumo até os maiores supercomputadores. Ele ajuda os sistemas de controle de tráfego da Alemanha. Também controla numerosas usinas

9 WIKILEAKS é uma organização transnacional sem fins lucrativos, sediada na Suécia, que publica, em sua página (site), postagens (posts) de fontes anônimas, documentos, fotos e informações confidenciais, vazadas de governos ou empresas, sobre assuntos sensíveis. A página (site) foi construída com base em vários pacotes de programas (software), incluindo MediaWiki, Freenet, Tor e PGP. Apesar do seu nome, a WikiLeaks não é uma Wiki - leitores que não têm as permissões adequadas não podem editar o seu conteúdo. A página (site), administrado por The Sunshine Press, foi lançado em dezembro de 2006 e, em meados de novembro de 2007, já continha 1,2 milhão de documentos. Seu principal editor e porta-voz é o australiano Julian Assange, jornalista e ciberativista.

WIKILEAKS. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/WikiLeaks>>.

Acesso em: 19 de out. 2014.

de energia nuclear, embora, por motivos de segurança nacional, não possamos identificá-los. Se você dirigir um BMW, as chances são de que o automóvel esteja rodando um Linux. E, quando esta página foi escrita, mais que 500 milhões de usuários de sistemas de TV a cabo, de TiVo, de telefones Android e de outros eletrodomésticos usavam Linux, e mais de 1,5 bilhão de pessoas beneficiam dele, indiretamente, ao acessar sites como Google, Yahoo e muitos outros. (TAPSCOTT, 2011, p. 67-68)

Portanto, fica o questionamento: onde a humanidade pode chegar com o desenvolvimento colaborativo, entre inteligências conectivas e coletivas?

1.3 Noosfera e Cyberativismo

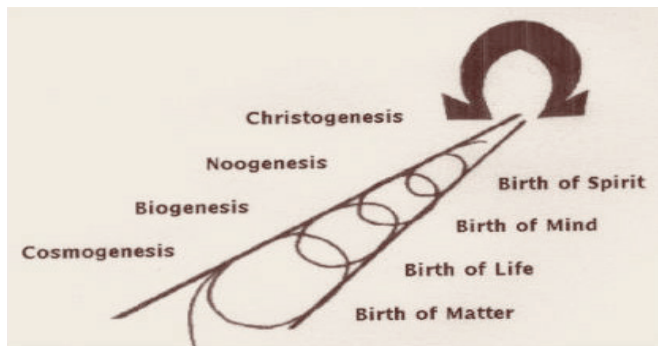
Para responder à questão que finaliza o tópico anterior – “onde a humanidade pode chegar com o desenvolvimento colaborativo, entre inteligências conectivas e coletivas?” – precisamos estudar mais a fundo duas práticas: conectividades e coletividades. Consideramos ambas como âmbitos de atuação na atual era digital que, aprofundados, permitem encontrar uma possível resposta ao nosso questionamento.

Traçando um caminho de contextualização com a realidade, para podermos dar fundamentação e atualidade ao nosso trabalho, aprofundamos, agora, coerentemente, os eixos da coletividade e conectividade. Conforme já mencionamos, o referencial teórico é, por nós tratado, assumindo uma perspectiva global da humanidade, não mais diferenciada em binômios excludentes, mas em uma visão holística da realidade, onde a totalidade é soma e diferença entre as partes.

No hábito das conectividades, vem ao nosso encontro os estudos e as pesquisas do cientista e sacerdote jesuíta, Theillard de Chardin. Seu desejo primário, como estudioso, era fazer uma síntese entre evolução e teologia, do estágio caótico do surgimento do Universo até chegar ao Ponto Ômega, um centro de convergência da humanidade. Theillard de Chardin, no seu livro mais conhecido, o “Fenômeno Humano” (1965), considera a evolução humana em termos intelectuais e espirituais. Para ele, no mundo físico existem

duas energias: uma energia radial (determinada pela causa e efeito) e uma energia tangencial (que vem de dentro). A energia tangencial por sua vez está dividida em três níveis: primeiro a pré-vida, segundo nível a vida e terceiro nível a consciência.

Figura 1 – Visão do Ponto Ômega



Fonte: <http://www.teillard.it>, 2014

Essa camada da consciência, para Theillard de Chardin, chama-se Noosfera. A Noosfera é, assim, uma rede invisível e coletiva da consciência humana que virtualmente engloba todo o planeta. A Noosfera representa, segundo o autor, “[...] uma nova Idade que começa. A Terra “muda de pele”. Melhor ainda, encontra a sua alma” (CHARDIN, 1965, p. 191). Interpretando essa frase, podemos afirmar que a Noosfera é como um recipiente vivo, uma camada que mantém unidos os níveis de conhecimento e consciência da humanidade, sem uma pré-definição, mas que, através do descobrimento e do encontro na Noosfera a humanidade se descobre no seu íntimo mais íntimo, aquilo que o cristianismo chama de “alma”, a consciência maior que pode ter um ser humano.

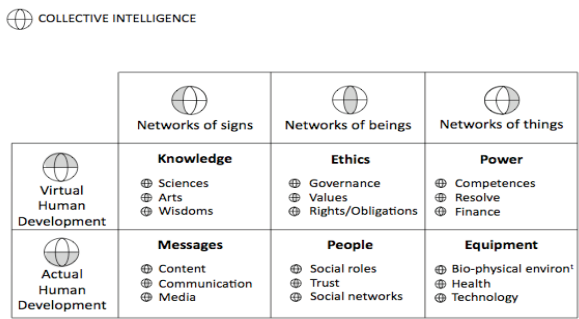
É possível fazer uma ponte entre os conceitos desenvolvidos por quatro autores com os quais dialogamos: Chardin, Levy, Lemos e Di Felice. Podemos traçar, assim, uma conexão entre o Ponto Ômega/Noosfera e o pensamento reticular-ecológico (de Di Felice, já citado) que introduz a uma nova epistemologia, que interpreta a

realidade e faz compreender uma nova situação social e tecnológica. Já Lemos escreve sobre essa nova esfera de comunicação, chamada de ciberespaço, comparando-a justamente à Noosfera:

Com as redes eletrônicas como Internet, o Ciberespaço, enquanto Noosfera está diante de nós. O Cyberespaço é uma Noosfera na medida em que ele é uma camada abstrata e invisível, pela qual circulam dados, imagens, espectros e fantasmas digitais” (LE MOS, 1996, p. 8).

Nesse caso, o Ciberespaço-Noosfera, para Lemos, é uma via de expansão planetária, uma possibilidade de consciência coletiva, em que podemos despejar como em um grande recipiente toda e qualquer sabedoria humana-tecnológica, assemelhando-se ao conceito de Levy de “inteligência coletiva” (LEVY, 1997).

Figura 2 - Inteligência Coletiva



Fonte: <http://pierrelevyblog.com/2013/09/11/ideograms/>, 2014

Interpretando¹⁰ o gráfico anterior e o conceito desenvolvido de inteligência coletiva, temos que Pierre Levy acompanhou a evolução humana do real (concreto, próprio do humano) ao virtual, com uma pesquisa continuada, até chegar à concepção de inteligência coletiva como “um motor principal do desenvolvimento humano” (LEVY,

10 O caminho: uma aventura intelectual transdisciplinar. (LEVY, Pierre. A esfera semântica. Tomo I. Computação, cognição, economia da informação. São Paulo: Annablume, 2014. p. 29-57).

2014, p. 50). Assim, no gráfico que representa a inteligência coletiva, os ideogramas estão divididos em três subgrupos: o signo, o ser e a coisa; cada qual com nove ramificações, ou nove arquétipos caracterizados pelas principais distinções – Levy chega a contar até 81 tipos diferentes de interações. Continuando nossa interpretação sobre o conceito, nas palavras de Levy, chegaremos a seguinte conclusão: “por fim, a inteligência coletiva – tal qual ela se investe objetivamente nos dados da Web – se tornará capaz de refletividade [quer dizer, de auto-referência científica] no espelho de um meio digital coordenado pela esfera semântica, que eu chamo de Hipercórtex” (LEVY, 2014, p. 64).

Passamos, por assim dizer, de uma fase de produção e inteligências coletivas e conectadas, para poder traçar novos aspectos e fluxos informativos, novos modelos de participação. E a partir dessa nova fase, podemos avaliar o protagonismo social e intelectual, definindo-o com um slogan típico das coletividades sociais, “derrubando muros, construindo pontes”.

A partir da queda do Muro de Berlim, no fim de 1989, o protagonismo social vai se diferenciando e entrando dentro daquela que Castells chama de “sociedade em rede”, que diz respeito a uma realidade que vai além dos muros e da territorialização, e expressa um protagonismo e uma participação social não somente centrados em ideias de um partido, sociedade e/ou território específico, mas uma participação social ampla, coletiva e difusa.

O protagonismo social passa a ser, portanto, profundamente orientado pela participação. Nesse sentido, Jenkins foi um dos primeiros autores a falar e propor a ideia de uma cultura participativa:

Participação não é a mesma coisa que resistência, nem simplesmente uma forma alternativa de recrutamento, mais, algo dentro e através do qual a participação está levando ao combate de batalha cujo êxito ainda ninguém sabe e permanece desconhecido. Os produtores como também os consumidores podem ser entendidos como “participantes” desta nova ecologia dos meios e das mídias, mesmo reconhecendo que estão em posicionamentos profundamente desiguais quanto a poder, recursos, competências, possibilidades de acesso e de tempo (RHEINGOLD apud JENKINS, 2013, p. 171 [tradução do italiano, nossa])

Esse tipo de participação de que fala Jenkins (citado por Rheingold), ainda não é representativa das totalidades e das massas; os participantes ficam excluídos pelas diferenças sociais e econômicas, que ainda determinam as sociedades e as culturas. Em uma sociedade em rede, essas diferenças são conhecidas, estudadas e colocadas em cheque por modelos alternativos, participativos, mais igualitários. Assim aconteceu, em 1999, nas manifestações contra a reunião do G8 em Seattle, USA. Vale, todavia, lembrar que a primeira ação em rede, socialmente e ativamente globalizada, foi desenvolvida pelo movimento neo-zapatista, em Chiapas (1994), que iniciou uma nova forma de conflito com a divulgação das comunicações pela rede mundial Web, colocando em conexão vários movimentos e fazendo pressão na opinião pública mundial para mediar o conflito entre os indígenas e as autoridades mexicanas. A este novo fenômeno global chamamos de Ativismo, “de origem estadunidense, enquanto modalidade de organização e ação política direta de base” (DI FELICE, 2012, p. 34).

Do desenvolvimento da Web nos seus primórdios, até a chegada da era digital, *peer-to-peer* e hiperconexões, o ativismo passou por fases importantes que podemos assim resumir: (1) Web 1.0, em que os usuários eram meros fluidores de conteúdos, precisavam de um conhecimento às vezes complexo de sistemas e linguagem para poderem publicar o próprio site e/ou material à disposição dos demais usuários; e (2) Web 2.0, o desenvolvimento da banda larga, as redes sociais e sobretudo o uso de computação móvel, como smartphones e tecnologias *Wi-Fi* possibilitaram oportunidades e um desenvolvimento e protagonismo na Web praticamente infinitos.

Sendo assim, a Internet funda um novo padrão de comunicação e também uma nova cultura, estruturada em quatro camadas que contribuem para uma ideologia da liberdade: a cultura tecnomeritocrática (dos produtores/usuários), a cultura hacker, a cultura comunitária virtual, e a cultura empresarial (CASTELLS, 2003, p. 34-55).

Nesse conjunto de culturas, iremos nos aprofundar na cultura comunitária virtual, que podemos chamar também de Net-Ativismo ou Ciberativismo, a partir de definição bem apropriada de Lemos:

refere-se de que forma utilizar a Internet para dar suporte a movimentos globais e a causas locais, utilizando as arquiteturas informativas da rede para difundir informação, promover a discussão coletiva e de ideias e a proposição de ações, criando canais de participação. (DI FELICE apud LEMOS, 2012, p. 34-35)

Numa recente pesquisa internacional, coordenada pelo Centro de Pesquisa ATOPOS, da ECA, da Universidade de São Paulo – e que reuniu importantes centros de pesquisa internacionais –, foram identificadas algumas características comuns que marcaram a qualidade das ações net-ativistas em diversos países (DI FELICE, 2014, p. 58).

A primeira característica foi identificada pela particular ecologia de tais ações e nas suas múltiplas localidades. Essa *hipermobilidade* conectada redonda em ubiquidade desdobrada: ubiquidade dos aparelhos, das redes, da informação, da comunicação, dos objetos e dos ambientes, ubiquidade das cidades, dos corpos e das mentes, ubiquidade da aprendizagem e da vida no escoar do tempo em que é vivida (SANTAELLA, 2013).

A segunda característica identificada dos diversos movimentos net-ativistas se expressa na singular não linearidade de suas ações. Sinergia de diversos actantes (DI FELICE, 2014, p. 58). As ações são caracterizadas pela atuação não linear que passa para uma sinergia, um conjunto de ações desenvolvidas, não somente por humanos que possam assim manifestar um sujeito ator, mas como um resultado de diferentes actantes-protagonistas: circuitos informativos, dispositivos, *smarthphones*, câmaras digitais, gravadores, redes sociais (como Facebook), movimentos sociais, indivíduos, etc.

Outra característica encontra-se na recursividade de suas ações que parecem ter como objetivos principais, ao lado das reivindicações públicas e externas, a consciente expressão de reivindicações internas que se exprimem na exigência radical de transparência, da democracia real e da tomada coletiva das decisões no âmbito dos próprios movimentos, deslocando, assim, de forma elíptica, a própria ação e a direção do seu próprio impacto (DI FELICE, 2014, p. 59).

Mais duas outras características levantadas pela pesquisa do ATOPOS são: (1) a valorização do anonimato, pois as pessoas que atuam no net-ativismo não querem ser heróis ou heroínas, é uma coletividade que se apresenta sem precisar de líderes ou modelos de inspiração, o real é aquilo que move; e (2) a recusa da institucionalização, expressa na comum aversão aos partidos políticos, ou às manipulações de empresas e ONGs que queiram se apropriar do valor das identidades coletivas (DI FELICE, 2014, p. 59).

Dentro desse novo contexto de coletividades ativas e protagonistas, conectadas entre si, desejamos, antes de aprofundar os atores e protagonistas dessas conexões, refletir um pouco ainda sobre as características da era digital. Em particular entre as dicotomias entre virtual e real e entre tempo e espaço, que determinam os nossos dias, os relacionamentos entre humanos e tecnologias, para poder codificar as novas linguagens e os novos ambientes ubíquos em que, como *cyborges*, somos chamados a nos manifestar. Nas múltiplas e diversificadas atividades e relações coletivas, temos a possibilidade de poder enxergar qual tipo de ambiente comunicativo podemos ter ao nosso alcance e as fronteiras que ele vai nos oferecer.

1.4 Real vs Virtual

Em quantos mundos podemos viver e quantos mundos são nos apresentados através do uso de novos termos de linguagem como, por exemplo, sociedade em rede, ciberespaço e cibercultura? Somos transportados e impulsionados continuamente a viver com olhares e sentidos diferentes, como nos aponta o autor De Kerckhove:

a cibercultura implica ‘*ver através*’. Vemos através da matéria, do espaço e do tempo com as nossas técnicas de captura de informação. Quando uma tecnologia nos dá acesso físico ou mental a um lugar na Terra ou ao espaço profundo, para além de qualquer limite anterior, as nossas mentes vão atrás. (DE KERCKHOVE, 2009, p. 155)

Esse ‘*ver através*’ vai nos proporcionar certa integração entre matéria, informação e mediação humana, que ao longo deste primeiro capítulo procuramos colocar em evidência; integração esta que apontamos como protagonista dessa nova fase da era digital.

Tudo isso comporta para nós, humanos, certa atratividade e atração em que as nossas mentes vão ser levadas, pela experiência virtual e real das novas formas de realidades. Podemos ter certo medo e uma atenção sempre presente, como um grande e intrigante dilema, como mesmo Castells nos desafia:

O dilema do determinismo tecnológico é, provavelmente, infundado dado que a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem as suas ferramentas tecnológicas. (PEREIRA apud CASTELLS, 2012, p. 75)

Será que a tecnologia vai nos manipular, render escravos e meros repetidores de padrões e esquemas programados, sem o nosso protagonismo? Qual será a realidade virtual e qual a real? Vem em nossas mentes a famosa pergunta do filme *Matrix*: pode a realidade se tornar uma fórmula, uma pílula? – “Se você tomar a pílula azul, a história acaba e você acordará na sua cama, acreditando no que quiser acreditar. Se você tomar a pílula vermelha, ficará no País das Maravilhas e eu te mostrarei até onde vai a toca do coelho”.

Certamente essa realidade do virtual e do real nos questiona e proporciona sempre mais e em medidas maiores uma decisão, como poder da escolha que vai nos possibilitar entender onde estamos e aquilo que podemos fazer e ser como seres humanos. Por isso queremos partir do conceito de ciberespaço¹¹, que vem ao nosso encontro, descrevendo a realidade mais próxima das conexões e ligações dos computadores e da Internet.

O termo *Cyberespaço* foi usado pela primeira vez em um romance de *cyberpunk* e depois Levy o aperfeiçoou levando-o para o universo filosófico e científico, dando a esse espaço características próprias, como: aquela de um espaço de comunicação digital que “tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação” (LEVY, 1999, p. 92-93).

¹¹ O termo teve origem no romance *Neuromancer* de William Gibson (1984): *Ciberespaço*. Uma alucinação consensual experimentada por bilhões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinadas conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, clusters e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se... (GIBSON, 1984, p. 51. Tradução livre. Apud PEREIRA, 2012, p. 76)

O ciberespaço não é somente imaginário, mas um ecossistema integrador de elementos técnicos e sociais, o qual o sociólogo Massimo Di Felice caracteriza como:

[...] formas experienciais das deslocações técnico-comunicativas [...] [que] criam e multiplicam espaços e materialidades eletrônicas socialmente ativas possibilitam, assim um novo léxico capaz de relatar as experiências sociais que se criam a partir das formas de superação de fronteiras entre orgânicos e inorgânicos. (PEREIRA, 2012, p. 77-78)

Podemos dizer, assim, que esse “novo léxico” vai nos ajudar a encontrar um termo capaz de integrar e dar continuidade a essa realidade virtualizada. E esse termo é “rizoma”, conceito que vem da botânica. Ao rizoma, os cientistas atribuem uma simbiose entre o mundo real e material, entre humanos, informações e máquinas.

Em particular, para Deleuze e Guattari, na obra *Mil Platôs* (1995), o funcionamento do rizoma se assemelha às características do ciberespaço: *conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura e cartografia*.

Sendo assim, a realidade não vai mais ser interpretada entre dois mundos, ora contrapostos, ora paralelos, mas em continuidade entre si, como nos apresentam os conceitos e estudos de De Kerckhove¹² e Benedikt:

Com o ciberespaço o mundo real não se torna abstrato e, portanto, no conjunto menos amplo ou menos real; nem o mundo ‘mental’ se torna concreto e, conseqüentemente, menos mental ou espiritual. Ao contrário, o ciberespaço descortina um novo espaço para a complexidade da vida sobre a terra: um novo refúgio para um reino que está entre os dois mundos. O ciberespaço torna-se uma nova sede para a própria consciência. (PEREIRA apud BENEDIKT, 2012, p. 78)

Esse novo conceito de continuidade traz a consciência de que, no novo mundo do ciberespaço, não podemos mais aplicar as

12 Vivemos um número incrível de horas todo dia em frente a telas: da calculadora, do celular, da televisão; o que quer dizer que vivemos em uma situação de continuidade permanente, de troca ininterrupta entre o mundo interno e o externo. É este espaço da continuidade que chamamos de ciberespaço. (DE KERCKHOVE em DI FELICE E PIREDDU, 2010, p. 154)

contraposições entre virtual/real, herança do nosso pensamento ocidental que atinge a cultura clássica grega e prega a separação entre o mundo “das ideias” e o mundo “do sensível”. Podemos e estamos dentro e indo ao encontro de um novo mundo. Por isso podemos afirmar que estamos vivenciando uma complementação entre real e virtual como em um jogo de espelhos em que ambos são coisas distintas. Assim, podemos afirmar, como Eliete da Silva Pereira, que: “o virtual se configura como efetivação do real enquanto potência e como um dos principais vetores da criação da realidade”. (PEREIRA, 2012, p. 80)

Nessa nova virtualização, mais uma vez o filósofo e comunicólogo Pierre Levy afirma que se reinventa uma cultura que ele chama de ‘uma cultura nômade’ – que é feita de interações sociais, com mais dinâmicas não presas ao território, uma desterritorialização, uma unidade de tempo sem unidade de lugar – que nos forçam à heterogênesse na pluralização dos tempos e espaços. (PEREIRA, 2012, p. 80-81)

Dentro desse novo mundo, não mais feito de contraposições entre o que é real e virtual, mas feito de complementações, queremos aprofundar um dos questionamentos antigos e sempre novos que a humanidade, desde o seu alvorecer se faz: o que é o espaço e o que é o tempo dentro desse novo mundo da integração do real/virtual?

1.5 Tempo vs Espaço

Tomamos a liberdade para responder a uma pergunta com uma nova pergunta: Como é possível medir algo que os sentidos não podem captar? (SANTAELLA, 2013, p. 129-132) Uma vez que os conceitos de tempo e espaço fazem parte do jogo entre irreversibilidade e repetições, percebemos, como nos aponta o autor De Kerckhove, que na nossa era digital, na sociedade em rede nas suas complexidades, somos testemunhas de uma “diminuição do hiato entre ação e reação [que] está criando uma espécie de continuidade entre planejar e executar em “tempo real”. (DE KERCKHOVE, 2009, p. 154)

Surpreendidos com esse “tempo real”, que nos leva ao culto e valorização do momento presente, vivenciamos certo paradoxo, exagero entre aquela que percebemos ser uma realidade externa que podemos chamar de *hardware* e uma realidade psicológica e subjetiva, que chamamos de *software*, por assim dizer.

O paradoxo é este. O nosso *hardware* – a realidade material da terra – está se contraindo e implodindo sobre si mesma, porque as nossas tecnologias reduzem constantemente os intervalos espaço-temporais entre operações. Entretanto, o nosso *software*, a nossa realidade psicológica e tecnológica, está continuamente se expandindo. O acesso aos reinos do infinito – estruturas de informação atômicas e subatômicas, planetárias e galácticas – está também expandindo o alcance da nossa “cultura em profundidade”, que não cessa de aumentar. (DE KERCKHOVE, 2009, 154)

Envolvidos e colocados dentro da “cultura em profundidade”, as nossas referências de tempo e espaço devem se recodificar, renovar segundo os novos sistemas e procedurais ao nosso alcance. Nesse novo rumo e codificação, uma possível interpretação poderia ser aquela de Lucia Santaella, autora do livro *Comunicação ubíqua. Repercussões na cultura e na educação*: podemos “medir” o tempo em três níveis: tempo externo, tempo interno e tempo social. (SANTAELLA, 2013, p. 128-132)

Tempo externo – é aquele tempo que deixa marca, na sua passagem, por exemplo no dia após dia quando uma criança cresce ou uma flor desabrocha e a erva murcha.

Tempo interno – reflete sobre a temporalidade e finitude do ser humano.

Tempo social – de acordo com os níveis de desenvolvimento social, ele determina a nossa vivência em sociedade.

Talvez esta poderia ser uma das interpretações possíveis para um conceito que vê a humanidade dentro e no mesmo envolvida em diferentes sentidos, o tempo não pode ser observado de fora para dentro, precisa que a gente coloque nele sentidos.

Interessante a interpretação e colocação do monólogo do filme *Blade Runner*, em quem um cyborg depois de ter salvo o homem que queria assassiná-lo, assim se expressa:

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.

Tenho visto coisas que não imaginariam. Naves de ataque ardendo no ombro de Órion. Eu vi raios-c brilharem na escuridão próximos ao Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.

Teremos uma “perda” se não soubermos dar ao tempo o valor e sentido daquilo que vai nos fazer mais humanos, na integração e complementariedade com a realidade ao nosso alcance e com as realidades virtuais e coletivas que proporcionam a vida e as escolhas ao nosso redor. É como se o tempo se contraísse até chegar sempre e mais veloz em um eterno presente, onde aquilo que somos e fazemos dará a consistência do nosso agir, em “tempo real”.

Mesmo não podendo estender a nossa reflexão sobre o “novo” conceito de espaço em um contexto de era digital e sociedade em rede, desenvolvemos essa nossa abordagem a partir de um artigo de André Lemos (2013), que tem como título: *Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede*. Na premissa desse artigo o autor já insere suas contribuições sobre uma pesquisa mais ampla sobre as “mídias locativas” a partir da Teoria do Ator-Rede (TAR) em que se discute em particular o conceito de espaço.

Qual será o conceito e o sentido de espaço nessa Teoria? Precisamos percebê-lo além do sentido das palavras; mesmo que possa parecer um simples jogo de palavras, aqui está o conceito: “Não é o global no local, nem o local além do global, nem mesmo o “*glocal*””. (LE MOS, 2013B, p. 52) Brevemente, mas precisamos que esse conceito seja analisado em uma relação entre atores e conexões capacitadas a criar um espaço de topologia plana, horizontal, sempre em diálogo.

Assim, há duas noções importantes para a compreensão do espaço:

- 1) Espaço como conceito abstrato (matemático, reservatório de todas as coisas); e
- 2) Espaço como aquilo que é constituído pela distensão dos lugares (construídos historicamente), como relacional e dinâmico. (LE MOS, 2013b, p. 53)

Na primeira noção, espaço é o reservatório de todas as coisas e concebido como uma entidade matemática. Na segunda noção, o espaço é uma rede de lugares; lugares, nesse sentido, podem ser pensados como o conjunto de localização, local e relações sociais. Quanto mais lugares/objetos, mais “espaçamentos” vão sendo criados por suas relações. Por isso, podemos afirmar com Lemos que “o espaço é um ‘espaço-rede’, dinâmico, infinito, configurando-se na dinâmica das associações”. (LEMOS, 2013b, p. 53)

Essa nova origem de espaço, que cria a sua originalidade dentro da TAR é esse conceito de espaço em conexão e relação dinâmica com a rede. Rede aqui representa as conexões e interações entre actantes, entre máquinas e em diferentes espaços-territórios. Mais uma vez, vem em nossa ajuda o mesmo Lemos para nos apontar o sentido desse conceito de espaço, dizendo-nos:

Aqui o espaço não é aquilo que contém coisas, mas o que está a se construir, como a noção de rede para a TAR. Para a análise social e comunicacional devemos observar como o espaço se conforma e se deforma na dinâmica das associações. (LEMOS, 2013b, p. 53)

A partir desse novo sentido, o espaço é algo que vai se construindo e se desenvolvendo na medida das relações e conexões que os atores-actantes produzem, criam e se conectam. Dessa forma, estamos frente a “um espaço relacional”.

Agora, fazemos nossas as palavras do filme *Matrix*, em que o Neo, ligando e desafiando Matrix, está em frente a “um futuro que vai iniciar”: “Um mundo sem regras, sem controle, sem limites ou fronteiras, um mundo onde qualquer coisa é possível. O que haverá depois você vai decidir”. Aqui estamos, prontos a decidir com os novos protagonistas – os nativos digitais – o futuro que vai iniciar, colocando as premissas para que essa nova história possa ser contada.

CAPÍTULO II

CONEXÃO

Depois de evidenciar as características da sociedade contemporânea permeada pelo digital, com este novo capítulo queremos aprofundar algumas das teorias e ações digitais que vêm delineando o atual cenário digital. Somos conscientes das novas complexidades, onde se vivenciam essas novas teorias e caminhos para a humanidade: protagonismo, arquitetura reticular, coletividades e códigos abertos são alguns dos novos mapas para descrever um novo ser humano-tecnológico; e que exploramos agora.

Para poder entender e aprofundar de um jeito adequado esta realidade, pegamos emprestada uma simbologia do filósofo Heidegger (1951), para demonstrar com um símbolo conhecido a realidade conectada que nos interessa descrever, entender e acompanhar. O símbolo ao qual nos referimos é a ponte. “A ponte pende ‘com leveza e força’ sobre o rio. É somente na travessia da ponte que as margens surgem como margens”. (HEIDEGGER, 1951, p. 6) A ponte, como nos descreve o autor, coloca em conexão (usando a linguagem digital), realidades diferentes (neste caso as margens) e cria novas possibilidades (as passagens, as relações). Por isso, podemos dizer que a ponte “reúne integrando” a terra e o rio, por exemplo. A ponte, como nos escreve o Heidegger, é um lugar que cria novos espaços, assim como as conexões digitais hoje são lugares que criam espaços infinitos.

A ponte não se situa num lugar. É da própria ponte que surge um lugar. A ponte é uma coisa. [...] Coisas, que desse modo são lugares, são coisas que propiciam a cada vez espaços. [...] Espaço é algo espaçado, arrumado, liberado, num limite, em grego [ἔπαç. O limite não é onde uma coisa termina mas, como os gregos reconheceram, de onde alguma coisa dá início à sua essência.

Isso explica por que a palavra grega para dizer conceito é *ορίσμός*, limite. Espaço é, essencialmente, o fruto de uma arrumação, de um espaçamento, o que foi deixado em seu limite. O espaçado é o que, a cada vez, se propicia e, com isso, se articula, ou seja, o que se reúne de forma integradora através de um lugar, ou seja, através de uma coisa do tipo da ponte. Por isso os espaços recebem sua essência dos lugares e não “do” espaço. (HEIDEGGER, 1951, p. 8)

Mas esta criação vai além do limite, porque dá início a uma essência, algo de novo ao nosso alcance, perto de nós, mas ao mesmo tempo capaz de nos levar a outros lugares e espaços. Como descrevemos na sequência, as conexões nos colocam dentro de uma inteligência coletiva, que opera em regime de complexidade em que a arquitetura reticular cria um ambiente favorável para novas criações e ligações importantes.

A ponte é uma coisa desse tipo. O lugar acolhe, numa circunstância, a simplicidade de terra e céu, dos divinos e dos mortais, à medida que edifica em espaços a circunstância. [...] Produzir tais coisas é construir”. (HEIDEGGER, 1951, p.12)

Produção como construção de novidade, inovação, novos ao nosso redor, dentro e perto de nós. “O construir assim caracterizado é um deixar-habitar privilegiado” (HEIDEGGER, 1951). Neste “novo” e diferente “deixar habitar” podemos e devemos dar à técnica um sentido maior e com ela também aquilo que está ao nosso redor, como novas possibilidades, de um presente promissor e um futuro diferente. Assim, olhando o novo sentido de algumas palavras, descobrimos que

Tékhne [técnica] não significa, para os gregos, nem arte, nem artesanato, mas um deixar aparecer algo como isso ou aquilo, dessa ou daquela maneira, no âmbito do que já está em vigor. Os gregos pensam a *tékhne* (τέχνη), o produzir, a partir do deixar-aparecer. (HEIDEGGER, 1951, p.14)

“Deixar aparecer” poderíamos dizer que é a palavra-chave deste nosso estudo e aprofundamento. Entre muitas, escolhemos duas realidades que estão emergindo em nosso contexto e nas conexões atuais. A primeira delas é a relevância das Wiki-Wiki como ambientes digitais que oferecem um processo colaborativo de

saberes, que estão mudando o nosso jeito de fazer economia, política e a nossa educação e cultura.

Estamos vivendo um conhecimento sempre mais compartilhado, em que as referências globais e interconexões são frutos de inteligência coletiva. É baseado neste conteúdo e processo que damos importância e lugar privilegiado as nossas referências sobre Wikipédia, não como uma enciclopédia de segunda categoria, mas colocando-a como uma das mais importantes e relevantes fontes, já que a sua estrutura e desenvolvimento atua em sintonia perfeita com os nossos conteúdos teóricos.

A segunda realidade que vem ao nosso encontro e vai produzindo novas “aparições” é a realidade representada pelo código-aberto que, neste contexto, mais que representar algoritmos e conceitos matemáticos é descrita por um personagem, uma pessoa: Aaron Swartz. Talvez possamos comparar a sua vida e história (que exploramos ao longo do capítulo) a uma ponte, algo que constrói novos caminhos, que está ligando margens; que indica que é o momento de novas aberturas para uma internet “livre” em que, mais que os interesses e ligações corporativas e econômicas, são as pessoas que podem ter vez e voz; determinando que o verdadeiro conhecimento é aquele que pode ser partilhado e torna-se coletivo e não fechado e comprado por poucos. O código-aberto torna-se, assim, a mesma vida e história de Aaron – até chegar a extremas consequências.

2.1 Net-ativismo e Ativismo Digital: possibilidade de protagonismo

Precisamos, no início deste segundo capítulo, clarear e aprofundar o sentido e significado de algumas palavras-chave, que foram sendo citados já ao longo de nosso trabalho, mas que agora precisamos aprofundar. Uma dessas palavras é protagonismo.

Fazendo uma pesquisa, na enciclopédia Wikipédia, encontramos o seguinte significado:

Do grego πρωταγωνιστής (protagonistes), de πρῶτος (prótos) = primeiro e ἄγωνιστής (agonistès) = ator, lutador; ἄγών (agon) = disputa, exposição, combate. Protagonista é a personagem

principal de uma narrativa, como obras literárias, cinematográficas, teatrais ou musicais. Sobre ela a trama é desenvolvida. As principais ações são realizadas por ela ou sobre ela¹³.

No Dicionário Online Houaiss, protagonismo é um conceito, “papel de liderança que alguém ou algo exerce frente a uma organização, um acontecimento, um tempo etc¹⁴”.

Os dois significados, nos apontam para atores sociais que exercem um papel que se sobressai da ordinaryidade, e que implica em ações. Como no caso de pessoas que exercem lideranças em organizações e movimentos sociais. No contexto da era digital, podemos captar e entender o protagonismo não somente como fruto de ações, mas em um contexto mais amplo e, sobretudo, diversificado e integrado. Por isso, vem ao nosso encontro, oportunamente o pensamento de Di Felice:

Nas ações net-ativistas, de fato, a cumprir a ação não está mais o indivíduo teleológico weberniano nem sujeito racional da ação comunicativa habermassiano, mas uma ator-rede, conectado e parte de uma ecologia reticular que se articula em sucessões de ações, por meio das trocas de atos conectivos. A diferença da ação do sujeito, o ato conectivo exprime a dimensão impermanente e criadora, cara aos dramaturgos gregos, de um acontecimento criador. Em lugar da ação de sujeitos e atores humanos, o ato realiza-se por meio da conectividade fértil de diversos actantes e interagentes, humanos e não. (DI FELICE, 2013, p. 68)

Com isso, podemos afirmar que os movimentos net-ativistas não têm mais a forma do antigo ativismo político, porque fazemos parte de um contexto social, político e de vivência diferenciado. O formato é um outro, não tem mais ações com características de ações coletivas e massificadas. Temos uma ruptura na temporalidade e no significado que a política tem nesse contexto de era digital e, sobretudo, nas ações e reivindicações do net-ativismo.

Hoje a participação é intermitente, não sequencial, mais próxima aos games interativos.

13 Wikipédia, etimologia do termo protagonista. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Protagonista>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

14 Consulta do Vocabulário Online Houaiss, acesso 11 mar. 2015.

Os conflitos são informativos, as passeatas são hoje games interativos que promovem a interação entre informações, espaços urbanos e ações, jogos de trocas entre corpos e circuitos informativos. Expressões do surgimento de um novo tipo de carne informatizada, que experimenta a sua múltipla dimensão, a informativa digital e a sangrenta material, ferida e machucada. Ambas são reais e nenhuma é separada da outra, mas cada uma ganha a sua veracidade no seu agenciamento em diálogo informatizado com a outra. O sangue dos manifestantes feridos não cai somente no chão e no asfalto das ruas, mas se derrama em espacialidades informativas. (DI FELICE, 2013, p. 65)

Quando estamos falando dessa natureza *gamificada* das ações hoje, não queremos ser pejorativos, apenas caracterizar esse novo modelo. Isso dizer que esse tipo de interação se caracteriza pela falta de ideologia comum entre os participantes; os participantes não são iguais – mesmo se compartilham os mesmos ambientes, seja eles virtuais ou reais. Antes as ações políticas eram encabeçadas por pessoas que compartilhavam das mesmas ideologias. Hoje é feita por pessoas diferentes, não mais iguais.

Numa tentativa de explicação desse novo cenário, segundo tese de Di Felice¹⁵, temos o fato de hoje termos desconstruído um dos fundamentos da política ocidental: os ideais iluministas de liberdade, igualdade e fraternidade – *liberté, égalité, fraternité* no francês.

Da “liberdade”, passamos para a “dependência”. Ou seja, a rede leva os seus usuários a uma dependência. Essa dependência não indica um sentido negativo de sujeição à rede, mas de uma rede de relação, no sentido de que as pessoas que interagem nas redes não são mais livres, porque eles dependem dos outros para agir, para dar vida ao agir. Uma dependência de recursos, como uma grande biodiversidade que vai se formando e afirmando, um pelo outro. Hoje a liberdade iluminista, do indivíduo que pode tudo é reacionária. O indivíduo vale e se conecta aos demais em uma relação de proximidade. Por isso o conceito inovador hoje não é mais a “minha liberdade”, mas a dependência aos demais. Aquilo que a conexão cria é uma condição, entendendo que o termo “condição” tem um duplo sentido etimológico dentro do seu significado.

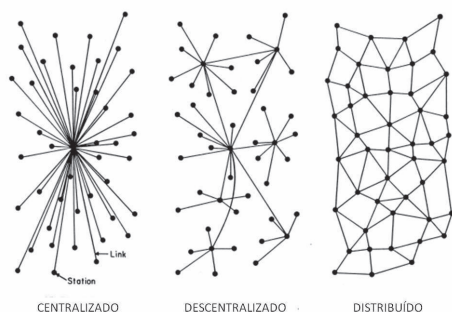
15 DI FELICE, Massimo. Ativismo digital. In: AULA MAGNA FAPCOM 2015, São Paulo, Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação (Fapcom), 26 de fevereiro de 2015.

Tal ato conectivo reticular, mais do que um estado, pode ser pensado como uma condição. A etimologia latina do termo condição remete a dois significados. O primeiro se refere ao substantivo feminino *condictio-onis*, que pode ser traduzido como o termo condição, situação, sorte, pacto. O segundo é relativo ao termo *conditio*, que além do significado de condição pode assumir o significado de criação e fundação. O primeiro remete a um significado de imposição e limitação. O segundo faz pensar a uma abertura fértil e criadora. (DI FELICE, 2013, p. 69)

Nessa direção, ao afirmarmos que conexão é uma condição, isso pode ganhar o sentido de limite ou de possibilidade. Agora os atores e actantes precisam fazer suas escolhas, no sentido de colocar em práticas e ações aquilo que estava em '*condictio*'.

O segundo termo do ideal iluminista redefinido hoje, no contexto das redes, é a fraternidade. Agora, na rede das redes, mais que fraternidade, vêm ao nosso encontro as coletividades. O poder das conexões, que agem em mundos diferentes, em mais mundos. Por último, o termo igualdade, no contexto das redes, tem a primazia da diversidades e não da igualdade, nas conexões e nas net-atividades.

Evidenciamos, pois, que a geometria da rede não é igualitária e simétrica; a rede conecta pessoas e linguagens diferentes. Dando continuidade à nossa reflexão, entre novas formas e formatos na rede das redes, colocamos em evidência que a forma que a internet tem de distribuir as informações é complexa. Não se pode mais pensar o ativismo como ação que procede de um ponto para o centro ou vice-versa, e, sim, devemos levar em conta todos os pontos: neste caso das redes, todos os nós são atuantes e ativos, e podem distribuir informações. Por isso, para dar maior argumento a nossa reflexão, podemos resumir através de uma figura (a seguir) as atuações e diversificações das atividades e ações net-ativistas dos últimos anos. Tendo como pano de fundo a teoria distributiva de Paul Baran (DI FELICE, 2013):

Figura 3 – Teoria de Paul Baran

Fonte: Ilustração da Teoria de Baran, 2015¹⁶.

Conforme apresenta a figura anterior,

Podemos flanquear a cada etapa histórica a imagem de um tipo de rede que narra visualmente a estrutura e a forma das suas ações em cada fase, a saber, a rede centralizada, a rede descentralizada e a forma rede distribuída.

Esta última, na perspectiva de Baran, define-se como um modelo no qual a informação navega de forma distribuída, horizontal, dialógica e redundante e onde cada nó tem igual importância e poder de interdependência. Esses três tipos de topologias podem metaforicamente descrever as três etapas históricas das ações net-ativistas. (DI FELICE, 2013, p. 55-56)

Estes esquemas não descrevem somente uma ação de dentro para fora, mas evidenciam uma ação transformadora, em que não se tem mais centralidade, mas interatividade. O protagonismo não pode ser explicado somente através da identificação de práticas e ações transformadoras, mas ele se refere a uma realidade mais abrangente – outras realidades: as conexões digitais têm potencial para gerar ações que fazem dos atores sociais protagonistas. Esse processo confere a eles um poder de empreender ações transformadoras.

Por isso podemos afirmar, segundo Di Felice, que o “net-ativismo, é o resultado de uma prática de protagonismo e ativismo – isto é, de mobilização de pessoas – construída em diálogo com tecnologias

¹⁶ Imagem da Teoria de Baran. Disponível em: <<http://lasindias.com/wp-content/uploads/2010/10/topologias.png>>. Acesso em: 07 mar. 2015.

de conectividade”¹⁷. Podemos, assim, afirmar que estamos dentro de uma “rede de interações” entre humanos e não humanos, entre digital e técnico, todos eles interligados entre si. Mas, mesmo assim, as interligações não criam apenas um diálogo entre os atores e actantes, como poderia afirmar uma reflexão superficial, criam transformações substanciais de todos os atores e do “uso” das tecnologias.

Todavia, o que constitui característica própria do ciberativismo, ou ativismo online, não se resume à simples incorporação da Internet aos processos comunicativos do ativismo, mas inclui a forma como essa tecnologia comunicativa transformou substancialmente o próprio ativismo e os conceitos de participação, espaço democrático, identidade coletiva e estratégia política, implicando em uma mudança significativa nas formas de ação social por parte dos movimentos ciberativistas [...]

(DI FELICE, 2012, p. 35)

Aprofundamos a seguir, mesmo que brevemente, essas quatro esferas resinificadas pelo “novo” ativismo online¹⁸ citadas por Di Felice, que nos conduzem àquilo que os sociólogos Wellman e Berkowitz chamam de “laços sociais” (WELLMAN e BERKOWITZ apud GUZZI, 2010, p. 60), uma nova maneira de viver em comunidade advinda com as mudanças criadas dos novos hábitos comunicativos.

2.1.1 Participação e espaço democrático

Estamos frente a um novo protagonismo social constituído por uma rede de novos atores individuais e coletivos que estão atuando no mundo todo, que constituem uma inteligência coletiva e global, que está criando oposição, subversão e antagonismo à sociedade moderna e sua estrutura controversa, injusta e desnecessária. Esse novo ativismo cria uma participação que poderia criar uma nova sociedade, mais justa e sustentável, atenta ao meio ambiente e com uma cultura coletiva que respeita as diferenças. Querendo

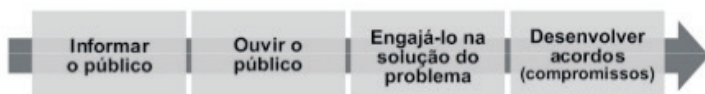
17 *Entrevista a Massimo Di Felice*. Disponível em: <https://prezi.com/tfnhcloun_ut/pensamento-em-rede-net-ativismo-e-logica-conectiva-nas-conf/>. Acesso em: 07 mar. 2015.

18 *Novo ativismo online*, entrevista a Massimo Di Felice. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e5XSP8bktnc>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

aprofundar tudo isso nos seus eixos mais importantes, precisamos partir e responder a uma pergunta básica e norteadora:

Podemos nos perguntar: o que é participação? [...] Fazendo eco a uma afirmação de James L. Creighton, consideramos que a participação pública pode ser mais bem compreendida como um continuum. E, sendo um continuum, há de fato um número infinito de pontos ao longo de uma escala que é preciso levar em consideração, de acordo com um processo descrito pelo referido autor. (GUZZI, 2010, p. 72)

Figura 4 – Continuum da participação



Fonte: Creighton (2015, p.9)

Um novo conceito de participação vem ao nosso encontro a chamada e-participação, que já na estrutura da palavra inclui o ambiente digital. Juntam-se web e participação, para que possa ser vivido de verdade aquilo que os cidadãos esperam e almejam um caminho rumo à inclusão digital.

“Com a chegada da internet, e com ela a disponibilização de informações on-line, pode-se dizer que uma experiência em democracia mais abrangente, globalizada, vai sendo compreendida.” (GUZZI, 2010, p. 73) Assim, pode-se vivenciar uma nova forma de democracia, mais participativa e solidária, capaz de dar voz a todos e para todos.

2.1.2 Identidade coletiva e estratégia política

Em sua obra *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*, Steven Johnson, defende que a nossa sociedade está caminhando, rumo a

um sistema que funcione como o de uma colônia de formigas africanas: sem centro de poder, tem a base piramidal muito ampla e uma lógica imanente ou inteligente de auto-organização própria das formigas obreiras. Nesse caso, fazendo uma analogia com a pirâmide tradicional do poder e das classes sociais, constatamos que há uma inversão: o formigueiro todo ganha visibilidade, e não apenas um comandante ou uma cúpula de elite – no caso a formiga rainha – que comande um processo de produção coletiva. Analogamente, esse seria o sentido do sistema de auto-organização das comunidades virtuais de um futuro próximo. (GUZZI, 2010, p. 62-63)

Em um olhar de estratégias políticas, podemos já ver a mudanças dos ativistas digitais ao longo do tempo. A começar com a Web 1.0 dos anos 1980 e início dos anos 1990, por exemplo, com as ações empreendidas pelo *Tactical Media*, pela subversão e anarquia. Personagens coletivos, como *Hakim Bey* ou *Luther Blisset* que, com denúncias e anúncio, transmitiam na Web 1.0 escritos e artigos subversivos.

Na época das Internets Globais¹⁹, a primeira grande revolução digital e midiática foi a guerra midiática e dos comunicados, do Subcomandante Marcos dos Zapatistas de Chapas no México, iniciou no dia 1 de Janeiro de 1994. Conflitos ideológicos que tinham uma repercussão mundial, através de estratégias políticas, não somente locais, mas globais, até chegar a Seattle, Genova.

Com o advento da Web 2.0, vemos as repercussões das mídias colaborativas e eventos que eclodiram com elas, como a Primavera Árabe, o M15, assim como Junho e Julho 2013 no Brasil. Mesmo não chegando a resoluções e mudanças significativas, para todos os problemas que foram levantados, esses movimentos e participações tiveram a ousadia de deixar em aberto os problemas e questões que reivindicavam, como uma nova estratégia política, obrigando as forças democráticas de cada país a medirem as leis e conteúdos políticos, dentro das novas expectativas.

19 Entrevista que aborda e aprofunda o tema: Net-ativismo e ato conectivo, de Massimo Di Felice. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1FOoN97Juqc>>. Acesso em: 25 mar. 2015.

2.2 Inteligência coletiva, pensamento complexo, arquitetura reticular: um método-caminho novo

Depois de aprofundar e clarear o sentido de protagonismo no contexto de ativismo digital, precisamos agora traçar o método, aquilo que podemos dizer que é um “novo caminho” que os protagonistas digitais e ativistas globais ajudam a difundir e que vai subverter e dar um novo rumo à nossa humanidade em conceitos específicos como a inteligência coletiva, o novo pensamento, que chamamos de complexo, desenvolvido com a ajuda de arquiteturas reticulares.

Já no primeiro capítulo, abordamos e aprofundamos aquilo que o Pierre Lévy (2000) chama de “inteligência coletiva”, aqui entendida como interligações de seres e interfaces, seja humanos ou não humanos, que possam distribuir saberes. Nesse sentido, a inteligência coletiva pode apontar os desafios e as novas necessidades em relação aos temas específicos que tratamos nesta seção, quais sejam: o pensamento complexo e as arquiteturas reticulares.

Um dos maiores educadores do Brasil, Paulo Freire (2010), já nos alertava que “não há saber mais ou saber menos: há saberes diferentes”. Assim, a essas diferenças precisamos entender, assumir e aprofundar, para que possam apontar e desenvolver para o conhecimento novos caminhos e perspectivas. Nesse contexto de diferentes atores e conexões, enxergamos a inteligência coletiva em uma perspectiva de expansão “em todas as partes” (LEVY, 2000).

Desde sempre a totalidade teve uma potência integradora para a humanidade; e em nosso contexto de pós-modernidade, da era digital mais ainda. Mas não podemos ficar simplificando demais o contexto real, porque assim corremos o risco de perder de vista aquilo que pode modificar e transformar a realidade. Isso porque estamos dentro de uma complexidade desafiadora e é essa complexidade – e não sua simplificação – que pode concretamente nos impulsionar, seja como indivíduos, como pesquisadores ou como cientistas. Em outras palavras, estamos também frente àquilo que De Kerckhove (2009), chama de “nova arquitetura da inteligência”, uma nova forma de conhecimento, assim como a arquitetura reticular – conceito que

optamos por trabalhar aqui a partir das teorizações de Di Felice (2012) –, que nos desafia em novos métodos e caminhos a serem percorridos.

Enfim, tanto em relação ao pensamento complexo quanto em relação à arquitetura reticular estamos no âmbito do que Edgar Morin e Patrick Viveret (2013, p. 31) chamam de “princípio da esperança”, quer dizer, quanto mais acumulamos desafios, fatores de angústia, mais a questão da esperança vai se tornar decisiva. Alimentamos esperança para que se concretizem.

2.2.1 O pensamento complexo

Vai ser o mesmo Edgar Morin (2011), que nos norteia com as contribuições que deram vida a um livro de título sugestivo, *Rumo ao Abismo?*, que contém os artigos que ele escreveu para o jornal *Le Monde*, entre 2002 e 2007. Destes, selecionamos alguns textos e enunciados básicos, que nos explicam e, sobretudo, apontam o “novo caminho” do pensamento complexo, em setes ensaios básicos, resumidos em sete palavras que podemos chamar de complexidades-revolucionárias: religue; radical; multidimensional; ciências ecológicas; pensamento ecológico; subverter a ação; e imperfeição. Explicamos cada uma delas e sua lógica no pensamento complexo na sequência.

Há a necessidade de um pensamento que religue o que está separado e compartimentado, que respeite o diverso reconhecendo inteiramente o um, que tente discriminar as interdependências (MORIN, 2011, p. 59). Não mais um pensamento que vai dividir e criar dicotomias, mas que crie unidade nas diversidades e diferenciações. Isso é religar, criar novos laços para que a humanidade possa se reencontrar com aquilo de mais verídico e verdadeiro que possa ter.

Precisamos de um pensamento radical que siga até a raiz dos problemas (MORIN, 2011, p. 59). Não radical entendido como fundamentalista – sabemos por experiências históricas a que o fundamental levou. Infelizmente, podemos relatar que durante a escrita desta Monografia, na França no dia 7 de janeiro de 2015, o jornal satírico *Charlie Hebdo*, foi violentamente atacado pelos irmãos Saïd e Chérif Kouachi, que supostamente queriam silenciar e acabar com a

sátira anti-musulmã do jornal. Sabemos que as reações e manifestações de solidariedade demonstraram e atuaram o contrário, já que atitudes violentas e sem juízo provocam uma reação de aproximação e busca de justiça. Por isso, precisa-se de um pensamento que sabe desdobrar a ambiguidade das situações, dos problemas para, em profundidade, na raiz encontrar as possíveis soluções.

Ainda, um pensamento multidimensional (MORIN, 2011, p. 59) que não vai contemplar ou pegar em exame uma dimensão social, política, existencial só, mas todas em tudo e cada uma nas suas partes.

Continuando, deve ser um pensamento organizador ou sistêmico, concebendo a relação todo/partes – como ele começou a se desenvolver nas ciências ecológicas e nas *ciências da Terra* (MORIN, 2011, p. 59). Aquilo que outros autores chamam de “ciência de Gaia”, que se trata de uma visão holística e ecológica, no sentido de “casa comum” da nossa realidade, terrestre, pessoal e social. Que seja um *pensamento ecologizado* que, em vez de isolar o objeto estudado, considera-o na e por sua relação autocoorganizadora com seu ambiente cultural, social, econômico, político, natural (MORIN, 2011, p. 59). Nesse sentido, o autor faz uma interligação entre as áreas ou, como ele mesmo define, os quadrimotores que conectam e transportam a humanidade; quais sejam: a ciência, a técnica, a economia e o lucro.

Enfim, considerar este pensamento que conceba a ecologia da ação e a dialética da ação e seja capaz de uma estratégia que permita “modificar e até mesmo anular a ação empreendida” (MORIN, 2011, p. 59-60). Afinal, as ações são limitadas, ambivalentes e por fim imperfeitas. E, pois, um pensamento que reconheça sua *imperfeição* e negocie com a incerteza, sobretudo na ação, porque não existe ação senão no incerto (MORIN, 2011, p. 60).

O pensamento complexo, por assim dizer, aponta-nos soluções possíveis a partir dessas complexidades-revolucionárias. Ainda assim, devemos levar em conta que:

É necessário enfrentar os problemas comportando incertezas e imprevisibilidade, interdependência e imprevisibilidade, interdependência e inter-retroações,

em extensão planetária relativamente rápida (Francisco di Castri), com descontinuidade, não linearidades, desequilíbrio, comportamentos “caóticos” e bifurcações. (MORIN, 2011, p. 60)

Por tudo isso, o novo núcleo do desafio do conhecimento se manifesta em novas arquiteturas que desenvolvem essas características de descontinuidade, fazendo da imprevisibilidade uma das características das redes. Novas arquiteturas como a não linearidade, porque vai se abrir um olhar não mais frontal e linear, mas multidirecional e não linear no uso da internet e dos meios digitais e afins, das novas tecnologias. Entre desequilíbrios e comportamentos “caóticos” que fazem do real algo maior daquilo que podemos e vivemos e entendemos com os modelos epistemológicos. Tudo isso e muito mais nos introduz no modelo que chamamos de arquitetura reticular, o qual exploramos a seguir, que desenha novas abordagens e interações humanas e pós-humanas que capacitam a nova humanidade em direções e ramificações ainda hoje inexperientes e renovadas, que nem os maiores futuristas poderiam imaginar.

2.2.2 Apresentação da Arquitetura Reticular

Arquitetura reticular desenha-se como uma nova forma de explicação da complexidade que possui a sua especificidade nas suas qualidades conectivas, que analisamos em breve. Colocamos aqui, como premissa introdutória, aquilo que o Massimo Di Felice diz em síntese sobre o “sentido” e “significado” do termo arquitetura ou forma reticular.

O net-ativismo é o conjunto de ações colaborativas que resultam da sinergia de atores de diversas naturezas, pessoas, circuitos informativos, dispositivos, redes sociais digitais, territorialidades informativas, apresenta-se, segundo esta perspectiva, como a constituição de um novo tipo de ecologia (*eko-logos*) não mais opositiva e separatista, na qual uma dimensão ecossistêmica reúne seus diversos membros em um novo tipo de social, não apenas limitado ao âmbito humano dos “*socius*”, mas expandido às demais entidades técnicas, informativas, territoriais, de forma reticular e conectiva. (DI FELICE, 2013, p.11)

Reticular, porque essa forma é tecnologicamente interativa nas suas ações e colaborativa entre atores e protagonistas que se colocam em comunicação e redes. Por essa razão, não é apenas uma forma social para ser estudada, mas uma forma social/comunicativa para ser vivida, assumida como uma nova filosofia de vida.

Como acontecimento nas diversas áreas do conhecimento, também no âmbito social, a perspectiva reticular é portadora de uma análoga ruptura epistêmica, baseada em alguns elementos que buscaremos elencar e aprofundar em seguida (DI FELICE, 2012, p. 16-17).

Vamos analisar aqui três realidades ou meta territórios, que Di Felice aponta como elementos básicos dessa nova arquitetura reticular, são eles: o novo papel ativo das mídias digitais; a dimensão estendida que cria novos lugares de encontro e, por fim, aquilo que articula um novo início, o “contexto inteiro-global”.

Em primeiro lugar, vamos tratar do incremento da importância e o papel ativo das mídias digitais. Estamos vivenciando uma rede planetária que possibilita a circulação instantânea de dados, informações e formas de comunicação reticulares que não combinam mais com as velhas geometrias comunicacionais que representavam fluxos informativos rumo ao externo, mas que se desenvolvem em um contexto de múltiplas direções e uma capacidade quase ilimitada de poder das informações.

É esse, além da situação social tecnológica, um segundo aspecto qualitativo do social em rede que revela sua dimensão estendida que articula seus contextos não somente além da localidade, mas também além do geográfico, alcançando as dimensões alfanuméricas.

Esse dado, em primeiro lugar, obriga-nos a pensar um social pós-estruturalista, sem uma estrutura formante, mas que coloca em nascimento um novo advento de social, que podemos representar com as coletividades que, em rede, comunicam-se e oferecem um novo estilo de comunitarismo, de relação sócio-educadora.

Já o terceiro elemento que constitui uma das características da dimensão ecossistêmica do social reticular é aquilo que Di

Felice chama de “contexto inteiro: as ruas, as cidades, os bancos, o território e o meio ambiente, criando, dessa forma, um processo reticular “deslocativo” e ecossistêmico, cuja análise ainda deve ser considerada”. (DI FELICE, 2012, p. 17)

Trata-se de uma “inteligência relacional” capaz de criar e fazer conhecimento, através das múltiplas e variadas relações entre atores e actantes, humanos e pós-humanos, sem mais um centro propulsor ou distribuidor das mensagens, mas capacitando os atores e os protagonistas de forma distributiva.

O resultado será a percepção de uma arquitetura social reticular, conectiva e ecossistêmica que, portanto supere o limite eurocêntrico do pensamento que aprisionou, no imaginário ocidental, a concepção do social restrita às relações humanas e ao âmbito das atividade antropomórficas. (DI FELICE, 2012, p. 18)

Nesse contexto reticular, estamos frente a um desafio, que podemos encarar como uma tolice ou como uma nova oportunidade de poder fazer uma humanização mutante, um passo a mais na evolução da nossa espécie que, nesse cenário, não é mais única, mas se coloca dentro de visão pluralista.

Podemos e temos a possibilidade, hoje mais do que nunca, de poder ver a realidade com tantas versões quantos os olhos que a vê. Isso pode nos colocar à beira do caos, mas nos oferece também – e principalmente – a potencialidade de novas construções de sentidos para poder adquirir uma nova humanização.

2.3 Além da individualidade: coletividade e colaboração

Coerentemente com o exposto anteriormente sobre a complexidade que estamos vivenciando em nossa era digital, queremos aprofundar nesta seção a relação complexa que os nossos nativos digitais vivem nas relações e, sobretudo, nas arquiteturas reticulares em que eles são atores, protagonistas e actantes. Até onde vai a individualidade? Quando começa a coletividade e a colaboração?

A partir das individualidades que emergem, queremos entender os lados otimista e pessimista (ou “obscuro”, como defende

Turkle) das interações; a partir de um confronto entre autores do campo, sem entrar nas dicotomias maniqueístas de justo ou errado, certo ou incerto, bom ou mau. Exploraremos, pois, as ideias de Turkle, que trabalha com um lado mais negativo do cenário digital, versus as ideias de Tapscott, que investiga um lado mais otimista desse panorama.

Sabemos que, como nos relata Morin (2011), a realidade complexa é o “nosso território” de caça e busca. Nesta nova seção propomos, então, uma pesquisa mais crítica às atitudes, potencialidades e conexões que a rede e a nossa era digital proporcionam sobretudo aos nativos digitais, para que possamos entender de onde partimos e onde podemos chegar. O *tweet*, colocado na premissa da obra de Sherry Turkle, *Insieme ma soli* (Juntos, mas sozinhos), alerta-nos das necessidades e desejos de nativos digitais em relação às máquinas e as expectativas de relação com e através delas.

Vejamos: “*I’m done with smart machines. I want a machine that’s attentive to my needs. Where are the sensitive machines?*” — Tweet available at dig_natRT (TURKLE, 2011, p. VII)²⁰

Assim, procuramos pensar sobre questões como: onde nascem as novas individualidades? O que os nativos esperam das novas tecnologias, com relação aos relacionamentos, ao futuro e às qualidades de vida? As novas coletividades crescem com a “geração internet” ou são fruto de realidades virtuais?

“*A noite quando nos encontramos [...]*”: com essas palavras a autora do livro *Juntos, mas sozinhos*, faz uma descrição de coletividades e ou comunidades familiares – que Turkle depois chama de *família post-familiar* – em que cada pessoa vive, comunica, interage em um mundo próprio:

Os membros da família estão juntos, mas cada um no próprio quarto ou ambiente pessoal, cada qual com um computador ou conectado à internet com um dispositivo multifuncional. Acessamos à internet porque podemos resolver mais coisas, mas acabamos por passar mais tempo com a tecnologia e menos com as pessoas. Defendemos a necessidade da conectividade porque é

20 “Eu cansei das máquinas inteligentes. Eu quero uma máquina que seja atenta às minhas necessidades. Onde estão as máquinas sensíveis?” - Tweet Disponível em dig_natRTigoe Tradução nossa.

um jeito de estarmos mais próximos, mas em realidade nos escondemos um do outro²¹. (TURKLE, 2011, p. 351, tradução nossa)

A tecnologia pode nos transportar onde talvez não desejamos: não se trata de um lugar físico, mas um lugar longe de nós mesmos como pessoas, e, por isso, nos tornamos seres vulneráveis. “As necessidades implicam em precisarmos ter alguma coisa: já a ideia de vulnerabilidade deixa muito espaço para a escolha”²². (TURKLE, 2011, p. 372, tradução nossa)

Mas o que podemos escolher, nos breves instantes em que nos separamos dos equipamentos multifuncionais ou do nosso computador do trabalho ou de estudos é o que vamos procurar pensar e entender mais a fundo. Quais os nossos princípios, o que de verdade conta em nossa vivência humana – e na vivência humana dos nativos digitais?

Somos constantemente pressionados para responder, comunicar, fazer *multitasking* com um número sempre maior de amigos virtuais – ou reais –, interpelados e exigidos por nossos trabalhos de faculdade. Onde quer que estejamos, podemos ter alguém que nos interpela, cutuca, alcança.

Estamos sempre conectados/conexos. Turkle (2011) relata em vários momentos as experiências de nativos digitais com seus celulares. Não somente eles, mas cada pessoa que possui um celular sabe “sentir” a vibração do aparelho antes mesmo que ele vibre, ou reconhecer o barulho de uma mensagem de uma pessoa especial.

Estamos frente à chamada dependência conectiva (TURKLE, 2011), realidade em que a pessoa não recebe, mas espera e aguarda as mensagens e conexões para se “sentir” importante, querido e, sobretudo, reconhecido por alguém atrás do dispositivo.

21 No original: I membri sono soli insieme, ognuno in camera sua, ognuno su un computer connesso a internet o a un dispositivo mobile. Andiamo su internet perché abbiamo troppo da fare, ma finiamo per passare più tempo con la tecnologia e meno con le persone. Difendiamo lala connettività perché è un modo per essere vicini, anche quando in realtà ci nascondiamo l'uno dall'altro.

22 No original: I bisogni implicano che dobbiamo avere qualcosa: l'idea di vulnerabilità invece lascia moltissimo spazio alla scelta.

Se com Descartes a humanidade aprendeu a se reconhecer no “*cogito ergo sum*” – “penso, logo existo” –, na era digital o ser humano reconhece-se nas conexões: “me conecto logo existo”.

O que tudo isso quer dizer e nos apontar ainda está muito cedo para responder, mas sabemos que a busca e o trabalho para alcançar a nossa identidade são algo que dura a vida inteira. E que aquilo que acontece em nosso dia a dia pelas solicitações das redes vai nos fazer diferentes. Por exemplo, “hoje [já] sabemos que os nossos cérebros se modificam a cada vez que usamos um telefone celular para uma pesquisa, ou navegação, ou para fazer multitasking”²³. (TURKLE, 2011, p. 373, tradução nossa)

Vamos parar para pensar sobre quanto tempo passamos respondendo aos recados do Facebook, enviando mensagens de texto ou voz no *Whatsapp*, interagindo com nosso avatar no *Second Life*, em jogos virtuais e inúmeras outras solicitações da rede. Tudo isso vai dar origem àquilo que Sherry Turkle chama de “mistura existencial” (TURKLE, 2011, p. 206), referindo-se àquela passagem rápida que nos faz perceber e sentir co-presente e ativos continuamente, sempre que estamos conectados.

Ainda, todo esse cenário pode originar aquilo que uma outra autora, Linda Stone (1998), chama de *contínuos partial attention*, que, traduzindo, seria algo como “atenção parcial contínua”, que significaria uma atenção que divida o tempo todo. Trata-se daquela atenção que damos a ações que se repetem, que pedem de nós respostas rápidas, que não exigem um processo cognitivo aprofundado e que fazemos no automático, como um estímulo (receber-responder).

Tendo presente todo esse panorama, precisamos entender que a nossa identidade pessoal vem se formando nesse contexto – e

23 No original: Oggi sappiamo che i nostri cervelli si modificano ogni volta che usiamo un telefono per fare una ricerca, o navigare, o darci al multitasking.

Nicholas G. Carr, em *Internet nos faz estúpidos? Como a rede está mudando o nosso cérebro*, defende a seguinte tese: as atividades online – navegar, buscar, pular de uma e-mail pelas mensagens – mudam de verdade a natureza de nosso cérebro. Mais tempo transcorremos online e menos somos capacitados em fantasiar com tranquilidades, não por causa dos hábitos mentais, mas por uma reorganização dos circuitos cerebrais. (Matt Richtel, *Your Brain on Computers: Outdoor at Out of Reach, Studying the Brain*, “New York Times”, 16 agosto 2010, <http://tinyurl.com/cqpuqh8>. tradução nossa).

não em outro – e, mais ainda, a identidade de nossas jovens gerações; por isso precisamos refletir:

O self vem se formando em um mundo de respostas rápidas, de sucesso medido na base das chamadas efetuadas, dos e-mails e dos torpedos respondidos, na prática dos contatos estabelecidos. Este *self* vem sendo calibrado na base daquilo que a tecnologia propõe, graças aquilo que a tecnologia rende mais fácil. Mas no segmento (induzido pelas tecnologias) das quantidades e velocidades, nos encontramos frente a um paradoxo [...]”²⁴ (TURKLE, 2011, p. 213, tradução nossa)

O paradoxo seria exatamente o seguinte: diminuimos o tempo para responder às solicitações externas de comunicação e, em contrapartida, não temos mais espaço para a reflexão. Sabemos, todavia, pelas ciências humanas e a psicologia em particular quanto é importante e essencial esse tempo de reflexão, de pausa, de *moratória* em que a pessoa se faz consciente e responsável pelas próprias atitudes, atos e, conseqüentemente, pela construção da própria identidade.

As conseqüências sobre as juventudes, [para nós, os nativos digitais], são paradoxais: a rede permite jogar com facilidade com a nossa identidade (por exemplo, um avatar curiosamente diferente de nós mesmos) mas rende mais dificuldade em deixar o passado para trás, porque internet é algo de eterno²⁵ (TURKLE, 2011, p. 217, tradução nossa)

O elenco dos paradoxos e contradições é extenso e variado, não se limitando a este exemplo. Mas o que interessa destacar é o que Turkle (2011) nos deixa de pergunta-problema para podermos encontrar uma resposta seria a tese que perpassa todo o livro: quando somos sozinhos e quando estamos juntos?

24 No original: Il sé formatosi in un mondo di risposte rapide misura il successo in base alle chiamate effettuate, alle email e gli SMS a cui si é risposto, in pratica ai contatti raggiunti. Questo sé é calibrato sulla base di quello che la tecnologia propone, grazie a quello che la tecnologia rende facile. Ma nell'inseguimento (indotto dalla tecnologia) di quantità e velocità, ci troviamo di fronte a un paradosso.

25 No original: Gli effetti della rete sui giovani di oggi sono paradossali: la rete permette di giocare più facilmente con l'identità (per esempio creando un avatar curiosamente diverso da noi) ma rende più difficile lasciarsi il passato alle spalle, perché internet é per sempre.

2.3.1 Uma nova pesquisa: a hora da geração digital

Com este título, *A hora da geração digital*, Don Tapscott inicia uma grande pesquisa que, entre os anos 2006 e 2008, vai ajudá-lo a encontrar mais verdades sobre a geração digital. Foram entrevistados mais de dez mil integrantes da Geração Internet de todo o mundo ou, em nosso conceito, os nativos digitais; com um gasto total de US\$ 4 milhões de dólares, custeado por grandes empresas que, mesmo tendo a exclusividade das pesquisas, as principais descobertas e conclusões deram vida ao livro citado. Logo no início da obra, a seguinte frase veio ao nosso encontro: “a história que emerge da pesquisa é inspiradora e deveria nos encher de esperança” (TAPSCOTT, 2010, p. 14-15).

Tapscott, assim, chegou a resultados bem fundamentados, que seriam oito normas. Ou melhor, mais que um elenco de características e normas da Geração Internet, os oito itens apresentados pelo pesquisador querem ser uma síntese das potencialidades e possibilidades que essa nova geração, que vive em ambiente digital, tem ao seu alcance. Como conseguimos observar, nem tudo vai ser fácil para uma gestão e integração, mas aqui podemos encontrar as coordenadas de um novo caminho. “[...] Essas normas foram testadas na pesquisa da *nGenera* [uma Agência de Pesquisa onde o CEO é o mesmo Don Tapscott] com quase dez mil integrantes da Geração Internet em todo o mundo.” (TAPSCOTT, 2010, p. 92)

Exatamente, as oito normas são: (1) Liberdade; (2) Customização; (3) Escrutínio; (4) Integridade; (5) Colaboração; (6) Entretenimento; (7) Velocidade e (8) Inovação. (TAPSCOTT, 2010, p. 92) Descrevemos um pouco de cada uma dessas normas na sequência.

1. Liberdade

A nova geração, dos nativos digitais, vive a liberdade de poder e entender melhor as próprias escolhas. Eles decidem quem querem ser, onde querem ser e quando querem ser. Escolhem empregos flexíveis, com ou sem distâncias físicas, porque a conectividade favorece o trabalho em casa, sem ou quase nenhuma diferenciação do trabalho em um escritório. Essa mobilidade diferencia outras gerações, assim como muda o conceito e a vivência do trabalho. (TAPSCOTT, 2010, p. 92-96)

2. Customização

Os jovens hoje recebem alguma coisa e a customizam, personalizam; fazem dela algo que os represente. “Meu telefone é uma extensão de mim. É uma extensão de quem eu sou. É um modo de mostrar minha personalidade” (TAPSCOTT, 2010, p. 96). A personalização e a customização criam algo diferente e personalizado por mim, segundo aquilo que eu quero e desejo que o *apps*, a máquina, o celular, o *widjet* seja para mim (TAPSCOTT, 2010, p. 96-98)

3. Escrutínio

Novos investigadores e analisadores da realidade, da mídia, daquilo que acontece na rede e fora dela. Capazes de discernir e distinguir a realidade daquilo que pode ser e vai passar por ficção. Usam as tecnologias digitais para saber o que está ocorrendo. Como bons investigadores, não se contentam com aquilo que aparenta superficialmente, mas vão, em profundidade, para entender como funcionam, de onde vêm e a que servem. (TAPSCOTT, 2010, p. 98-101)

4. Integridade

As novas gerações se importam com a integridade, com os valores de honestidade e respeito. Seus integrantes costumam ser transparentes e fiéis aos seus compromissos. O mundo mudou e eles dão importância à honestidade. Para eles, integridade significa dizer a verdade e cumprir seus compromissos.

Poderia parecer contraditório, mas “roubar” músicas na internet, baixando de graça os programas e tudo mais, quer dizer com-partilhar, e possuir músicas pode favorecer a divulgação de bandas pequenas, menos favorecidas. Essa atitude contribuiu para as empresas fônicas e os grandes músicos mundiais disponibilizarem com downloads gratuitos novas músicas (TAPSCOTT, 2010, p. 102-109).

5. Colaboração

Esta é a geração do relacionamento. Eles colaboram online, jogando videogames, compartilham arquivos para a escola ou para o trabalho. Vivem uma “cultura da colaboração” e comunicam sem cessar com ferramentas novas e online.

Um dos melhores exemplos dessa prática, que será aprofundada em breve neste trabalho, diz respeito a esforços individuais e inteligências

particulares que podem ser aproveitados em uma escala maior para alcançar resultados coletivos, como acontece na Wikipédia, exemplo colaborativo da cultura que vem com as colaborações online. (TAPSCOTT, 2010, p. 109-113)

6. Entretenimento

“O trabalho deve ser divertido” é uma filosofia de vida para a Geração Internet. Neste novo contexto digital e conectivo, as duas atividades, trabalho e diversão, fundiram-se em uma, porque eles, os nativos digitais, acreditam que devem gostar do que fazem para viver (TAPSCOTT, 2010, p. 113-115). “É bastante inútil tentar determinar os limites de diferentes esferas da vida para eles. É melhor deixá-los circular entre elas, desde que o trabalho seja realizado.” (TAPSCOTT, 2010, p. 113)

7. Velocidade

Os nativos digitais vivem em alta velocidade. Por terem crescido em um ambiente digital, eles contam com a velocidade; e, não apenas nos videogames, estão acostumados a respostas instantâneas: 24 horas por dias, 7 dias por semana; essa fórmula não é matemática, mas existencial (TAPSCOTT, 2010, p. 115-116).

8. Inovação

Essa nova geração foi criada em uma cultura da invenção. Para eles a inovação acontece em tempo real. Não gostam e são contra qualquer tipo de hierarquia que não seja participativa, por isso inserem inovação nas indústrias, agências, locais de trabalho etc em que encontram uma hierarquia tradicional, fechada e acostumada a controle e comando. Inventam processos de trabalho que estimulam a colaboração e a criatividade, em prol da produtividade (TAPSCOTT, 2010, p. 116-118).

Talvez tenha sido rápido demais e um pouco superficial a leitura dessas duas realidades que fazem parte da nossa cultura digital: uma obscura e outra mais aberta, uma fechada e outra que indica oportunidades para o futuro. A verdade é que

Nós podemos aprender a evitar e a controlar o lado obscuro
– algo previsível em todo novo meio de comunicação –

com mais eficácia. Aprenda com eles e você verá a nova cultura de trabalho de alto desempenho, a escola e a universidade do século XXI, a empresa inovadora, uma família mais aberta, uma democracia na qual os cidadãos são engajados, e talvez até mesmo a nova sociedade em rede. (TAPSCOTT, 2010, p. 18)

A humanidade entrou em um desafio sem saída, precisamos, com essas características reais e virtuais descritas por Tapscott, encontrar juntos além dos paradoxos e limitações um caminho que possa nos conduzir e nos melhorar. Talvez a palavra de ordem que temos ao nosso alcance agora seja aprender e entender melhor as novidades e desafios lançados pela era digital.

Os nativos digitais, até então, apontaram, a nosso ver, duas realidades que dão um novo método, ou caminho para o futuro: as Wiki (colaboração compartilhada) e um *Código Aberto* das linguagens e oportunidades na rede das redes. E é isso que vamos aprofundar a partir de agora.

2.4 WIKI: um novo jeito de partilhar saberes

Wiki, não é uma palavra mágica, nem um conceito que possa resolver os problemas e colocar em ordem todas ou quase todas as esperanças do nosso futuro, mas com certeza a palavra *Wiki* faz parte do nosso “novo” jeito de ser, pensar e ver as possibilidades da era digital.

Já, anteriormente neste nosso trabalho, vimos o sentido desta palavra e aprofundamos um pouco a sua etimologia (ver página 17). Aqui abordamos uma nova perspectiva, como uma nova colocação para evidenciar wiki como um novo ambiente digital que gera uma nova prática, especialmente entre os nativos digitais; uma prática com potencial inovador.

Estamos mais ou menos na metade de nosso trabalho, e daqui por diante (mais especificamente no terceiro capítulo) os verdadeiros protagonistas vão tomar a ação por inteiro. Vamos apresentar os resultados dos questionários, das entrevistas, do diário de campo que fizemos ao longo desses meses nas vivências colaborativas dos

nativos digitais a partir da metodologia de pesquisa netnográfica, que é um jeito de estudar de perto, quase “dentro” não tanto os sistemas, mas as pessoas.

Por isso, precisamos esclarecer aqui, com a ajuda mais uma vez de Tapscott (2011), que o sistema de Wiki não representa somente uma ambiente digital que favorece a partilha e colaboração, mas como ele mesmo aponta, é uma conceito de “colaboração de massa”, na época do digital, em que as pessoas desenvolvem multitarefas em vista de um trabalho corporativo, hora concentrando as forças em conceitos ambientais e não lucrativos, hora com fins comerciais e financeiros. Sempre com uma atenção e um privilégio por aquilo que é um dos conceitos-chave da nossa geração internet e nativa digital, que é o compartilhamento com e atuando em ambientes de inteligências coletivas, onde tudo é de todos e criado por todos.

“Essa é a característica das verdadeiras revoluções. A velha realidade se rompe com mais rapidez que a nova realidade entre em seu lugar”, frase de Clay Shirky (SHIRKY apud TAPSCOTT, 2011, p. 24) que gostaríamos fazer nossa, neste “novo” que aparece e que se coloca com grande rapidez dentro de nossa realidade, de nossas vidas.

O que objetivamos neste subcapítulo, como situamos no início deste nosso trabalho, é construir pontes como nos dizia Heidegger no início deste capítulo: construir pontes pelas extremidades, para que possa ser colocado em contato algo de novo que nem sabemos nomear, mas que está ao nosso alcance e ao redor.

[...] é um pouco como passar da microeconomia para a macroeconomia. Nessa hipótese, a *wikinomics*, definida como a arte e a ciência da colaboração em massa nas empresas, se transforma em *macrowikinomics*: a aplicação da *wikinomics* e de seus princípios básicos à sociedade e a todas as suas instituições. (TAPSCOTT, 2011, p. 7)

Nessa nova mentalidade, precisamos entender e raciocinar no nível macro, enxergando o mais amplo, o maior em frente de nós e depois aplicando com singularidade as partes aos indivíduos. Por isso, estamos ainda apontando caminhos totalizantes, abrangentes, macros para depois, sucessivamente, no próximo Capítulo, fazer uma avaliação e verificação junto aos protagonistas, se esses caminhos

encontrados na teoria são efetivamente verdadeiros, se fazem de fato parte de nossa nova história.

Cinco princípios para entender os MACROWikinomics

O “pai” dessa nova e desafiadora terminologia é Tapscott, cujo primeiro livro, de título Wikinomics, publicou em 2006. Já a sua referência sucessiva, e aquela de onde pegamos inspiração, foi a publicação de 2011, com o título *MacroWikinomics*, reiniciando os negócios e o mundo. Nesta “nova” obra, o autor aponta cinco princípios que iremos aprofundar e que figuram como a fundamentação basilar de nosso estudo empírico sucessivo, dos perfis dos nativos digitais.

Colaboração

Com certeza estamos procurando aprofundar e querendo entender as novas formas de colaboração que partem de baixo para cima, que têm como característica a revitalização das organizações e um novo conceito de hierarquia, não mais baseado na capacidade de comandar-obedecer, mas de dialogar-entender.

Quando você fala em colaboração, as pessoas comuns, em torno de 45 anos, acham que sabem do que se trata – membros de equipes sentados juntos, conversando com espontaneidade, com objetivos e atitudes positivas. Esse é o significado de colaboração para a maioria das pessoas (TAPSCOTT, 2011, p. 25, grifo nosso)

Mas com a chegada do Google e outros Wiki, devemos partir de uma abordagem mais profunda que inclua três verbos que colocam os protagonistas em atividade e participação, são eles: inovar, criar e resolver. Inovar: as redes sociais em particular e a cultura digital em seu conjunto, sempre foram e serão um potencial catalizador de inovação, de novas e ousadas produções. Criar: a criatividade está bem solta e à vontade neste ambiente virtual-digital em que, sobretudo, as abordagens e variantes digitais concedem aos navegantes novos espaços criativos, antes talvez impensados e nem ousados. Resolver: nem tudo vai ser possível, mas os ambientes levam à inovação e à criação através do uso de inteligências coletivas colocadas a serviço de bens comuns que levam a resolver problemas – quesitos das coletividades.

Abertura

Sobretudo na divulgação e produção de informações, esta palavra, em princípio, se torna básica na cultura digital. Abertura que dizer transparência total, seja nas informações colocadas à disposição dos navegantes, seja nas instituições econômicas e políticas, em contato sempre mais próximo com os seus primeiros destinatários, os cidadãos ou os usuários-clientes, sempre mais colocados a par das estratégias e finalidades dos próprios governantes e governos, como também das firmas e agências das economias e bancos. Para que se possa vivenciar aquilo que chamamos de confiança total, sejam quem for a parte protagonista – econômica ou governamental, instituição educativa com fins lucrativos –, crescer em confiança é básico.

Compartilhamento

Trata-se daquilo que o Tapscott chama de “esforço global”. Estamos em frente a um princípio que é totalizante, porque vai abranger a coletividade do ciberespaço, onde os confins de público e privado, de territórios e fronteiras são redesenhados, em um mundo sempre mais e melhor interconectado e interdependente de uns para outros.

Assim, os “bens comuns” se tornam os *the commons*, algo que a coletividade pode e deve alcançar sem restrições e exclusividades. Um exemplo que o texto de Tapscott nos aponta é de uma multinacional da indústria farmacêutica, sempre uma das indústrias mais fechadas ao compartilhamento. No caso, a Novartis demonstrou uma contra-tendência²⁶ quando abriu os seus arquivos e pesquisas sobre o diabetes, para criar um círculo mundial de compartilhamento, e além de dar certo para empresa, deu certo mais ainda para os doentes, que puderam, com abertura e compartilhamento, conquistar maiores benefícios e saúde.

Integridade e Interdependência

“Você se dá bem ao fazer o bem” (TAPSCOTT, 2011, p. 31) não é e não pode ser apenas uma simples “frase-feita”. Configura-se como

26 Estamos chamando de contra-tendência porque, no geral, as grandes Multinacionais e Indústrias Farmacêuticas operam uma política de privacidade e de segredos extremos, para ter a exclusividade e copyright de fármacos – objetivando vendas maiores. A Novartis, foi um exemplo de abertura e “compartilhamento” daquilo que jamais podia se esperar de uma indústria do segmento.

uma tendência a integridade das firmas e governos, das coletividades, e, também, das pessoas – indivíduos e seres sociais. De acordo com isso e querendo completar o quadro: três valores são eles honestidade, consideração e responsabilidade. Podemos perceber e atuamos em um mundo sempre mais e melhor interconectado, que cria querendo ou não um laço de interdependência do ser humano. Aliás, talvez uma das características mais antropológicas de nós, humanos, é que não podemos ser considerados uma ilha, ninguém pode estar sozinho por muito tempo e estamos juntos o tempo todo, sempre mais, talvez deveríamos nos perguntar: para quais melhorias?

2.5 Código aberto: aquilo que o futuro vai nos dizer-apontar

Pretendemos com este último subcapítulo chegarmos à “outra margem” onde a ponte do conhecimento maior das características e contexto dos nativos digitais nos conduz. Estamos quase pisando em outra terra.

Com as palavras de Lessig (2004), em *Cultura Livre*, poderíamos apontar como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade; mas não vem ao caso. A obra nos aponta para uma Cultura na qual a primazia poderia ser, como o título da obra de Lessing, a criação livre, daquilo que chamamos de “código aberto”. Não queremos aqui nos aprofundar nas características técnicas ou informáticas do código, mas sim em quem vai se apropriar das suas possibilidades, no sentido de inovação que resulte em novas e importantes criações.

O “código aberto” tem nos nativos digitais os protagonistas por excelência, as pessoas que fazem e criam através dele um novo e criativo sistema de partilha, de novas complexidades, de redes de conhecimento.

A partir das noções e processos da netnografia (KOZINETZ, 2014), nas páginas adiante iremos conhecer, atuar e entender mais e melhor os nativos digitais dentro dos ambientes virtuais e coletivos, mas antes de nos colocarmos no ambiente deles, queremos aprofundar a vida e vivência de um deles, em particular alguém que, a nosso ver, fez e faz a diferença, em termos de uso de código aberto: Aaron Swartz.

Uma vez que a netnografia (KOZINETTS, 2014) nos ensinou que o princípio não são as regras, mas as pessoas no centro da nossa pesquisa, iniciamos a nossa pesquisa a partir de uma pessoa: Aaron Swartz. Swartz foi um jovem que não se adaptou à sociedade em que vivia. Foi um ativista hacker precursor que hoje podemos considerar um ícone do ativismo digital, com características básicas do perfil dos nativos digitais; e, por isso, damos destaque a ele neste espaço.

Deixamos aqui registrado um de seus discursos sobre o sentido de ser um jovem pesquisador, em que ele mesmo se define um “questionador” e, sobretudo uma pessoa que não consegue entender como um processo de mudança não pode ser abrangente e para todos, com um porte de justiça maior, que possa atingir não só aqueles que estão no poder, mas a maioria, aliás, todos.

Eu sinto fortemente que não é suficiente simplesmente viver no mundo como ele é e fazer o que os adultos disseram que você deve fazer, ou o que a sociedade diz que você deve fazer. Eu acredito que você deve sempre estar se questionando. Eu levo muito a sério essa atitude científica de que tudo o que você aprende é provisório, tudo é aberto ao questionamento e à refutação. O mesmo se aplica à sociedade. Eu cresci e através de um lento processo percebi que o discurso de que nada pode ser mudado e que as coisas são naturalmente como são é falso. Elas não são naturais. As coisas podem ser mudadas. E mais importante: há coisas que são erradas e devem ser mudadas. Depois que percebi isso, não havia como voltar atrás. Eu não poderia me enganar e dizer: “Ok, agora vou trabalhar para uma empresa”. Depois que percebi que havia problemas fundamentais que eu poderia enfrentar, eu não podia mais esquecer disso. (SWARTZ apud BRUM, 2013)²⁷

Foram esses e outros questionamentos que fizeram de Aaron uma pessoa que sempre levou a sério a sua curiosidade. Criador do *Open Library*, mantido pelo *Internet Archive*; criador do *Watchdog.net*, um portal *Excelencias* dos Estados Unidos; co-fundador do *Reddit*, um site de avaliação de links para conteúdo na

27 BRUM Eliane, *Perdão Aaron Swartz*. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Sociedade/eliane-brum/noticia/2013/01/perdao-aaron-swartz.html>>. Acesso em: 11 mar. 2015. Frase que dá início ao Filme/Documentário sobre a vida e atuação de Aaron Swartz, *O menino da Internet*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeiuK5U>>. Acesso em: 13 mar. 2015.

web; co-autor do sistema de feeds de RSS. Mas ele não foi só isso, ele foi um transgressor, como bem fala e escreve Henry David Thoreau²⁸:

*Existem leis injustas devemos nos contentar em obedecê-las,
Ou devemos nos esforçar para melhorá-las
E obedecê-las até que sejam eficazes
Ou trasgredi-las de uma vez por todas?*²⁹

Nunca vamos saber de fato onde e qual será a fronteira que vai nos separar deste espaço, entre transgredir e obedecer, mas uma coisa sabemos: cada um de nós, cedo ou tarde, é chamado na vida a uma escolha sobre essa temática. Aaron fez a sua. Em tempos de calmaria, em 2008, escreveu o *Manifesto Guerrilha do Open Acess* – comenta-se que foi escrito por diferentes pessoas, mas somente ele no fim o assinou. Foi escrito na Itália, em um lugar ermo.

Gostaríamos aqui de localizar uma aproximação com os antigos Eremos, locais em que viviam os eremitas, os monges que escolhiam uma vida recolhida e de oração. Os primeiros foram os beneditinos, que têm em Bento o seu líder e fundador. Alberto Cottiga³⁰, compara as Regras da vida religiosa desenvolvidas por Bento – vida em comum, trabalho e oração – com os códigos abertos hoje. Ou seja, as Regras eram “abertas” à adaptação a cada mosteiro: seria um início de código aberto e adaptável às diferentes comunidades e uma atenção e cuidado à cultura – sobretudo escrita, que souberam espalhar, por isso a eles se deve a irradiação da cultura europeia. Quem sabe se Aaron ao escrever esse Manifesto sabia e tinha ideia de tudo isto, das possibilidades de re-inovar o “código aberto” dos monges, tornando-se um novo Bento.

28 Frase que dá início ao Filme/Documentário sobre a vida e atuação de Aaron Swartz, O menino da Internet. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeiuK5U>>. Acesso em: 13 mar. 2015.

29 *Unjust laws exist shall web e content to obey them, or shall we endeavor to amend them, and obey them until we have succeeded or shall we transgress them at once?* (Henry David Thoreau)

O menino da Internet, Aaron Swartz. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeiuK5U>>. Acesso em: 13 mar. 2015.

30 Alberto COTTICA, é músico e economista, colabora com o Conselho Europeu e European Center for Living Technology. Disponível em: <<http://www.chefuturo.it/2013/10/cosa-gli-innovatori-sociali-possono-imparare-dalla-vita-e-lopera-di-san-benedetto/>>. Acesso em: 27 mar. 2015.

O *Menino da Internet*³¹ não está mais aqui conosco, ele nos deixou nesta terra dos novos e diferentes mundos interconectados, lembrando-nos que “Informação é poder”. Mas, como todo o poder, há aqueles que querem mantê-lo para si mesmos [...] Se somarmos muitos de nós, não vamos apenas enviar uma forte mensagem de oposição à privatização do conhecimento – vamos transformar essa privatização em algo do passado. Você vai se juntar a nós?”³²

*Aaron está morto.
Vagante neste mundo louco,
perdemos um mentor, um sábio ancião,
Hackers pela justiça, nós temos um a menos,
nós perdemos um dos nossos,
zelosos, cuidadores, ouvintes,
alimentadores, pais de todos
perdemos um filho.
Vamos todos chorar.*³³

*Qual é a coisa mais importante que eu poderia estar fazendo no mundo agora?*³⁴ Talvez seja esta a primeira e talvez a única pergunta que deveríamos nos fazer, para que algo novo possa aparecer em nosso horizonte, os nativos digitais estão nos esperando, a eles agora a palavra, o código, a navegação.

31 Fazemos referência ao documentário intitulado *O menino da internet*, que conta um pouco da história de Aaron. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeuK5U>. Acesso no dia 13 de março 2015.

32 *Manifesto OPEN ACCESS*. Disponível em: <http://www.laparola.com.br/aaron-swartz-e-o-manifesto-da-guerrilla-open-access>. Acesso em: 18 mar. 2015.

33 Aaron is dead. Wanderers in this crazy world, we have lost a mentor, a wise elder. Hackers for right, we are one down, we have lost one of our own. Nurturers, carers, listeners, feeders, parents all, we have lost a child. Let us all weep. Sir Tim Berners-Lee, *Pai-Criador do WWW*. Trecho do Filme/Documentário: O menino da Internet, Aaron Swartz. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeuK5U>. Acesso em: 06 mar. 2015.

34 *Questão levantada pelo Documentário*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeuK5U>. Acesso em: 13 mar. 2015.

CAPÍTULO III

PESQUISA NETNOGRÁFICA

Neste capítulo, aproximamo-nos concretamente das práticas – protagonistas ou não – dos nativos digitais, nosso objeto de estudo. Iniciamos, então, conceituando-os, para, na sequência, descrevermos nossas premissas metodológicas e as características dos *locus* de coleta de dados selecionados. Damos sequência, apresentando dados de outros estudos já existentes sobre protagonismo de nativos digitais e finalizamos com os apontamentos e resultados essenciais de nosso estudo de campo.

Os protagonistas desses novos cenários, dessas novas teorias e ações digitais que exploramos nos capítulos anteriores são os nativos digitais.

Através de uma pesquisa netnográfica, uma imersão nessa realidade, desejamos que sejam eles mesmos a traçar e nos mostrar essas novas oportunidades de interações entre os diferentes graus de protagonismo que eles vivenciam em prol do desenvolvimento tecnológico do ser humano é que queremos nesta etapa apresentar.

Talvez, não represente a nossa pesquisa uma linha reta, algo de certo e determinado geométrico e matemático dentro de estrutura e esquemas determinados, nós acreditamos que “a linha reta não sonha”³⁵ (*Oscar Niemeyer*), por isso empreendemos os nossos caminhos nas marés dos navegantes, que não têm caminhos pré-estabelecidos, sabemos que caminhando se abrem os caminhos, velejando, entendemos a rota para onde chegar, olhando novas terras, podemos entender o valor da aventura. Podemos usar uma lógica diferente: dividir para multiplicar, e compartilhar para aprender.

35 *Conceito criativo da curva*. Disponível em: <<http://torre-oscar-niemeyer.fgv.br/oscar-niemeyer>>. Acesso em: 11 maio 2015.

A educação formal te dá um senso de como trabalhar, uma disciplina; a informal desenvolve sua curiosidade; e há uma terceira, que te dá acesso e permite compartilhar conhecimento com comunidades” (*Campus Party* 2015³⁶)

Como uma terceira via, uma terceira possibilidade, além da binariedade, das linguagens, pode e deve prevalecer a humanidade. Não mais 0-1, mas 0+1. Para poder ser mais humanidade! Qual vai ser o nosso limite?

3.1 Nativos digitais: os protagonistas(?)

Chegou o momento em que os protagonistas de nosso estudo, podemos dizer assim, vivenciam o próprio protagonismo. Já em precedência em nosso trabalho, apresentamos esses tais protagonistas como sendo os Nativos Digitais. Agora vamos aprofundar este conceito com estudos nacionais e internacionais que providenciam um certo entendimento comum a respeito do perfil do público com o qual estamos lidando, quem são os protagonistas de nossa Pesquisa, quais as características nos diferentes estudos e opções que eles escolhem. Para tanto, direcionamo-nos a uma pesquisa internacional sobre o conceito de nativos digitais. Aqui o relato, síntese que coloca para nós o conceito chave desta pesquisa

[...] Apesar das restrições ao uso do conceito de nativo digital serem apontadas por diferentes estudiosos da temática, a Organização das Nações Unidas (ONU), por meio da sua agência especializada em tecnologias da comunicação e informação (ITU – International Telecommunication Union), divulgou em 2013 um levantamento mundial dos nativos digitais, considerados na pesquisa como jovens entre 15-24 anos com 5 anos ou mais de experiência online. De acordo com os dados, o Brasil encontra-se na quarta posição em números absolutos – atrás de China, EUA e Índia –, concentrando cerca de 20 milhões de nativos digitais. Do total de cerca de 7 bilhões de pessoas que compõem a população mundial, 372 milhões, ou 5,2%, são nativos digitais [...] ³⁷

36 *Definição da terceira via do conhecimento, coletivos/comunidade, máxima de Chris Anderson, ex-Wired.* KALUAN, Bernardo. *Campus Party* Brasil 2015 - o melhor do dia #1. Disponível em: <<http://projetodraft.com/campus-party-2015-o-melhor-do-dia-1/>>. Acesso em: 10 abr. 2015.

37 *Conceito de Nativo Digital, segundo uma Pesquisa do ITU – International Telecommunication Union.* Disponível em: <<http://observatoriomidiaesportiva.blogspot>>.

Os nativos digitais compreendem, pois, pessoas que atualmente estão com idade entre 15 e 24 anos, quer dizer, quer nasceram entre os anos 1990 e 2000 (mais precisamente, entre 1991 e 2000). Mas sabemos que este “tipo” de pessoa “digital” estará em contínuo crescimento e não se esgota aqui. Segundo o mesmo estudo do ITU, nos países desenvolvidos os nativos digitais representam 86,3% dos 145 milhões de usuários de internet. Já nos países em desenvolvimento eles representam a metade dos 503 milhões de usuários de internet. Nos próximos cinco anos, a população de nativos digitais nos países emergentes deverá dobrar. O último relato do ITU, em 2014, apontava um dado significativo no uso e abrangência da Internet em nível mundial:

Apenas 37,9% das pessoas do mundo estão conectadas à rede de computadores. O que é mais impressionante, muita gente nunca nem ouviu falar da internet. É o caso de 50% dos cidadãos da África do Sul, 65% dos moradores de Gana, 69% das pessoas na Índia.

Ainda há 4 bilhões de pessoas que não podem pagar, não têm interesse ou vivem em locais onde não há infraestrutura de telecomunicações que torne possível o acesso à internet³⁸.

Estamos assim falando e escrevendo de algo em contínua e constante evolução, onde os dados de ontem são diferentes daqueles de amanhã, mas precisamos sair à procura de um ponto de conexão, onde possamos aplicar a nossa pesquisa. Para nós, este ponto de direcionamento de nosso estudo são os coletivos, que congregam as pessoas que têm a característica de serem nativos digitais e mais, de operarem práticas de netativismo que completam o recorte de perfil de nativos digitais que nos interessam. No caso, os participantes dos coletivos selecionados atuam em duas frentes: aquelas do ativismo social e aquelas que se ocupam do empreendedorismo social. Como se fossem as duas faces de uma mesma moeda: o ser e o fazer, as ideias intelectuais e aquelas praticadas, os valores que dão sentido à vida e aqueles que dão consistência econômica para nos entender. Mais em frente, para sermos fiéis ao trabalho científico, expomos a nossa justificativa, porque escolhemos estes gêneros de nativos digitais e não outros, nas infinitas escolhas que se apresentaram ao nosso horizonte.

com.br/2013/12/levantamento-mundial-dos-nativos.html>. Acesso em: 15 de abr. 2015.

38 *Atualização dos Dados Gerais da Pesquisa do ITU – International Telecommunication Union de 2014*. Disponível em: <<https://fbnewsroomus.files.wordpress.com/2015/02/state-of-connectivity1.pdf>>. Acesso em: 17 de abr. 2015.

3.2 Fazendo e aprendendo: netnografia, uma nova modalidade de pesquisa

Conforme exposto em nosso projeto da presente pesquisa, assumimos para nossa etapa de campo a técnica de pesquisa denominada netnografia, com o propósito de mapear os tipos de atuação e interação dos nativos digitais. A netnografia é um processo de construção que, para o Winkin (1998), consiste em saber ver, saber estar com e saber escrever. Acontece por meio da imersão e engajamento intermitente do pesquisador com o próprio meio. Kozinets (2014) popularizou o termo e estabeleceu uma espécie de metodologia que pode ser resumida em cinco etapas interligadas, sobrepostas e simultâneas.

Empreenderemos, portanto, essas cinco etapas, que são exatamente:

(1) *Entrée cultural*, como nos remete o significado semântico, consiste na ‘entrada’ nas questões a serem pesquisadas, estudo prévio do alvo a ser pesquisado.

(2) *Checagem e confirmação das informações* referem-se a uma fase de verificação para confirmar se o grupo a ser pesquisado é uma coletividade mesmo.

(3) *Coleta e análise dos dados* correspondem à fase da pesquisa em que os dados são levantados. Estes podem ser de três naturezas: (a) dados de arquivos, que o pesquisador coleta sem a sua influência; (b) dados extraídos, que o pesquisador tira da sua observação de campo e, por último, (c) dados de campo, frutos de pesquisas qualitativas, de troca de e-mails ou entrevistas via Skype.

(4) *Ética na pesquisa* é um princípio amplo a ser seguido pelo pesquisador. Uma vez que o objetivo da pesquisa netnográfica é a participação dos sujeitos pesquisados, o pesquisador, assumindo um comportamento ético, deve se apresentar à comunidade pesquisada. Com essa postura, espera-se conquistar a confiança dos sujeitos pesquisados, obtendo autorização para divulgação dos dados relevantes, respeitando o anonimato e a confidencialidade das informações adquiridas.

(5) *Validação dos resultados* é uma etapa final de avaliação, para a qual Kozinets estabelece dez critérios para se validar uma pesquisa

netnográfica: coerência, rigor, conhecimento, ancoramento, inovação, ressonância, verossimilhança, reflexividade, práxis e mistura. (KOZINETTS, 2014, p. 62-63)

Portanto, inserimo-nos em campo, observando as postagens e interações compreendidas por nativos digitais nas plataformas online dos coletivos selecionados – Mídia Ninja e *Campus Party* – e, ao final, validamos nossas análises aprofundando-as e enriquecendo-as com entrevistas em profundidade com representantes de cada um dos coletivos. E são os resultados desse processo metodológico que apresentamos ao final deste capítulo, respondendo a nosso objetivo estabelecido previamente.

3.3 Coletivos: apresentando os *locus* de coleta de dados

Apresentamos neste momento os coletivos selecionados para coleta do corpus de análise, que são exatamente dois, a saber: (A) Mídia Ninja e (B) *Campus Party*.

No site da Escola de Ativismo, encontramos a seguinte frase, de Noam Chomsky:

Se você vai a um protesto e depois vai para casa, já fez algo. Mas aqueles que estão no poder podem sobreviver a isso. O que eles não suportam é pressão constante e crescente, organizações que não cessam, pessoas que seguem aprendendo com o que fizeram e fazendo melhor nas próximas vezes³⁹.

Entre outras características em comum, os coletivos que iremos aprofundar e estudar nesta pesquisa, a nosso ver, têm em comum a vontade de aprendizagem que eles desenvolvem sempre mais e melhor em prol dos estudos, encontros e oportunidade que operam, para que as campanhas, os campus e encontros possam se tornar melhores, para si e os outros. Eles operam uma pressão de mudança para as organizações que pertencem, pela sociedade onde eles vivem, pelas estruturas que ocupam e desocupam, com que entram em choque e protesto.

Deixamos que eles mesmos se apresentem por meio do que escrevem sobre eles mesmos ou que algum teórico e estudioso aprofundou.

39 Frase emblemática de Noam Chomsky, na abertura do site da Escola de Ativismo.

Disponível em: <<https://ativismo.org.br>>. Acesso em: 20 de abr. 2015.

A) Mídia Ninja

A Mídia NINJA surge em março de 2013, com o objetivo de realizar uma disputa de sentidos e imaginários na comunicação brasileira. Mídia Ninja é uma sigla que significa Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação.

A partir da experiência do Fora do Eixo, rede de coletivos políticoculturais espalhada pelo Brasil, o NINJA busca evidenciar, no ambiente da comunicação, aquilo que o FdE [Fora do Eixo] já havia demonstrado no campo cultural: os velhos intermediários não têm condições de enxergar o novo. Inspirado pelo acúmulo de mais de 15 anos de Mídia Livre no Brasil, de experiências que vão da Ciranda da Informação Independente nos Fóruns Sociais Mundiais às redes autônomas da blogosfera, passando por inúmeras iniciativas articuladas em torno dos fóruns de Mídia Livre, o NINJA é parte de um movimento mais amplo que chamamos midiativismo.

Nos dois anos que antecederam o lançamento do NINJA, a rede de comunicadores do Fora do Eixo havia desenvolvido laboratórios intensos de coberturas multimídia em tempo real. Fotos, transmissões ao vivo, vídeos e posts em redes sociais, articulados, conectando projetos, iniciativas, coletivos e pessoas em torno da ideia de construção de uma nova rede de comunicação independente.

A partir de junho de 2013, vieram os protestos e a Mídia NINJA se concentrou na cobertura e transmissão ao vivo desses protestos, manifestações e ações dos movimentos sociais e culturais brasileiros. Ao fazer isso, destacou-se como um olhar exclusivo desses acontecimentos que têm mudado a estrutura política e cultural do país, em conexão com experiências semelhantes que ocorrem no restante do mundo⁴⁰.

É claro que Mídia Ninja não nasce sozinha, mas se coloca em um contexto maior de mundo, sobretudo depois do ano de 2010, teve um momento representativo em manifestações e momentos de ativismo digital que marcaram atuação daí por diante. Em particular o ano de 2013, aqui no Brasil, representou um momento chave de atuação, quando o Mídia Ninja soube se desenvolver como mídia alternativa, participativa e sobretudo coletiva. Mas não podemos esquecer de onde eles nasceram, o Fora do Eixo.

40 *Mídia Ninja, histórico*. Disponível em: <<https://ninja.oximity.com/partner/ninja/history>>. Acesso em: 18 de abr. 2015.

O Fora do Eixo é uma rede político cultural que começou a se articular nos estados fora do circuito hegemônico da cultura brasileira em 2006. De lá para cá, está presente em mais de 100 municípios, articulando pessoas e coletivos em processos de criação, produção e articulação com foco na transformação social. Os integrantes do FdE vivem em casas coletivas, onde compartilham suas vidas. Muitos dos agentes da Mídia NINJA integram o Fora do Eixo, mas as duas redes, apesar da cooperação, possuem estruturas distintas e objetivos específicos⁴¹.

Carta de Princípios

* Documento elaborado em 2009, durante o II Congresso Fora do Eixo junto ao Prof. Dr. Ioshiaqui Shimbo, uma das principais lideranças de economia solidária do país.

Preâmbulo

1. O Fora do Eixo é uma rede colaborativa e descentralizada de trabalho constituída por coletivos de cultura pautados nos princípios da economia solidária, do associativismo e do cooperativismo, da divulgação, da formação e intercâmbio entre redes sociais, do respeito à diversidade, à pluralidade e às identidades culturais do empoderamento dos sujeitos e alcance da autonomia, quanto às formas de gestão e participação em processos socioculturais, do estímulo à autoralidade, à criatividade, à inovação e à renovação, da democratização quanto ao desenvolvimento, uso e compartilhamento de tecnologias livres, aplicadas às expressões culturais e da sustentabilidade pautada no uso e desenvolvimento de tecnologias sociais⁴².

Fora do Eixo se apresenta, assim, como a “mãe” dos coletivos e das práticas de ativismo colaborativo. Nestes quase 10 anos de existência e de produção de significados, eles tiveram várias pesquisas e ações que desenvolveram a serem estudadas para aprofundar esta nova tendência de ativismo digital.

Uma das últimas pesquisas publicadas⁴³ trata-se de um estudo entre Brasil e Espanha, novos países onde se desenvolve um outro jeito de fazer ativismo digital e uso de redes sociais em prol da cidadania.

41 *Ibidem*

42 *Fora do Eixo, Carta de Princípios*. Disponível em: <<http://foradoeixo.org.br/historico/carta-de-principios/>>. Acesso em: 20 de abr. 2015.

43 *Título da Pesquisa recém publicada: El uso de las redes sociales: ciudadanía, política y comunicación*. Disponível em: <http://www.portalcomunicacion.com/monograficos_det.asp?id=290>. Acesso em: 21 de abr. 2015.

B) *Campus Party*

Com certeza, fazendo a comparação entre os coletivos, o *Campus Party* poderia ser o “pai” deles, já mais velho, trata-se de uma iniciativa que começou a se desenvolver na Espanha, fora do contexto latino-americano, em 1997, como apontamos mais por diante. Podemos situar o *Campus Party* naquilo que chamamos de “empreendedorismo digital”, com a visão de impulsionar com as novas tecnologias digitais e uso da Internet novos negócios e empreendimentos. Atualmente, no Brasil, foi celebrada neste ano, de 2015, a sua oitava edição. Inserimos aqui, como relato descritivo do evento, o convite inicial presente no site do *Campus Party* de São Paulo, que foi celebrado em fevereiro de 2015.

Pelo oitavo ano, estamos chegando a mais uma edição da *Campus Party* Brasil e repletos de novidades! Temática especial, novos palcos e muitas atrações que prometem fazer você entrar de cabeça nesse universo da inovação, ciência, criatividade, entretenimento digital e empreendedorismo. E quando falamos universo é quase o sentido literal da palavra, pois a #CPBR8 vai celebrar o 150º aniversário do livro *Da Terra à Lua*, de Julio Verne.

2015 também será o ano de mostrar que empreendedorismo digital e a *Campus Party* tem tudo a ver. Com o programa *Startup 360*, teremos conteúdos distintos para todos os participantes que queiram começar um negócio ou com empresas em estágios mais avançados. E conteúdo bom é o que não vai faltar :). Serão 600 horas de atividades entre palestras, oficinas, workshops e atividades especiais para os campuseiros, além da área *Open Campus*, que trará diversas atrações gratuitas para o público. Participe do maior evento de internet do mundo!⁴⁴

Talvez Paco Ragageles e os seus amigos, quando iniciaram, em 1997, não sabiam o que estavam fazendo, só queriam fazer algo de diferente, que possa promover, como está escrito no site, nos objetivos do *Campus Party*, “um amanhã melhor”.

Numa esfera mais ampla que o empreendedorismo digital, temos antes o empreendedorismo social. Sobre o tema, o filme *Quem se importa* traz algumas reflexões e aproximações possíveis com a

44 *Campus Party*, Edição 2015. Disponível em: <<http://brasil.campus-party.org/2015/>>. Acesso em: 17 de abr. 2015.

*Campus Party*⁴⁵: a preocupação em se criar algo que possa mudar um sistema e/ou uma estrutura, desenvolver com recursos simples algo em prol da comunidade, não pensar só nos próprios interesses em curto prazo, mas olhar o investimento futuro. Tudo isto e muito mais talvez seja a *Campus Party*. Com a *hashtag* #somethingbetter, Paco Ragageles entendia muito de tudo isto:

A *Campus Party* foi fundada em 1997 com o imenso, porém necessário, objetivo de reunir, uma vez ao ano, o melhor do talento da internet para compartilhar experiências, adquirir conhecimento e construir, juntos, um amanhã melhor.

Com a popularização da tecnologia e da internet ao longo dos anos, temos observado que a rede é utilizada tanto para fins legítimos, quanto para outros nem tão legítimos assim. A mesma tecnologia que pode dar acesso a uma grande fonte de conhecimento e conteúdos compartilhados também pode ser utilizada para causar prejuízos.

Por isso, cada vez mais o uso cidadão e respeitoso da rede se torna uma questão prioritária. A semana de celebração da *Campus Party*, é o momento de atuarmos e sermos responsáveis, fazendo a nossa parte para que utilizemos a tecnologia em benefício da humanidade, demonstrando que a internet não é uma rede de computadores, mas sim, uma rede de pessoas.

É o momento de iniciar um movimento de conscientização para impulsionar o #somethingbetter.

Durante meses, a equipe da *Campus Party*, junto a colaboradores e amigos de todo o mundo, temos desenvolvido um manifesto de fundação no qual apontamos um objetivo concreto e a criação de um projeto maravilhoso, o programa de voluntariado tecnológico para atuar com a Fundação WWW em países realmente necessitados.

Os campuseiros são um grupo chave para a mudança. Eles têm os conhecimentos, a vontade e um grande alcance que se traduz em uma imensa responsabilidade para conseguir mudar o mundo para melhor. Aliás, este é um tema sempre presente, embora poucas vezes tenham a oportunidade única de transformar o discurso em ações concretas.

Através do #somethingbetter, unidos, podemos fazer a diferença de forma positiva na vida de muitas pessoas por um longo tempo. Paco Ragageles, Belinda Galiano e Pablo Antón, fundadores

45 *QUEM SE IMPORTA* é um longa metragem de 93 minutos e foi filmado em 7 países diferentes: Brasil, Peru, USA, Canadá, Tanzânia, Suíça e Alemanha. Um total de 20 locações em apenas 40 dias, com todas as dificuldades de união das agendas dos nossos entrevistados. O filme também conta com várias animações, além das cenas gravadas em três idiomas diferentes (Português, Inglês e Espanhol). Narração de Rodrigo Santoro. Direção de Mara Mourão e produção de Mamo filmes e Grifa filmes. Disponível em: <<http://www.quemseimporta.com.br/o-filme>>. Acesso em: 07 abr. 2015.

da *Campus Party*, e mais os amigos colaboradores, a todos: Winkmuito obrigado!⁴⁶

Assim, no ideal e objetivos da *Campus Party*, podemos destacar a comum responsabilidade para fazer algo de bom, de bem para a coletividade e sociedade no seu conjunto. O uso de tecnologias em um movimento coletivo, através do uso e talento pessoal, a colaboração e participação vai fazer melhor, vai adaptar e entender, criar e colocar no mercado algo de mais competitivo e mais profissional. E, por último, mas não por isso menos importante, as pessoas, os chamados “campuseiros” são a chave de mudança, aquilo que tem o potencial de ser o melhor do *Campus Party*. Por isso iremos aprofundar e entender quais as mudanças que eles apontam, o que oferecem para o mercado e o mundo, para que possa ser de fato real “something better” para todos, ou melhor, pela maioria.

3.3.1 Justificativa de seleção dos coletivos

Precisamos ir além da binariedade, como apontamos já no início deste capítulo, para entender uma outra possibilidade; aquilo que combina entre si pode nos dar uma certa segurança, mas nunca fará a diferença e, sobretudo, não promoverá a mudança. Por isso, escolhemos duas estruturas de coletivos que trazem aspectos variantes e constantes entre si. Por isso escolhemos os coletivos Mídia Ninja e *Campus Party*, que desenvolvem, ora com diferenças, e ora com combinações comuns, os âmbitos da tecnologia e da comunicação. Ambos os coletivos fazem das tecnologias o âmbito privilegiado das próprias atuações. Seja o Mídia Ninja, ou o *Campus Party*, ambos desenvolvem o setor tecnológico e comunicativo ao extremo do próprio desenvolvimento.

Participação e economia, talvez este binômio seja colocado em cada coletivo em um contexto diferenciado: o *Campus Party* visa mais do que o Mídia Ninja o retorno financeiro e econômico do próprio empreendimento, mas, mesmo assim, também o Mídia Ninja não menos cultiva o interesse econômico. A participação é, sem dúvida, uma das características e constantes dos dois coletivos.

Todo o esforço que analisamos em termos de práticas dos

46 *Campus Party* história. Disponível em: <<http://www.campus-party.com.br/2012/something-better.html>>. Acesso em: 19 de abr. 2015.

nativos digitais no ambiente digital encaixam-se, pois, dentro de um contexto mais amplo que podemos chamar de cultura participativa. Algo que mescla bem sociologia – no sentido de analisar a coletividade – e filosofia – no aspeto de entender e ampliar sempre mais o sentido das coisas, das pessoas, da participação. Dentro do contexto da comunicação, e agora de uma comunicação que integra as tecnologias, aliás que faz delas uma verdadeira extensão de nós mesmos, a cultura participativa diz respeito a todo um contexto contemporâneo em que os sujeitos reivindicam participação em todas as esferas possíveis.

Em tudo isso, na concretude do real e na virtualidade do digital, a cultura participativa quer gerar uma síntese, uma unidade ou melhor uma integração entre as variantes e as constantes, como em uma linguagem de computação, onde as variantes preenchem o espaço vazio e as constantes representam o programa em si. Talvez, uma das características que estes dois coletivos têm é o de serem coletivos, o “estar juntos” além das próprias individualidades. Cada um deles cultiva e entende o “estar juntos” de um jeito diferente e transformador, talvez um mais voltado aos interesses econômicos e outro mais às ideias e valores universais, de sociabilidade – mas ambos com foco no colaborativo, complementando-se.

Sem dúvida, ambos cultivam interesses privados e públicos em suas ações e atuações, onde a linha de fronteira aparece muito fraca entre as duas realidades. Não sabemos onde inicia uma e termina a outra, uma vez que as realidades sociais, como também as econômicas atingem uma ou outra esfera de nossa vida, privada e pública. Acreditamos que justamente este seja o desafio e a fonte de nossa pesquisa, entender e poder compreender as mudanças que estes coletivos estão mobilizando dentro dos nossos mundos econômicos, sociais e de vivência do dia a dia.

Por essa razão é que há perguntas que às vezes podem ficar em aberto, como, por exemplo: *quais as razões que levam a partilhar o próprio dinheiro?* Será possível que estas novas gerações, dos nativos digitais poderiam nos apontar uma Economia Alternativa, não mais influenciada pelo interesse privado e acumulado, mas por uma visão empreendedora, mais inclusiva e abrangente, ou, poderíamos até

mesmo dizer, solidária, como nos faz pensar a atitude de Dan Price⁴⁷ um empreendedor que dividiu com os seus funcionários os lucros da sua empresa de cartão de créditos.

Um outro exemplo de proposta que segue uma certa economia alternativa, entre vários, poderia ser a rede social *BLive*⁴⁸, que oferece às pessoas auxílio participativo e coletivo de troca de tempo, no conceito do TimeMoney.

É uma rede sem fins lucrativos que oferece aos seus usuários, no modelo de troca de aprendizagem, uma hora de tempo para entender mais sobre assuntos e habilidades pessoais, desde o clássico exemplo de troca de aulas de violão pela culinária, as mais sofisticadas e originais.

Outra questão que fica em aberto e nos incita à pesquisa é: *Quais as razões que levam os nativos digitais a partilharem as próprias ideias e ideais?* Aqui já podemos perguntar a mais gente, a pessoas que fizeram e fazem esta história antiga e sempre nova da partilha dos conhecimentos. Por exemplo, Linus Torvalds, que criou o Linux, um sistema operacional em código aberto. Talvez pudesse ser hoje um dos homens mais ricos do planeta, mas optou por trocar a própria riqueza pela partilha das ideias. Outra pessoa que talvez pudesse nos responder, mas que nos acompanha com o seu silêncio, é Aaron Swartz, já citado, que aos 26 anos preferiu tirar a própria vida a se submeter aos planos de conhecimento fechado que a nossa sociedade opulenta lhe apontava. A lista não ficaria curta; muitos nativos digitais que são hackers, ativistas poderiam responder. Talvez esta pesquisa releve esses novos navegantes, que nos apontam novas possibilidades em terras e lugares desconhecidos. A finalidade última deste estudo poderia ser esta navegação que vai apontando um novo modo e jeito de ser humano, talvez um ser pós-humano, feito do melhor da nossa humanidade, unindo o que as tecnologias e a era digital vêm mostrando-nos como realidade e possibilidade, desafiando-nos a navegar os novos lugares ao nosso alcance.

47 *As razões de um empresário que baixou o seu salário para dividi-lo com os seus empregados.* Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2015/04/150416_empresa_salario_rm>. Acesso em: 25 de abr. 2015.

48 *BLive* o site que oferece tempo. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2013/07/conheca-a-blive-a-rede-social-de-troca-de-tempo/>>. Acesso em: 05 de maio 2015.

3.4 Mapeamento dos nativos digitais: estudos anteriores

Se queremos navegar mar adentro, precisamos de mapas, de coordenadas que nos levam não para o além, mas em um lugar seguro e certo. Talvez, nas novas navegações, que enfrentamos em nossa pesquisa, não temos mais tantas certezas de poder chegar a algo de seguro e certo. Aquilo que nos norteiam, por vezes, são as nossas incertezas como pesquisadores, este é nosso desafio. Estamos dentro de uma busca infinita, dadas as possibilidades que a rede das redes nos oferece, e precisamos encarar o desafio com coragem e gestos que implicam escolhas. Como os antigos navegantes, precisamos escolher mapas, para chegar a algo maior daquilo que deixamos.

Como já nos falava o poeta⁴⁹, “*navegar é preciso, viver não é preciso*”. (*Navigare necesse, Vivere non est necesse*. Latim, frase de Pompeu, general romano, 106-48 AC., dita aos marinheiros, amedrontados, que recusavam viajar durante a guerra, escrita por Plutarco, in *Vida de Pompeu*). Se por viver entendemos os costumes, mapas e vivências que levamos, enxergamos mudanças, novos desafios e possibilidades. Por isso, nas infinitas alternativas de escolha, fomos atrás de mapas atualizados, que pudessem nos fazer alcançar mais que certezas, novas possibilidades de entendimento.

Nessa busca, encontramos estudos que incluíram pesquisas de campo que nos ajudam a pensar em nossa própria pesquisa de campo (netnográfica). Assim, apresentamos na sequência os principais resultados de três pesquisas realizadas que dialogam de forma muito próxima com nosso objeto de estudo: (1) *Perfis Digigráficos*, realizada em parceria entre DM9DDB e Vox Pesquisa; (2) *O Sonho brasileiro da política*, da Box1824; e (3) *Pesquisa da Escola de Ativismo*. Todas essas pesquisas nos servem de inspiração para, na sequência, aplicarmos concretamente a metodologia e os perfis identificados por Kozinets a nosso corpus de análise coletado em nossa imersão netnográfica.

Os nativos digitais são aprofundados no conjunto social com a primeira pesquisa citada, da DM9DDB, *Perfis Digigráficos*⁵⁰, para

49 *Poesia de Fernando Pessoa*. Disponível em: <<http://www.jornaldepoesia.jor.br/fpesso05.html>>. Acesso em: 28 de abr. 2015.

50 *Vídeo Introdução dos Perfis Digigráficos*. Disponível em: <<https://www.youtube>.

entender onde eles se colocam, qual é a própria identidade dentro do contexto da Era Digital, como um check-in da personalidade dos nativos digitais. Dando continuidade, apresentamos uma das mais aprofundadas e atualizadas pesquisas de mapeamento das juventudes brasileiras, trata-se do estudo intitulado *O Sonho brasileiro da política*⁵¹, empreendida pela Box1824, como uma nova possibilidade de “terra prometida” das novas gerações, que identifica entre o perfil dos nativos digitais os chamados jovens-ponte, os quais podem se tornar agentes de mudança em uma época, seja na concepção de novas formas de democracia, seja nas diferentes e criativas possibilidades de novas participações nas políticas públicas, locais e estruturais. E, ao final, concluímos com a Escola de Ativismo, que nos apresenta uma pesquisa que realizada para avaliar o ativismo urbano, sobretudo depois das manifestações de junho/julho de 2013, para que não parasse por aí o engajamento, mas seguisse adiante com novas estratégias e criatividade. Detalhes sobre cada um desses mapeamentos inspiradores estão a seguir.

3.4.1 Perfis Digigráficos

Esse estudo aprofundado ganhou o nome de Perfis Digigráficos e resultou em pequenos vídeos e clipes de divulgação dos resultados desenvolvidos pela Agência de Publicidade DM9DDB. Foi um estudo desenvolvido por uma pesquisa qualitativa que foi trabalho da Agência Vox Pesquisa, com o nome de *Hiper Realidade_, recortes e recomposições do nosso tempo*⁵².

A finalidade e objetivo da pesquisa era medir, através das possibilidade e estudos abordados no ano de 2010, as modificações que estavam acontecendo pela era digital, e apontar as características das pessoas que estavam se servindo do digital, através de três segmentações: sociológica, antropológica e psicológica. O resultado desta pesquisa qualitativa se baseia em três critérios chaves: (1) quanto e como as pessoas utilizam os recursos e equipamentos de tecnologia em sua vida; (2) quais são as intenções que elas têm ao consumir os

com/watch?v=BIvkAtr1k2U>. Acesso em: 5 de maio 2015.

51 *Site do Sonho Brasileiro da Política*. Disponível em: <<http://sonhobrasileirodapolitica.com.br>>. Acesso em: 1 de maio 2015.

52 *Pesquisa Hiper Realidade_*. Disponível em: <http://www.voxpesquisas.com.br/estudos/hiper_realidade/>. Acesso em: 2 de maio 2015.

diversos produtos digitais; e (3) quanto os recursos digitais servem para moldar sua própria identidade.

A partir dessa sondagem, o estudo chegou a cinco perfis, que vamos apresentar: (a) Imersos; (b) Ferramentados; (c) Fascinados ou Deslumbrados; (d) Emparelhados; e (e) Evoluídos ou Adaptados. Todas as referências a seguir foram tiradas da pesquisa *Hiper Realidade_* da Vox Pesquisa, que gentilmente colocou a nossa disposição⁵³.

a) Perfis Digigráficos: Imersos

São aqueles que tiveram uma parte significativa de suas personalidades e identidade definidas pelos recursos da era digital.

b) Perfis Digigráficos: Ferramentados

Entendem a contribuição e a revolução da vida cotidiana trazida pelas máquinas. Percebem a natureza das novas ferramentas.

c) Perfis Digigráficos: Fascinados ou Deslumbrados

São aqueles que reconhecem os computadores, *gadgets* e hábitos da era digital como ícones da modernidade e da vida contemporânea.

d) Perfis Digigráficos: Emparelhados

Eles têm uma relação mais visceral com as máquinas. A tecnologia se tornou sua grande companheira para fazer acontecer todas as coisas do dia a dia e da forma de pôr em prática seus projetos de vida.

e) Perfis Digigráficos: Evoluídos ou Adaptados

São reféns de uma situação específica: eles nasceram no mundo digital. O universo das máquinas e da tecnologia é seu habitat natural. São as crianças, os adolescentes e jovens que não têm opção. Desde que o mundo é o mundo a máquina foi para eles o meio ambiente.

A Vox Pesquisas desenvolveu este aprofundamento dos perfis da era digital, com auxílio da metodologia *EtnoVox*, que parte de observações etnográficas, sobretudo com uso de vídeos e gravações das pessoas e convívio de um ou dois dias com elas, para monitoramento dos hábitos e uso das ferramentas digitais.

53 *Pesquisa Hiper Realidade_* da Agencia Vox Pesquisa. Consultada na Agência por gentil conceição do Francisco Freire. Visita no dia 4 de maio de 2015.

3.4.2 O Sonho Brasileiro da Política

O Sonho Brasileiro da Política é uma pesquisa de caráter quantitativo e qualitativo desenvolvida pela Agência de Pesquisa Box1824 que, no ano de 2011, já fez uma pesquisa sobre juventudes brasileiras, como o título desafiador de “Sonho Brasileiro”. Nesta nova pesquisa em continuidade e diferenciação com a outra, motivada pelos acontecimentos das praças e manifestações de junho e julho 2013, eles queriam entender e aprofundar qual seria a nova relação entre juventudes e política.

O Sonho Brasileiro da Política, assim se coloca nesta continuidade e descontinuidade, para entender e aprofundar, com um mapeamento em todo o território nacional, qual é a relação das juventudes com a política: quais as mudanças de estrutura democrática, de participação que as juventudes atuam e a sociedade digital favorece ou desfavorece, quais inovações e novas formas de democracias. Estas e outras perguntas foram feitas o mapeamento, traçou o perfil de jovens ativos, participantes e com um sentido coletivo de ações e engajamentos, mesmo se em diferentes níveis e atuações. Aqui colocamos como referência inicial o público que foi atingido pela pesquisa, que representa as juventudes do país e o objetivo da mesma.

Público-alvo

Mais de 36 milhões de jovens brasileiros das classes ABC têm entre 18 e 32 anos hoje. Essa foi a faixa etária escolhida para o estudo porque contempla tanto os jovens recém saídos do ensino médio, como aqueles que já se formaram e, por isso, possuem experiência profissional e caminhos concretos que apontam aprendizados importantes para esse tema.

Objetivo

Esse estudo teve vários objetivos, entre eles: influenciar a agenda política brasileira, promover uma ressignificação da consciência política, contribuir para a discussão do tema no país, trazer novos elementos para as discussões, colocar o jovem como protagonista de novas maneiras de pensar e fazer política, possibilitar que outras pessoas possam se engajar, tirar o estigma do termo “política” e, com tudo isso, contribuir com o processo democrático no Brasil.

Resultados

Destacamos aqui os resultados que consideramos mais proeminentes em relação a perfis levantados⁵⁴.

54 *Resultados e comentário sobre O Sonho Brasileiro da Política*. Disponível em: <<http://www.juventude.mg.gov.br/blog/estudo-mostra-qual-e-o-sonho-brasileiro-da-politica>>

Iremos fazer, neste contexto, uso dos resultados da pesquisa⁵⁵ disponibilizados em PDF, sobretudo das partes onde a Box1824 analisa a relação dos jovens com a política. Os jovens são divididos em quatro categorias de participação e ação política, porque mesmo diferentes entre si todas trazem à tona um engajamento e participação política, das mais fracas até aquelas mais comprometidas com critérios comuns de interesse, mobilização e ação política.

a) Alheios (39%): Jovens que vivem à parte da política, dedicados às suas batalhas pessoais. Sem engajamento com causas sociais. Desinteressados, sem motivação e distantes de assuntos relacionados à política. Não têm opinião formada, não estão abertos e nem fechados para o tema. Não se sentem atraídos para buscar mais informações ou se engajar. Esse jovem está mais conectado com seus desafios pessoais do que com os desafios coletivos e públicos. Define suas práticas políticas como: “votar” e “fazer sua parte como cidadão”. Sua motivação para atuar mais na política é extremamente baixa comparada aos demais. Como não convive com pessoas mais ativas, seu desinteresse é maior. Relaciona-se muito pouco com a política que justifica a desconexão em relação aos partidos.

Figura 5 – Perfil dos Alheios



Fonte: Sonho Brasileiro da Política, 2015

pelo-ponto-de-vista-da-juventude/>. Acesso em: 26 de abr. 2015.

⁵⁵ Pesquisa O Sonho Brasileiro da Política, em PDF. Disponível em: <<http://sonhobrasileirodapolitica.com.br/a-pesquisa/>>. Acesso em: 27 de abr. 2015.

b) À deriva (17%): Sinteticamente, são jovens abertos à política, com uma visão positiva, mas com atitudes passivas. Aberto à política, mas sem ação concreta. Acreditam que jovens estão fazendo mudanças na sociedade e gostariam de se engajar mais. Esse grupo é composto por pessoas que afirmam ser interessadas em assuntos relacionados à política, mas têm pouca informação e não se engajam naturalmente. Sua prática política diária é quase nula. Embora não seja engajado, está aberto para conhecer mais sobre o tema, mas não se sente apto para agir e nem sabe como começar a agir. Por ver pessoas se mobilizando em torno da transformação do país, tende a ter uma visão mais positiva da realidade. Uma política mais próxima do seu dia a dia e acesso à informação política estimulam esse jovem a se engajar.

Figura 6 – Perfil À deriva



Fonte: Sonho Brasileiro da Política, 2015

c) Críticos (28%): São jovens informados, com posicionamento crítico, mas que não agem. Foco na informação e posicionamento de opinião. Envolvimento quase nulo em projetos; a sua grande atuação é o voto. São interessados e ativos em relação a assuntos ligados à política, estão atentos e envolvidos com o tema, mas o envolvimento prático no dia a dia é baixo, limitando-se ao voto e ações na internet. São bem informados, entendem sobre o tema, têm opiniões e posições e quando atuam é por meio de partidos políticos, ONGs ou instituições. São interessados por política e a internet é sua plataforma de atuação. Entendem que exercem influência em sua rede pessoal. Por serem bem informados e não terem atuação presencial, sua atitude é mais ponderada com opiniões diluídas. Comparado ao perfil “Alheio”, são ativos e conectados com o tema; mas em relação ao grupo “À deriva”, são menos entusiasmados. Seguindo seu interesse atual, o único motivador para mais participação que apresenta maior relevância é fiscalizar o poder político.

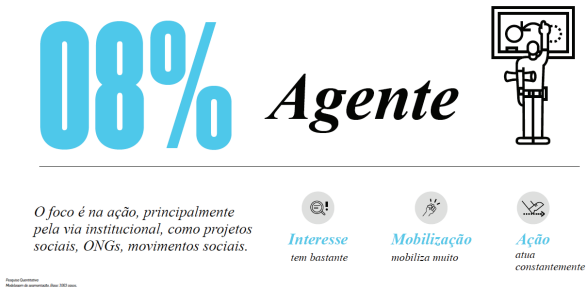
Figura 7 – Perfil do Crítico



Fonte: Sonho Brasileiro da Política, 2015

d) Agentes e Hackers da política (16%): Jovens com alto engajamento e prática cotidiana. A manifestação vem antes do manifesto. O foco é na ação, principalmente pela via institucional, como projetos sociais, ONGs e movimentos sociais. Atuam diariamente e estão ligados à transformação social. A forma de atuação se dá a partir de projetos sociais, voluntariado, projetos na igreja e ONGs. Parte dos “agentes” atuam em projetos ligados à igreja e acreditam que as microrevoluções, mudanças cotidianas e locais são uma grande força de transformação social do país. A atitude deste grupo em relação à política está ligada à busca pela transformação social. As manifestações proporcionaram a politização da sua ação, pois antes de junho de 2013 não entendiam que sua atuação era política. Foram os mais impactados pelas manifestações no sentido de despertar seu interesse pela política.

Figura 8 – Perfil do Agente



Fonte: Sonho Brasileiro da Política, 2015

O subgrupo dentro desse grupo, os Hackers da política (8%), são jovens cuja atuação está ligada à transformação do processo político. Unem ação online e off-line na defesa de bandeiras políticas, culturais e artísticas. Esse grupo tem um comportamento contemporâneo em relação à política: unem a ação online a off-line. A sua atuação política é mais independente, isto é, sua atuação não tem vínculos institucionais. São defensores de causas específicas, e frequentadores de manifestações e mobilizações. Sua atividade política é intensa e reconhecem a importância da política na sua vida. O que os mantém engajados é a incapacidade de ficarem indiferentes. Esse grupo é o que mais se define politicamente como “ativista” e “interessado”. Seu entorno é “politizado”, tem mais amigos ou familiares que são mobilizadores ou que fazem ações ou movimentos políticos. O hacker da política está aberto a fazer política e sabe exatamente como deseja essa aproximação. Como, por exemplo, a partir da sua expressão artística, por meio de coletivos e defendendo uma causa/bandeira.

Figura 9 – Perfil do Hackers da Política



Fonte: Sonho Brasileiro da Política, 2015

Os Hackers da política criam novas formas de agir politicamente a partir de quatro premissas: (1) entender os processos da “polis” – bairro, cidade, estado, país; (2) aprender a usar os instrumentos públicos e suas ferramentas; (3) decodificar o funcionamento do sistema; e (4) criar novos formatos a partir da compreensão desses códigos.

Se a pesquisa precedente da Vox Pesquisa nos ofereceu o perfil do nativo digital, identificado no Evoluído ou Adaptado. A

nova pesquisa da Box 1824 nos oferece as atitudes e aquilo que estes nativos vivem em contato com a política e, sobretudo, as novas formas de democracia que eles querem e podem oferecer como protagonistas e ativistas de um futuro transformador.

3.4.3 Escola de Ativismo

Encerramos esse mapeamento inspirador de estudos, ressaltando, aqui, o coletivo: Escola de Ativismo:

ACREDITAMOS NO ATIVISMO COMO PRÁTICA POLÍTICA. NA APRENDIZAGEM COLETIVA E COLABORATIVA.

Somos uma organização sem fins lucrativos e apartidária constituída formalmente em 2012, mas que se organiza coletivamente numa estrutura horizontal e democrática com múltiplas lideranças residentes em diferentes cidades do Brasil. As iniciativas são pensadas e criadas de maneira complementar, transversal e estratégica e gozam de autonomia na sua execução.

O coletivo mais envolvido na Escola atualmente é formado por um grupo multidisciplinar de ativistas especialistas em campanhas, comunicação, pedagogia e defensores de direitos humanos com diferentes especialidades e trajetórias profissionais. A Escola trabalha de maneira autônoma e independente das organizações apoiadoras, de partidos políticos, sindicatos, igrejas, empresas ou governos⁵⁶.

A pesquisa que a Escola de Ativismo acaba de publicar, sobre as ações e atuações pós-passeatas de 2013, com entrevistas em 12 cidades brasileiras, oferece uma importante contribuição de análise da realidade, depois das ações e manifestações de junho-julho 2013 e aquilo que os ativistas estão fazendo agora, na situação político e social do país.

Somente na seguinte seção apresentamos os resultados da entrevista em profundidade com Gabriela Juns (JUNS, 2015), que colaborou com o Mídia Ninja e contribuiu ao surgimento da Escola de Ativismo em 2011 e 2012, quando foi criada esta

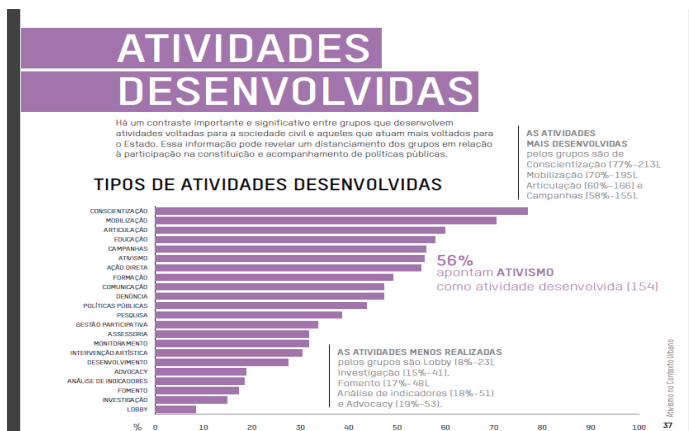
⁵⁶ Pesquisa da Escola de Ativismo. Disponível em: <<https://ativismo.org.br>>. Acesso em: 18 de abr. 2015.

nova ferramenta que agregava os ativistas de São Paulo e do país inteiro. Aqui adiantamos os dados sobre o que ela nos relatou da pesquisa realizada pela Escola de Ativismo, que se propõe a ser uma verificação e avaliação cíclica das atuações pós-digitais que os coletivos do país querem fazer com eles mesmos, como um teste de verificação do trabalho, atuações, mudanças e micro ou macro realizações que uma época ou período histórico possa proporcionar. Uma destas “descobertas” foi na pesquisa pós-jornadas de junho e junho de 2013, quando a maioria dos coletivos e grupo entrevistados apontou como novidade e mudança o trabalho e interesse local ou do território e a própria horizontalidade, que vai se definindo com uma das características e propriedade dos grupos ativistas e coletivos em geral. Como a própria pesquisa nos relata:

As novas tecnologias de comunicação ajudam a catalisar esses arranjos coletivos autônomos e independentes das instituições convencionais, por possuir custos operacionais reduzidos e possibilitar uma dinâmica de relações por afinidade. As ferramentas de troca de mensagens instantâneas, os celulares, os blogs, as mídias sociais, os wikis, ao ampliar consideravelmente a comunicação direta e multidiversa entre as pessoas, promovem uma alteração no padrão de constituição e organização dos grupos sociais, seja pela facilidade cada vez maior de compartilhamento de informações, de cooperação ou de ação coletiva. Os dados da pesquisa apresentam indicativos interessantes sobre esse fenômeno recente de proliferação de grupos a partir de uma configuração mais horizontal e local⁵⁷.

Ter mapeado essas características e junção de horizontalidade e localização das ações é muito importante em prol também do nosso presente trabalho de pesquisa dos nativos digitais e das suas atuações. Dando uma ênfase sobre a atuação horizontal, no sentido de um respeito e uma democracia mais participativa e inclusiva e o local, identificado com um território, às vezes mais próximo às vezes ubíquo, fazendo do seu local o mundo todo. Muito importante a matriz, totalmente ou na sua maioria ativista, das atuações dos Grupos e Coletivos estudados pela Escola de Ativismo, como o gráfico a seguir nos apresenta, a pesquisa que eles desenvolveram é com certeza um ponto de partida para entender e aprender, as experiências dos nativos digitais e sua atuações, também com um enfoque crítico e com visão de futuro.

57 *Pesquisa Ativismo no contexto urbano*. Escola de Ativismo, p. 21. PDF. Disponível em: <<https://ativismo.org.br>>. Acesso em: 18 abr. 2015.

Figura 10 – Atividades Desenvolvidas pelos Grupos

Fonte: Escola de Ativismo, 2015.

3.5 Mapeamento dos nativos digitais: nossa imersão netnográfica

A partir dos supracitados estudos e levando em conta a abordagem metodológica que privilegiamos neste estudo, quer dizer, a pesquisa netnográfica aos moldes propostos por Kozinets (2014), agora observamos e analisamos mais de perto, como uma imersão e identificação, as coletividades que até agora estudamos apenas nos princípios teóricos e formais. Ou melhor, aqui estão apenas algumas das primeiras impressões de nossa incursão netnográfica. Enquanto expomos os perfis trabalhados por Kozinets (2014), exemplificamos com achados de nossa imersão na internet. Consiste, pois, em uma primeira aproximação analítica de nosso corpus coletado.

Com relação ao Mídia Ninja, nosso monitoramento online, de observação de posts e ações, correspondeu ao período que vai de novembro 2014 a fevereiro de 2015. Já o monitoramento do *Campus Party*, em virtude de sua natureza, e o fato de ter mais atividade apenas nas poucas semanas que antecedem e sucedem ao evento, o período de observação consistiu por ocasião de sua oitava edição, em fevereiro e março de 2015.

Complementando esse corpus, fazem parte ainda do material avaliado posts que foram coletados quase em tempo real no momento de redação deste texto, em abril. Isso porque adere à etapa de “*validação dos resultados*” proposta por Kozinets (2014), de retorno ao espaço de imersão após prévia análise do corpus, como também pelo fato de que tomamos por base que o objeto de nosso estudo é alguém em movimento e mudança constante, o ser humano e suas práticas.

Kozinets (2014) levanta oito perfis-tipo de participantes em comunidades online, a saber: (1) Principiantes; (2) Sociável; (3) Devotos; (4) Confidentes; (5) Observadores; (6) Fazedores; (7) Interagentes; (8) Socializador. Assim, apresentamos cada um deles a seguir, procurando aplicar (quando possível) ao nosso objeto de estudo. Ou seja, buscamos encontrar representatividade desses perfis mapeados por Kozinets (2014) no *corpus* coletado a partir das interações nos espaços digitais dos coletivos objeto de nosso estudo; configurando, pois, já um primeiro momento de análise dos resultados de nossa imersão netnográfica.

a) Principiantes: Segundo Kozinets (2014), carecem de fortes vínculos sociais com o grupo, mantêm apenas um interesse superficial ou passageiro na atividade de consumo em si e têm habilidades e conhecimentos relativamente fracos. (KOZINETTS, 2014, p. 37)

Para iniciar a participar, é preciso participar. Parece óbvio, mas não é. A oportunidade de ser um Ninja é oferecida a todos, sendo esta coletividade fiel ao lema “de todos para todos”. Assim, a possibilidade que se abre é a de participar e, com esta participação e engajamento, tornar-se um ativista social, fazendo aquilo que está ao alcance, aquilo que precisa ser feito, colocar-se dentro, participante.

Figura 11 – Exemplo de como “participar” do Mídia Ninja



Fonte: Site www.ninja.oximity.com, 2015

Figura 12 – Exemplo de “participação” no *Campus Party*

Fonte: Site www.brasil.campus-party.org, 2015

Já o *Campus Party* tem uma proposta de participação direta e intensa. Eles apostam no engajamento dos jovens que permanecem ao longo de todo o evento, *full time*, sem interrupção, ao que se chama *Campuseiro*, aqueles que se instalam nas tendas e dentro do evento por tempo continuado.

b) Sociável: São os fraternizadores das comunidades online, pessoas que mantêm fortes laços pessoais com muitos membros da comunidade, mas que têm um interesse ou atração apenas superficial pela principal atividade de consumo. (KOZINETTS, 2014, p. 37-38). Interligamos esta afirmação do Kozinets com uma das afirmações presentes no site do *Campus Party*, neste caso específico, a introdução dos voluntários por setores de atuação pode ser uma pista de interpretação dos perfis do sociável, nas redes sociais:

A história da *Campus Party* é construída por pessoas que doam seu tempo e entusiasmo para compartilhar experiências e criar um ambiente capaz de favorecer a amizade e o companheirismo. Alguns, para além disso, marcam suas participações oferecendo seu suor e uma mão amiga⁵⁸.

Manuella Mancilla Rocha⁵⁹ colaborou na Comunicação do *Campus Party* e agora está tocando em frente o seu próprio negócio e

58 *Apresentação dos Voluntários*, presente do site do *Campus Party*. Disponível em: <http://brasil.campus-party.org/como-participar/voluntarios/#conteudos>. Acesso em: 27 abr. 2015.

59 *Ibidem*

empreendimento, mas em seu Blog/Site deixou um interessante depoimento:

Conheci a *Campus Party* através de um amigo programador e ele mostrava tanto fascínio pelo evento que era impossível não querer participar e acreditem, agora que estive aqui com certeza voltarei todos os anos!

Durante esses dias de evento posso dizer que aprendi muito e que após vivenciar a *Campus Party* você se torna outra pessoa, alguém inspirado e com vontade de conquistar o mundo, o melhor de tudo é que as pessoas aqui mostram que isso pode realmente acontecer. São tantas palestras, atividades e conhecimento que é humanamente impossível acompanhar tudo, mas o que eu pude presenciar me proporcionou muito aprendizado.

O primeiro de tudo e muito importante aprendi numa palestra muda, que disse muita coisa, temos sempre que ajudar as pessoas que não têm tantas oportunidades como nós. Educação, ética e cultura são partes essenciais da elegância que todos temos que buscar e sempre com um sorriso no rosto, tudo isso de acordo com Dado Schneider, o melhor palestrante que já vi na vida⁶⁰.

Ou, como a Raquel Melo⁶¹, que se engajou no trabalho e nas lutas da Marcha das Vadias em São Paulo, e que agora está estudando e querendo fazer o seu Mestrado na USP, porque ela acredita e crê que também com caneta e papel a luta ativista poderá ser alcançada.

c) Devotos: Grupo composto pelos que têm vínculos sociais relativamente fracos com os membros da comunidade, mas mantêm um interesse focal e entusiasmo pela atividade de consumo da comunidade, assim como conjuntos refinados de habilidades e conhecimento. (KOZINETS, 2014, p. 38)

Aqui podemos colocar em modo indefinido e sem características próprias todos aqueles e aquelas pessoas e entidades que contribuíram e contribuem com as habilidades e dons próprios a incentivar e alimentar, desenvolver e criar novas possibilidades pelo

60 *Relato da experiência do Campus Party 2015, por Manuella Mancilla Rocha.* Disponível em: <<http://www.oabaporu.com/minha-versao-da-cpbr8/>>. Acesso em: 25 abr. 2015.

61 *Perfil do Facebook, de Raquel Melo.* Disponível em: <<https://www.facebook.com/rackmelo>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

aprimoramento da cultura ativista, como também podemos localizar ações em torno de empreendedorismo digital, com tantos jovens e adolescentes que com os seus conhecimentos práticos estão levando os interesses coletivos em prol de benefícios sociais e culturais, intelectuais e práticos no mundo afora, seja ele virtual ou social.

d) Confidentes: São os que têm fortes laços sociais com a comunidade, assim como profunda identificação, aptidão e compreensão da atividade de consumo essencial. (KOZINETTS, 2014, p. 38) Com certeza, poderiam ser identificados com os “fundadores” ou “criadores” de nossos coletivos, mas gostaríamos de apontar pessoas que se destacaram nestes últimos tempos, tais como a Gabriela Agustini e o Pedro Markun, que fizeram do *hackerismo* uma ponte de novas inovações em prol de gente comum e às vezes excluída do social.

Gabi Agustini⁶², co-fundadora da empresa Olabi, participou do *Campus Party* edição 2015, onde foi premiada pela criação de um programa que se chama RodAda Hacker. Criado em 2010, em São Paulo, a RodAda Hacker é uma oficina de programação especialmente desenhada para meninas e mulheres que opera baseada em uma rede de voluntários e apoiadores espalhados pelo país. O RodAda foi inscrito também em uma edição do prêmio Mulheres TechSampa e foi escolhido como um dos cinco projetos vencedores a receber 10 mil reais para a sua execução⁶³.

Pedro Markur⁶⁴, um dos fundadores do Lab Hacker, que nasceu em novembro de 2013 após uma “maratona hacker” na Câmara dos Deputados, em Brasília. Durante a maratona, o grupo de jovens independentes propôs ao Presidente da Câmara que a atividade tivesse continuidade e não fosse um estado de exceção. Assim nasceu o Lab Hacker, cujo formato e proposta de trabalho então criados com a participação de um grupo de jovens. O Lab

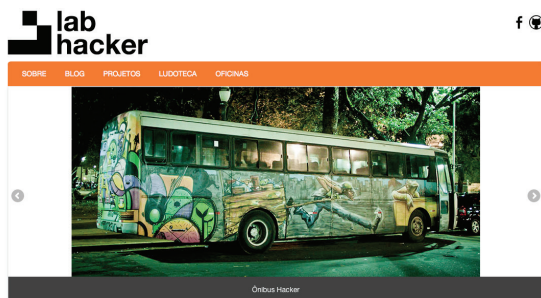
62 *Perfil do Facebook, de Gabi Agustini*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/gabi.agustini?fref=ts>>. Acesso em: 28 de abr. 2015.

63 *Descrição do Prêmio Mulheres TechSampa, no site do Olabi*. Disponível em: <<http://olabi.co/rodada-hacker-e-selecionada-pelo-mulheres-techsampa/>>. Acesso em: 28 de abr. 2015.

64 *Perfil do Facebook, de Pedro Markur*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/markun>>. Acesso em: 28 de abr. 2015.

Hacker trabalha com transparência de dados e a democracia digital na busca de aproximar a Câmara da população, e desenvolve projetos internos na Câmara.

Figura 13 – Exemplo de Ônibus Hacker



Fonte: Site www.ab.thacker.com.br, 2015

Vimos, portanto, até aqui, quatro tipos de relacionamento e inter-relacionamento com uma dada comunidade eletrônica. Agora, aprofundamos, aqui os tipos que Kozinets (2014) aponta como característicos do que os nativos digitais podem contribuir ou desenvolver nas relações digitais.

e) Observadores: Têm o potencial, com o tempo, de se tornarem participantes, um neo ou neófito, um novo membro que está usando a comunidade para aprender sobre a principal atividade de consumo ou fazer contato e construir relacionamentos sociais. (KOZINETTS, 2014, p. 38)

Encaixam-se aqui todas as pessoas que, publicando seus posts, podem fazer a diferença, podem ajudar a comunidade online a entender um acontecimento, a tomar uma atitude humanitária, a ver de um outro ponto de partida uma história, a poder dar uma chance de mudança a quem acreditava ter finalizado o caminho.

f) Fazedores: São construtores ativos das comunidades online e seus espaços sociais relacionados, tais como a pessoa que está envolvida com a cultura online de um dado argumento ou interesse, tanto artístico, prático ou intelectual. (KOZINETTS, 2014, p. 38-39)

Figura 14: Shaima al-Sabbagh

Fonte: Site Beewuz.com⁶⁵

No dia 25 de janeiro de 2015, foi morta no Cairo, no Egito, a ativista, Shaima al-Sabbagh, de 34 anos. Shaima foi morta a tiros de chumbinho, quando marchava pacificamente em direção à Praça Tahrir, para colocar, em memória da Primavera Árabe de 2011, uma coroa de flores. Shaima foi uma ícone dos protestos e das revoluções e lutas, em especial das mulheres nos países muçulmanos; onde ainda hoje as mulheres e as pessoas que protestam são vistas como uma ameaça aos poderosos e julgadas merecedoras de morte.

O fazedor, neste contexto, coloca a própria vida em risco por uma causa maior, e destas pessoas existem muitos, às vezes não todos/todas com a mesma sorte de Shaima, que mesmo morrendo, pode testemunhar a própria crença e, sobretudo, ser acompanhada por bilhões de pessoas no seu protesto e denúncia.

g) Interagentes: Compreende pessoas chegadas à comunidade vindas de outras comunidades altamente envolvidas com a atividade de consumo, geralmente de locais de encontro em pessoa, ou que são principalmente presenciais, com uso apenas de periféricas de CMC (*Computer-mediated communication*) para manter os membros em contato. (KOZINETTS, 2014, p. 39)

Talvez Kozinets (2014), apontando este tipo de relação, não pensasse diretamente a inclusão social, das diversidades físicas ou de cultura, religiosas ou das crenças ideológicas. Nós indicamos este exemplo, que ficou impresso na memória depois do *Campus Party* 2015, que pareceu como um conto de fábulas, com um final real, que modificou a realidade.

65 #JeSuisShaima, morte da pacifista egípcia. Disponível em: <http://www.beewuz.com/shaima-al-sabbagh-tuee-la-veille-des-4-ans-de-la-revolution-egyptienne-jesuissshaima-video_8b6b59814.html>. Acesso em: 25 jan. 2015.

O grande show, porém, ficou para o exemplo que Ferreira fez questão que subisse ao palco de sua palestra na *Campus Party 2015*: o jovem desenvolvedor João Santiago, que criou o aplicativo *Dá pra ir*, uma rede de informações sobre acessibilidade dos locais para os deficientes, como listas de regiões mais acessíveis e classificações.

“Eu via a minha dificuldade de ir para os lugares e pensei que muitos que nem eu devem ter essa dificuldade de não saber se um local é acessível, se vai ser bem recebido. Daí veio a ideia de fazer um aplicativo com um banco de dados da acessibilidade dos locais públicos das cidades”, conta João. Sua intenção é que ninguém mais deixe de sair de casa por falta de acesso.

Para pessoas como Guto Ferreira e João Santiago, o empreendedorismo e a tecnologia são portas que levam a concretização do que ninguém acreditava. O sucesso vem de atitude e empenho. Acreditar em uma ideia é o maior investimento⁶⁶.

Figura 15 – João Santiago com a Equipe Carabola, *Campus Party 2015*



Fonte: Blog.carambola.com, 2015

h) Socializador: chegam em uma determinada comunidade online para formar laços sociais e interagir com os membros daquela outra comunidade. O ponto do socializador é de construir laços entre diferentes comunidades eletrônicas. (KOZINETTS, 2014, p. 39)

66 Apresentação do jovem desenvolvedor, João Santiago, que criou o aplicativo *Dá pra ir*. Disponível em: <<http://b2bmagazine.consumidormoderno.uol.com.br/index.php/especial-start-ups/item/4187-startups-na-cpbr8-ideias-sociais-podem-mudar-o-mundo>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

Figura 16 – Aaron Swartz, Hacker e Socializador do Conhecimento Livre



Fonte: Site de Aaron Swartz, 2015

Apresentamos aqui o Aaron Swartz⁶⁷ como modelo, ou melhor, “ícone”, para sermos fieis à linguagem digital de quem, na internet, comporta-se como um socializador.

A etimologia da palavra socializador nos remete à sociedade, e sabemos que a sociedade é o conjunto dos sócios, *sòcius* da raiz do latim que significa companheiro, aquilo que segue um amigo⁶⁸. A vida de Aaron Swartz foi aquela de um sócio-companheiro daquilo que queria compartilhar para as demais comunidades e companheiros aquilo de melhor e mais importante que a Internet podia oferecer para os seus usuários ou sócios: o conhecimento. Por isso os laços e as atividades que ele fez e com as quais trabalhou, formaram uma rede e uma interação entre comunidade e companheiros-sócios que vai além de qualquer presença ou ausência, são laços que criativamente fazem *commons*, comunidades.

Kozinets identifica ainda quatro perfis-tipo de interação, em relação ao tipo de comunidades/coletividades, que seriam: (1) Greeks; (2) Construção; (3) Aventura; e (4) Vinculação.

a) Greeks: Seriam comunidades que oferecem aos seus membros e leitores informações extremamente detalhadas sobre um determinado conjunto de atividades, mas não envolvendo a maioria deles em relacionamentos sociais profundos. Os modos de interação nessas comunidades são predominantemente informacionais. (KOZINET, 2014, p. 40)

67 Site do Aaron Swartz. Disponível em: <<http://www.aaronsw.com>>. Acesso em: 10 maio 2015.

68 *Dizionario di Etimologia Online*. Disponível em: <<http://www.etimo.it/?term=socio&find=Cerca>>. Acesso em: 7 maio 2015.

Figura 17 – BattleHack, prints do Site

Fonte: Site Battlehack, 2015

Representante desse tipo de comunidade, vemos o BattleHack (ou Batalha corte na série de 2013) é uma série de globais Hackathon concursos organizados pelo PayPal. Os concorrentes são obrigados a resolver um problema local por codificação. Os vencedores do primeiro prêmio de cada concurso obtêm um machado como o troféu, e a entrada para as finais mundiais, onde os concorrentes competem por \$ 100.000 – o grande prêmio. Concorrentes reter a propriedade de suas aplicações feitas nos concursos⁶⁹.

b) Construção: O modo de interação nesses tipos de comunidades é informacional assim como relacional. Essas categorias se misturam e para muitos participantes tornam-se recreativas e, até mesmo, para alguns, transformadoras. A transformação é mais ativamente perseguida por confidentes, cujas habilidades sociais e ativas dão força a sua experiência online. Entretanto, essas atividades transformadoras, que podem incluir resistência e ativismo, também serão seguidas por devotos cujos interesses e habilidades os inspiram a assumir posições de liderança ao buscarem provocar uma mudança positiva. (KOZINETTS, 2014, p. 40)

Exemplificando, a Fab Lab Brasil é uma associação sem fins lucrativos reconhecida pela Fab Foundation. Não são um

69 Wikipédia definição de BattleHack. Disponível em: <<http://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/BattleHack&prev=search>>. Acesso em: 26 abr. 2015.

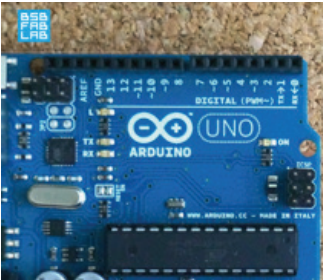
espaço físico⁷⁰, mas sim um grupo de pessoas interessadas em apoiar e orientar a instalação de novos laboratórios, representar a rede brasileira em eventos internacionais, além de promover atividades como feiras expositivas, encontros e palestras em território nacional, conectando empresas, universidades, instituições públicas e a toda a comunidade, para, juntos, fortalecer a economia local, valorizar a cultura brasileira, gerar conhecimento e inovação⁷¹.

Figura 18 – Significado de uma Fab Lab



Fonte: Site Fablabbrasil.org

Figura 19 - Inovação é Arduino



Fonte: Brasília Fab Lab

70 *Significado de uma Fab Lab*. Disponível em: <<http://www.fablabbrasil.org/a-rede-fab-lab/>>. Acesso em: 4 maio 2015.

71 *Arduino para iniciantes*. Disponível em: <<http://www.brasiliafablab.com.br/arduino/>>. Acesso em: 6 maio 2015.

c) Aventura: Certos mundos virtuais, salas de bate-papo e espaços para jogos encaixam-se bem nessa classificação. Elas satisfariam as necessidades “relacionais” e “recreativas” que atraem as pessoas às comunidades online. (KOZINETTS, 2014, p. 39)

Com o anúncio a seguir, sugestivamente original e cativante, o coletivo Nuvem colocava, à disposição dos amantes de *bike* do Rio de Janeiro, uma experiência integrada entre esportes, neste caso uma corrida de *bike* e música.

Eis que a hibernação chega ao fim: a NUVEM começa a flunar pelas ruas!!!
 Como pede um bom domingo de feriado, a estreia vai ser no esquema preguicinha de veraneio. nosso querido padroeiro já foi todo flechado. não merece um tímpano estourado pelos nossos decibéis...
 vamos desfilar por aí na maciota, mostrando do que são capazes apenas alguns dos módulos do nosso sistema de som sobre duas rodas...
 ventinhos gozosos e música no volume certo pra todo mundo ser feliz, pedalando, bailando, apreciando a paisagem, na companhia de pessoas cativantes.
 tá na hora de curtir recantos públicos e mágicos da cidade que merecem nossa alegria!⁷²

Figura 20 - Nuvem = Música + Bike



Fonte: Nuvem Móvel, no Facebook⁷³.

⁷² *Apresentação do NUVEM*. Disponível em: <<https://decamelos.wordpress.com/2012/01/20/nuvem-musicabicieta/>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

⁷³ *Foto da Nuvem Móvel*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/nuvemmovel/>>

d) Vinculação: Websites de redes sociais, muitos mundos virtuais e determinados lugares nos mundos virtuais, assim como diversos fóruns sociais se encaixariam nessa categoria. Comunidades virtuais de vinculação atenderiam basicamente às necessidades relacionais de seus membros. (KOZINETTS, 2014, p. 39)

Como exemplo desse tipo de comunidade de vinculação, temos o Fluxo, que se define como uma redação, um estúdio, um lugar para encontros e reuniões no centro de São Paulo. Um território onde repórteres, cinegrafistas, fotógrafos, editores e artistas podem explorar novas possibilidades para o jornalismo. Na linguagem, no conteúdo e nas relações entre comunicadores e público.

O Fluxo é também um campo de testes de uma nova viabilidade econômica para a produção de informação, pois não conta com anunciantes, nem com “consumidores” de informação; mas com uma audiência, a fim de estabelecer uma relação inteligente e viva com a notícia, com seu contexto, e com quem a produz. Uma audiência que seja capaz de difundir, corrigir e viabilizar tudo que eles produzem e que os ajude a refletir. E que entenda seu papel na construção de um novo ambiente de mídia, na proposição de pautas, no financiamento, nas críticas e na construção permanente do canal. O Fluxo produz streamings, reportagens, artigos, entrevistas em texto e vídeo, podcasts, publicações e ainda oferece eventos, cursos, festas e encontros abertos ao público.

Figura 21 – Fluxo, um site de conteúdo



Fonte: O sonho brasileiro da política, 2015⁷⁴.

photos/a338664029519918.89171.242463855806603/340819625971025/?type=1&theater>. Acesso em: 29 abr. 2015.

74 Fluxo, um site de conteúdo. Disponível em: <<http://sonhobrasileiropolitica.com>>.

3.6 Aprofundando a imersão: o que encontramos?

Neste espaço, exploramos mais a fundo o corpus selecionado, a partir de imersão nas plataformas online das coletividades examinadas. Fazemos isso com três passos claros e simples, que vão nos levar a compreender melhor os comportamentos, posts e argumentos coletados – favorecendo o diálogo entre teoria e prática.

Sempre considerando que nossa pesquisa tem inserção e sentido dentro da metodologia proposta por Kozinets (2014) para uma netnografia, vale lembrar que, para a avaliação dos resultados da pesquisa, o autor sugere basear-se em dez critérios chaves, que não vamos abordar no sentido individual de cada um, mas que norteiam o nosso estudo de maneira geral, são eles: coerência, rigor, conhecimento, ancoramento, inovação, ressonância, verossimilhança, reflexividade, práxis e mistura.

O primeiro passo compreende os resultados do monitoramento, que podemos relacionar aos critérios de coerência, rigor, conhecimento, ancoramento e inovação. O segundo passo é o feedback, aquilo que ficou deste trabalho, onde entram em jogo os critérios de ressonância e verossimilhança, que alcançamos com as entrevistas em profundidade. Terceiro passo, alguns novos mapas a partir do “nosso entendimento”, uma vez que um dos elementos da pesquisa netnográfica é o pesquisador ser parte e se deixar “imerso dentro da realidade pesquisada”, até chegar a novas rotas e redes – aqui são levados em conta os critérios de reflexividade, práxis e mistura.

3.6.1 Os resultados do monitoramento

3.6.1.1 Três meses com Mídia Ninja

Nosso monitoramento do coletivo Mídia Ninja foi executado nos meses de novembro e dezembro de 2014 e todo o mês de janeiro de 2015. Sobretudo com base no Facebook com algumas postagens de interação, compartilhamento e comentário pessoal de posts e também no monitoramento do site do Mídia Ninja, conectado às principais redes sociais, como Facebook e Twitter.

Para ter coerência entre a pesquisa e nossa “participação”, logo que iniciamos esta ação de monitoramento, inscrevemo-nos como “aprendiz Mídia Ninja”, sobretudo com o desejo e a participação de colocar à disposição as nossas habilidades de fotografia.

Respondendo a nosso objetivo de captar ativismo e protagonismo, através do mapeamento e monitoramento de alguns coletivos, nestes três meses de pesquisa e além deste tempo, podemos concluir que os integrantes da comunidade online Mídia Ninja são de fato fonte de protagonismo e ativismo, sobretudo por temas e situações, no geral, que detalham os objetivos de participação e melhorias no setor público dos direitos dos cidadãos e, no particular, os benefícios dos direitos humanos corretamente respeitados.

Dos inúmeros posts, que pudemos ler e acompanhar neste tempo, selecionamos dois (Figura 22 e Figuras 23 e 24) que a nosso ver testemunham este compromisso do coletivo sobre participação e direitos dos cidadãos e dos direitos humanos, vivenciados a 360 graus, dentro e a favor da rede das redes.

Figura 22 – Post: Tem gosto de lama



Fonte: Foto Sarah Pabst⁷⁵.

75 *Especial sobre a Crise Hídrica em São Paulo*. Disponível em: <<https://medium.com/a-conta-da-agua/alcckmin-mentiu-para-dona-rute-29d85d0f4047>>. Acesso em: 16 nov. 2014.

Água

Pudemos participar bem de perto⁷⁶, deste direito que foi quase enterrado onde os conhecimentos e informações foram diretamente ou indiretamente manipulados ou os dois juntos. A nossa experiência, sobre atuação da Mídia Ninja, neste contexto, foi de privilegiar sempre uma informação e conhecimento daquilo que aflora, daquilo que poderia ser mais verdadeiro.

Figura 23 – Protesto Berkeley, 2014



Fonte: Mídia Ninja, 2014⁷⁷.

76 Nota do nosso diário de campo #QuaseNinja: Parecia que a “indústria da seca” era no passado um argumento do Nordeste do Brasil, mas agora com quase um ano de crise hídrica, também o “poderoso e independente, rico e industrial” estado de São Paulo se encontra com a escassez de água, para a sua população, pelas indústrias, que colocou em séria crise a máquina independentista. Agora São Paulo entendeu que o desmatamento da Amazônia pode ter influências mas próximas, entendeu que o Brasil é longe e perto ao mesmo tempo, que a água não é um bem eterno se não se cuida, pode acabar, logo mais!

77 *Raça é raça em todos os lugar da terra*. Disponível em: <<https://ninja.oximity.com/article/De-Nova-Iorque-para-o-Brasil-As-pessoa-2>>. Acesso em: 15 dez. 2014.

Figura 24 – Protesto de Baltimore, 2015

Fonte: Time, 2015⁷⁸.

Diferenças Raciais

Seguindo as indicações de Kozinets (2014), sobre o ancoramento, que descreve e aponta a coerência e uma certa conexão entre teoria e prática, colocamos em destaque estes posts, referentes aos fatos dos EUA⁷⁹, mesmo se Mídia Ninja sempre faz questão de relatar também aqui no Brasil fatos e abusos de direitos humanos contra a população de raça negra. Interessante foi também perceber a mudança de hábitos de uma das Revistas mais conhecidas do mundo, o Time, quando colocou na capa da revista uma foto que foi tirada por um jovem com o seu Iphone, durante os protestos de Baltimore, no fim do mês de Abril e início de Maio. Podemos dizer que Devin Allen se tornou um Mídia Ninja by EUA.

Acredito que a inovação mais importante que o Mídia

78 *Capa do TIME*. Disponível em: <<http://time.com/3841077/baltimore-protests-riot-freddie-gray-devin-allen/>>. Acesso em: 03 maio 2015.

79 Nota do nosso diário de campo #QuaseNinja: Parece uma história já contada. Sabemos que a história deveria ser isso, “mestra de vida”, para nos fazer aprender a não repetir o errado e ir atrás do certo, mas o ser humano, é complicado de mais e às vezes não entende coisas e valores tão próximos. O Brasil, fora da África, tem a maior população de raça negra do mundo, mas ainda está longe de dar e deixar os próprios cidadãos com os mesmos direitos e possibilidades. A população carcerária do Brasil, é a quarta maior do mundo e, se observamos a maioria dos presos são de raça negra, jovens e às vezes com uma instrução de nível baixo ou insuficiente. Você poderia me dizer, mas isto que tem nas imagens aconteceu nos EUA! E daí, o mundo é um e as injustiças também.

Ninja promoveu nos posts e nas comunicações em geral foram a transparência e a geração deste posts pela “base”, pois não necessariamente as pessoas que relatavam os acontecimentos eram profissionais da área da comunicação e isto criou e gerou uma “outra” possibilidade, uma inovação em matéria de comunicação, sobretudo em uma mundo onde as comunicações são manipuladas e geradas pela mídia que beneficia os mais poderosos, tantos os governos quanto as organizações econômicas.

3.6.1.2 Dois meses com *Campus Party* Brasil 2015

Os dois meses em que fomos participantes da comunidade online do *Campus Party* Brasil 2015 foram dois meses de emoções, posts e comunicações em todas as horas do dia e, sobretudo, à noite. Período que deu a impressão de que foram mais que dois meses, pois representou um tempo intenso e interessante.

Sobretudo os primeiros quinze dias de fevereiro de 2015 foram os mais intensos e ativos, entre postagens e participações, alcançando um volume de informações notável, tanto online quanto off-line. Assim, a partir desta percepção e vivência, podemos afirmar que a hipótese da pesquisa foi confirmada em 100%: neste caso, o ativismo e protagonismo do empreendedorismo digital foi extremamente concreto, sobretudo entre os dias 3 a 8 de fevereiro de 2015.

Unimos Talentos, Criamos Futuro. Acredito que a melhor explicação, sobre o conceito de *Campus Party* de conhecimento, seja resumido neste slogan. O conhecimento projeta as pessoas para o futuro; não sozinhas, mas fazendo esta junção de talentos, de pessoas que possam se destacar, ser a diferença.

Para entender e aprofundar o *ancoramento*, a coerência teórica e prática, podemos analisar de perto o tema central da *Campus Party* 2015, que conecta o online e off-line dos participantes, com uma grande viagem à Lua, sendo a Lua representada pelo sistema solar no seu conjunto. Assim, fica a questão: estamos dentro de um mundo, talvez paralelo ou desafiador?

O tema, enfim, celebrou os 150 anos do livro de Júlio Verne, *Da Terra à Lua*⁸⁰. Por isso a programação do evento foi distribuída em palcos com o nome dos planetas. Por exemplo, no palco Lua, os organizadores anunciam “na edição de 2015, mais uma vez um dos temas principais do evento será o empreendedorismo digital” – mensagem que sinaliza que os organizadores imaginam que os empreendedores são um pouco lunáticos, no melhor sentido da palavra. Empreender é ousar, arriscar, tentar várias vezes e não desistir nunca.

Figura 25 – Chris Anderson – The Long Tail



Fonte: *Campus Party* Brasil 2015⁸¹.

Segundo o que pudemos acompanhar online, uma das melhores apresentações do *Palco Terra* foi de Chris Anderson, *The*

80 Os outros planetas representados são: Júpiter, o planeta do campuseiros mais inovadores; Vênus, entre beleza e fertilidade; Marte, uma mistura de entusiasmo e competitividade; Saturno, entre agricultura e colheitas douradas, uma época de novos empreendimentos; Netuno, planeta das águas, nos indica os caminhos nas turbulentas águas da cibersegurança; Mercúrio, com as suas “sandálias aladas” vai ser o planeta das Redes Sociais, enfim Urânio, vai ser o planeta do Software Livre. Palco Sol, onde todas as novidades e mais ainda, são oferecidas aos novos “sois”, como novas luzes.

Descrição dos Palcos e Planetas que participaram do *Campus Party* 2015. Disponível em: <<http://brasil.campus-party.org/conteudos/palcos/>>. Acesso em: 4 fev. 2015.

81 *Palestra de Chris Anderson*. Disponível em: <<http://campuse.ro/events/campus-party-brasil-2015/talk/chris-anderson-the-long-tail-cpbr8/>>. Acesso em: 7 fev. 2015

Long Tail – Tecnologia e Previsão de novos empreendimentos⁸² que, neste contexto, não falou da “Calda longa”, mas da inovação e sobretudo da loucura que uma pessoa visionária e inovativa deveria ter, ao empreender um novo negócio. Faça você mesmo, “*do it yourself*”. Essa é a hora. Fazer com que pessoas normais possam se experimentar e fazer coisas fantásticas. Como aconteceu com seu novo empreendimento: fazer Drones a partir do jeito com quem montava o jogo da Lego com seus filhos. Desta intuição nasceu DYdrones, uma comunidade online que tem mais de 50 mil pessoas querendo aprender e trocando aprendizagens e ideias. Sabemos que não todas dão certo, mas é preciso arriscar, quem sabe dá certo. Ou seja, o que queremos evidenciar é que o protagonismo não está apenas na plataforma online da comunidade, mas no discurso e ações dos palestrantes convidados.

3.6.2 Qual feedback teve esta pesquisa?

Podemos, ou melhor, devemos evidenciar agora o que obtivemos como feedback, o retorno das informações e das coletas de dados. Quais são as ressonâncias, de acordo com as indicações dos dez pontos de Kozinets (2014), que ficam depois deste tempo de pesquisa? Pudemos entender e ver certa verossimilhança entre os coletivos pesquisados? Os sites, blogs e páginas das redes sociais: o que deixaram como rasto ou sinal das navegações?

Devemos admitir que tudo aquilo que foi pesquisado tinha o valor de ser “diferente”, das notícias e páginas do Mídia Ninja aos projetos e desenvolvimento de APPs e programas do *Campus Party*, a excelência vai ser dada à “diferenciação”, no sentido de não haver padrões e estrutura pré-conceituais, que fecham a criatividade e a inovação. Pelo contrário, tudo o que representava o dentro, era fora e vice versa.

Para poder sintetizar, o retorno ou feedback, se deu em áreas que podemos chamar de lugares onde o visível e o invisível se fazem

82 *Entre sonhos e estudos!* Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/campus-party/2015/noticia/2015/02/chris-anderson-exalta-criacao-barata-e-rapida-nao-adie-sonho-para-estudar.html>>. Acesso em: 7 fev. 2015.

e se tornam práticas sociais. Assim, querendo ressaltar e ressoar certa verossimilhança entre os coletivos, pudemos encontrar três *Cs* que aproximam as duas comunidades online pesquisadas, ainda que as mantenham diferentes entre si, quais sejam: *Conhecimento, Cultura Participativa e Coletivos, ou melhor, Coletividades*.

Conhecimento

Pudemos observar e entender que a característica do conhecimento se coloca entre um jeito de conhecer, que podemos chamar de pessoas e indivíduos “normais”, dentro das características próprias de cada ser, seja ele conectado ou off-line, seja ele ativista ou neutro. E também um conhecimento que traz uma certa “indignação”, sobre o mundo, a sociedade, a educação e economia.

Por isso, mais uma vez, vem ao nosso encontro as palavras sábias e explícitas de Massimo Di Felice (2015), que nos aponta águas mais profundas e um conhecimento que mescla os padrões e características normais e indignadas, para ser um novo referencial, um conhecimento que vai se “fazendo” e “produzindo” à medida que as conexões e repercussões off-line e online vão tomando o nosso viver, sem mais divisões, mas na perspectiva de unir aquilo que parece estar fora e inovar e criar um novo lugar de sabedoria e conhecimento, alterando tudo e todos.

O conhecimento que a perspectiva da navegação em águas profundas (assim como a pesquisa e o estudo de redes complexas) proporciona, assumem as dimensões da conexão, da não externalidade e do trânsito xamânico.

Tal forma de navegação e tal ideia de conhecimento, portanto, não reconhece a separação entre um eu e o mundo externo, entre o sujeito observador e objeto observado, entre o pirata e o motivo de sua navegação (leia-se pesquisa), pois na não-geografia das redes, assim como em águas profundas, não existe externalidade, a mesma profundidade está acima e abaixo de nós... o céu estrelado e as profundidades dos abismos marinhos coincidem, compenetraram-se, expandem-se e.... expandindo-nos, alteram tudo⁸³. (DI FELICE, 2015)

Somos, assim, solicitados a novas invenções e partilhamento em uma nova ideia de conhecimento, que navega mais rápido que o nosso entendimento.

83 *Cartas desde um navio pirata. Reflexões sobre a pesquisa e a navegação. Blog de Massimo Di Felice.* Disponível em: <<http://www.massimodifelice.net/#!blog/c22qq/Post/4-Ndr4F3AvK.text>>. Acesso em: 12 maio 2015.

Cultura Participativa

Onde entram em comunicação entre si as diferentes “inteligências coletivas”, para dar vida a uma cultura, que vai ser uma meta-cultura, algo que está além das culturas particulares, mas que ao mesmo tempo as englobam, as acolhem no próprio seio como uma mãe fecunda, capaz de gestar novidade e fertilidade.

Uma das muitas, novas participações são aquelas que chamamos de “novas economias”, que são válidas; tanto no contexto do Mídia Ninja, em que vai muito bem o Crowdfunding, como capacidade de conectar a participação econômica de muitos para beneficiar a coletividade, como uma nova economia, onde a palavra de acesso é comunhão participativa; quanto no contexto dos campuseiros, dos jovens do *Campus Party*, as micro e macro empresas que surgiram através e são favorecidas pelo empreendedorismo digital, lembrando: *Unimos Talentos, Criamos Futuro*, lema do *Campus Party*.

Coletividades

Já o nome “coletividade” remete a uma expressão de um programa e de um desafio de estilo de vida. Coletivo ou coletividade quer dizer comunidade que vive para determinado fim, para fazer algo juntos ou juntas, alcançar um objetivo ou um desafio comum. Em uma sociedade extremamente voltada às individualidades, fazer e viver em coletividade e comunidade se torna uma verdadeira provocação. Um chamado àquilo que talvez tenhamos de mais valioso dentro de nós mesmos, como nos dizia Abujamra, caminhando no incerto, naquilo que não entendemos e compreendemos e idolatrando a dúvida, em uma pesquisa perene. Finalidade das coletividades pesquisadas é alcançar a inovação, aquilo que se torna uma “*eureka*”, um diferencial, algo de simples e importante, para que possa dar sentido à busca infinita.

3.6.3 Relato do diário de campo

Completando, o quadro do mapeamento, sendo coerente com as indicações de “validade de uma pesquisa”, de Kozinets (2014), evidenciamos os últimos três critérios que validam uma

pesquisa netnográfica: a reflexividade, a práxis e, por fim, a mistura, entendida como o que encontramos como pesquisadoras online e off-line.

Sobre a reflexividade, uma vez que será sempre um grande desafio *re-fletir*, fazer o reflexo daquilo que estudamos e pesquisamos, dialogamos, como muitas vezes neste trabalho, com os escritos e intuições reflexivas de Massimo Di Felice (2015). Pegando emprestado a linguagem poética e narradora do Massimo Di Felice, poderíamos dizer:

Em baixo dos nossos pés não tinha a água do mar, nem algo de sólido... nos movíamos em um balanço contínuo, que às vezes aumentava nos fazendo até perder o equilíbrio...

A estrutura da nossa astronave emitia como um barulho parecido ao ranger da madeira de um navio quando movimentado pelas ondas do mar, mas embora olhando para fora e em baixo não era possível enxergar outra coisa a não ser a própria imagem, que aparecia opaca, refletida em cima de um espelho sem profundidade, nem concretude⁸⁴.

Sim, acreditamos que a primeira reflexão de um pesquisador, a nossa foi esta também em frente a tanta novidade, a tanta rede de informação e digital, foi não entender as velhas palavras, criar e buscar novas, para poder *re-fletir* a novidade que vai nos transformar. Fazendo pesquisa, você também se sente um protagonista, participa e está dentro das partes. Nunca nos sentimos fora do Mídia Ninja ou dos campuseiros do *Campus Party*, por isso às vezes sentimos como uma grande reflexão alcançada à pergunta-problema de nosso estudo: é possível relacionar o perfil dos nativos digitais com novas formas de protagonismo social?

Sim, com certeza, além da reflexão acadêmica, podemos demonstrar com as práxis, as atuações obtidas, os projetos alcançados, que os nativos digitais têm atuado com “novas formas de protagonismo social”, sejam elas desenvolvidas em pequenos grupos, agências de empreendedorismo digital, até chegar às coletividade e grandes ONGs que, com as suas ações e práticas sociais mudaram e mudam a nossa sociedade, os indivíduos, as faculdades e as nossas políticas institucionais.

84 *Cartas desde um navio pirata. Reflexões sobre a pesquisa e a navegação. Blog de Massimo Di Felice.* Disponível em: <<http://www.massimodifelice.net/#!/blog/c22qq/Post/4ZmgjLU2LUUs.text>>. Acesso em: 12 maio 2015.

Uma ação que sempre nos deixou e nos deixa desconcertadas, ao término desta experiência de pesquisa e de pesquisadora, é ver reduzido o espaço de dentro e para fora. O que vai ser o dentro e o que vai ser o fora, depois deste tempo de imersão na rede das redes? Vivemos e estamos em ambientes que nos proporcionam encontros, experiências e uma vivência que nos dá e oferece sentido. Assim, já que uma das coletividades das quais nos aproximamos mais se chama Fora do Eixo, fica a pergunta: onde está o nosso, o seu eixo?

Um dos grandes comunicadores e pesquisadores do mundo em comunicação, Manuel Castells (2013), em seu último livro, escrito após as manifestações de 2013 no mundo inteiro, coloca no título: “indignados e esperanças”. Talvez o dentro e fora, na rede das redes, nos deixe sempre um pouco indignados, por algumas das causas, lutas ou situações que precisam de transformação e, ao mesmo tempo, com esperança, já que os protagonistas sempre vão lidar e lutar com esta virtude: sem rosto certo e sem lugar para ser preenchida.

Em nossa sociedade, o espaço público dos movimentos sociais é construído como um espaço híbrido entre as redes sociais da internet e o espaço urbano ocupado: conectando o ciberespaço com o espaço urbano numa interação implacável e constituindo, tecnológica e culturalmente, comunidades instantâneas de práticas transformadoras⁸⁵.

Esta inter-ação, entre vários espaços, é aquilo que chamamos de “mistura”, entre off-line e online que, através desta pesquisa, entendemos que é um espaço bem restrito, quase irrisório e efêmero, porque nós somos conectados o tempo todo àquilo que o mesmo Castells (2013) chama de “rede de desejos” e sabemos que o desejar é algo de infinito, dificilmente quantificável. Assim, com esta pesquisa, as notas de nosso Diário de campo estão cheias de rostos e gente, situações e ações, onde internet tomou o lugar do sentido, dá o sentido ao que somos e fazemos, transformou o olhar que temos sobre a rede das redes.

85 CASTELS, Manuel. *Rede de indignação e esperanças. Movimentos sócias na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013, p. 16.

3.7 Complementando a imersão: resultado das entrevistas em profundidade

Com as tantas entrevistas, mapeamentos pudemos ler e aprofundar um pouco o que será o futuro da era digital na opinião de nativos digitais. De pessoas que estão habilitadas e têm as ferramentas necessárias para nos oferecer, não o futuro, mas uma antecipação dele.

Ronaldo Lemos (2015) escreveu um artigo para “celebrar” os 10 anos de *HuffPost*, com o título desafiador “O dilema do futuro: tecnologia, desigualdade e desenvolvimento”. Afinal, o que fazer com empreendedorismo digital, conhecimento compartilhado, inteligência artificial entre outros? Ele tem esta resposta, de protagonista, de uma persona que quer ser sujeito, talvez aquilo que cada um de nós gostaria ser na própria vida.

Da minha parte, não vejo nenhuma das tendências [...] como um problema em si. O problema é não se decidir, como sociedade, o que queremos fazer com elas. O problema é deixar que elas solapem e reorganizem, com todo seu poder disruptivo vastas áreas da vida sem que nós, seres humanos, sejamos protagonistas dessa decisão. Em outras palavras, o que está em jogo nesse dilema contemporâneo é se queremos continuar sendo sujeitos. Ou se seremos meros predados de forças econômicas autopoéticas, que com sua destruição criativa, podem nos deslocar do centro de decisões do que fazer com relação ao nosso planeta⁸⁶.

Colocamos isso como premissa às entrevistas em profundidade, porque acreditamos que elas deram à nossa pesquisa uma visão de futuro, de protagonismo e de algo que deveria vir, não sabemos como ele vai se chamar, mas que vai atingir tudo e todos. Formulamos vinte perguntas para fazer a cada um dos entrevistados, que foram em sua maioria homens, de idades diferentes, entre 14 anos e 31 anos, dos participantes ao *Campus Party* e para o Mídia Ninja – pude entrar em contato com duas pessoas que passaram por este coletivo, mas que atualmente estão em uma outra experiência de ativismo e protagonismo em suas vidas, um na rede social e participativa Minha Sampa e a outra, única mulher entrevistada, na

86 Artigo: *O dilema do futuro*, Ronaldo Lemos. Disponível em: <http://www.brasilpost.com.br/ronaldo-lemos/o-dilema-do-futuro-_b_7224718.html>. Acesso em: 10 maio 2015.

Escola de Ativismo, entre outras. As entrevistas aconteceram todas via Skype, com gravações que vão de 25 a 45 minutos.

Analisando as perguntas que tiveram uma ressonância maior, que são aquelas que têm como foco maior o nosso problema de pesquisa, que perpassou todo o nosso trabalho, chegamos a algumas considerações.

Os relatos coletados foram interessantes e vivos, transparecendo não só as palavras e contos que uma gravação poderá guardar, mas aquilo que mais nos interessou foi a vida e o protagonismo que está evidenciado. Cada um na sua maneira e segundo a sua medida.

Por exemplo, Marte⁸⁷ foi sincero quando se identificou como um “não-protagonista”, ele prefere ser um torcedor, justamente uma das categorizações que o Kozinets (2014) apontou. Ou quando o entrevistado mais velho, mas nunca imigrante da era digital, se auto-definiu um viciado em conexão e material digital. O que parece evidente são duas características próprias de cada um dos entrevistados: eles conhecem o “mundo das redes”, sabem se orientar e identificar dentro dele, conhecem a busca e os caminhos para achar aquilo que mais precisam.

Todos eles, sem exceção, falaram de relacionamento, da rede ser uma possibilidade para encontrar amigos e amigas, ativistas ou empreendedores para que o seu mundo fique melhor com outros, chamando eles de coletividade ou empresas/agências. Ninguém quer estar feliz sozinho.

O protagonismo e suas novas facetas poderiam ser, e de fato são, o diferencial dos dois coletivos pesquisados. Os nativos digitais que operam em coletivos sociais ou de ativismo consideram isso

87 Para respeitar a privacidade dos entrevistados, colocamos apelidos para nos referirmos a eles. De acordo com a idade e os perfis dos campuseiros, em sintonia com os Palcos e a história da viagem para a Lua e do sistema solar, identificamos cada um dos entrevistados da *Campus Party* com um dos Planetas Palcos; assim, termos: Urânio identificando o mais jovem dos entrevistados, Marte situa o jovem que se encaixa entre competitividade e entusiasmo no empreendimento digital e Mercúrio identifica o entrevistado que remete à curtição das atividades nas redes sociais. Para os jovens do Mídia Ninja, identificamos a nossa entrevistada mulher com a palavra Mídia e o jovem jornalista como Ninja – remetendo ao sentido desta palavra: “Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação”.

como um jeito de ter mais consciência de si mesmo, do mundo, das coisas ao redor. E essa consciência às vezes se paga com uma dor e um limite a ser respeitado.

Os protagonistas do coletivo da *Campus Party* parecem que estão dentro de um grande e intrigante laboratório, sempre na busca de algo mais, melhor, sensacional, que possa fazer a diferença. Algo que possa fazer você sair do mercado, se destacar.

Concluindo, destacamos alguns pensamentos, não lineares, que apontaram novos olhares, para os mundos que devem chegar ainda. *Mercúrio*, ao fim de sua entrevista, fez questão de terminar com uma comparação, trazida de filmes recentes do cinema que trabalham com a temática digital, como *Lucy*, que faz a representação de uma experiência que leva ao limite da condição humana. O entrevistado partilha o desejo de que quando ele morrer gostaria de ter a oportunidade de poder transformar-se em “computador”, estar dentro daquilo pelo qual viveu a vida inteira – “porque não reviver em um computador? Eu queria ser “*a Internet*”, assim ela seria não somente extensão do meu corpo, mas também da minha vida”! (MERCÚRIO, 2015)

Ainda, o recado, que deu durante a entrevista com *Mídia*, vai ficar como uma frase que resume e sintetiza o que estas entrevistas e mapeamentos representam: “A gente se transforma em Mídia”. (MÍDIA, 2015)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Parece-me um pouco difícil terminar e colocar o fim neste trabalho acadêmico, mas tudo aquilo que inicia tem também um término ou, quem sabe, na era digital, uma nova pesquisa. Assim, parece-me como um capitão de um navio que está quase chegando ao seu destino, devendo relatar um pouco aquilo que se foi, para que outros possam traçar as mesmas rotas, ler os mapas e continuar viagem afora.

Com este desejo é que relatamos aqui as nossas considerações finais, observando que, sobretudo ao longo do terceiro capítulo, já entendemos que foi alcançado o objetivo de pesquisa, a pergunta que perpassou o nosso trabalho: será que as novas tecnologias digitais poderão favorecer um novo tipo de protagonismo ou ativismo nos nativos digitais? Foi respondida amplamente e seguramente com um sim, pelos próprios nativos digitais, é possível e será possível viver e atuar como protagonista e ativista dentro e na rede das redes.

Mas precisamos dar um passo atrás para contar o trajeto percorrido, registrando agora um relato em primeira pessoa do singular. Tudo iniciou com um desejo de inclusão digital; lembro ainda muito bem, em agosto 2013, quando escutei falar pela primeira vez de Iniciação Científica. A minha índole idealista pensava em pesquisa e assunto que podiam atingir o mundo como um todo, em particular a África, continente que amo de paixão. Depois a vida e as circunstâncias delimitaram a pesquisa, não mais o mundo, mas o Brasil e no Brasil uma metrópole, a cidade de São Paulo e dela dois coletivos: o Mídia Ninja e os campuseiros do *Campus Party*, e já com isto se foi um ano e meio, entre um desafio e outro, entre leituras e pesquisas e um trabalho de Iniciação Científica finalizado.

Senti-me um pouco louca e um pouco faminta, como o sábio Steve Jobs falava na memorável formatura de Stanford (*Stay*

*hungry, stay foolish*⁸⁸). Um pouco louca, porque com quase o dobro da idade deles, deveria estudar bem de perto os nativos digitais, com os quais quase todas as noites partilhava o desafio da aprendizagem universitária. E um pouco tola, porque deveria fazer isso em uma língua diferente da minha e, sobretudo, escrevendo academicamente. Tudo isso agora está ao nosso alcance com este trabalho, ainda me sentido as duas coisas juntas: louca e tola.

Mas aprendi que precisava ser a diferença e diferente. Os nativos digitais vivem uma certa inclusão das diferenças, eles, sobretudo em coletivos, nunca se colocam dentro de um clichê ou jeito uniformizado, mas fazem questão de ser “aquilo que são”, cada um segundo a sua particularidade e identidade. Aliás, ser “diferente de” é o primeiro passo para que possa ser você mesmo.

Uma outra aprendizagem ao longo deste estudo é a perspectiva de futuro que os jovens, os nativos digitais vivem e experienciam do momento presente. Sempre as jovens gerações vêm carregadas de mudanças, desejo de experiências novas, mas nunca na história da humanidade tudo isso esteve realmente ao alcance deles: os nativos podem ser pontes – remetendo ao inspirador estudo da Box1824 –, coligando mundos e possibilidades quase infinitas.

Como em *Jogo da Imitação*⁸⁹, o essencial não era resolver o enigma, mas dar à humanidade uma segunda chance, que não podia viver daquele jeito, pois cada totalitarismo (também Internet tem o seu) é uma estrada sem saída. Para além de todos os totalitarismos, os nativos digitais nos ensinam a arte da busca, sempre nova e infinita das possibilidades humanas. Sobretudo nesta época, elas são sempre novas e desafiadoras.

Assim, concluído o ciclo do tempo e alcançado seu fim, fazendo um pouco memória dos aventureiros e navegantes, peregrinos e viajantes da história, entre Ulisses a Abraão, escolho dialogar com Marco Polo. Ele viajou com o pai Nicoló e o tio Mateus

88 JOBS, Steve. *Stay hungry, stay foolish*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PX_jsFiCzO8>. Acesso em: 19 maio 2015.

89 *Filme: O Jogo da Imitação*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Jogo_da_Imitação>. Acesso em: 19 maio 2015.

pela primeira vez, rumo à China, em 1271, quanto tinha somente 17 anos, um verdadeiro nativo viajante/digital. E esse foi o relato que nos deixou, na autobiografia das suas viagens:

Ma credo che fosse piacere di Dio nostra tornata, acció che si potessero sapere le cose che sono per lo mondo, ché, secondo ch'avemo contato in capo del libro nel titolo primaio, é non fu mai uomo, né cristiano né saracino né tartero né pagano, che mai cercasse tanto nel mondo quanto fece messer Marco, figliuolo di messer Niccoló Polo, nobile e grande citadino della città di Vinegia⁹⁰. (POLO, 1975, p.186, grifos nossos)

O desejo de viver, de buscar algo de infinito, para ser mais gente, este pode ser o legado mais importante que nos deixam os nativos digitais, para ser mais humanidade!

90 POLO, Marco. *Il Milione*, Ed. Einaudi, Milano 1975. “Mas eu acho que foi do desejo de Deus proporcionar a nossa volta pra casa, de modo que você pudesse saber as coisas que são para o mundo, porque, de acordo com aquilo que colocamos no início do Livro como título primário, é que nunca se encontrou um homem, nem um cristão, nem um sarraceno, nem um tártaro, nem pagão que tentou buscar e encontrar no mundo o sentido, como fez *Messer Marco*, filho de *Messer Niccoló Polo*, nobre e grande cidadão da cidade de Veneza”. (Tradução nossa).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARON, SWARTZ. **Site pessoal**. Disponível em: <<http://www.aaronsw.com>>. Acesso em: 11 jan. 2013.

AARON, SWARTZ. **O menino da internet**. Documentário sobre Aaron Swartz. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uj1EeiUK5U>>. Acesso em: 24 jul. 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **Danos Colaterais**. Desigualdades sociais numa era global. Rio de Janeiro: Zahar, Edição Digital – Ebook, 2013.

BBC, Brasil. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/portuguese>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

BLIVE o site que oferece tempo. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2013/07/conheca-a-bliive-a-rede-social-de-troca-de-tempo/>>. Acesso em: 05 de maio 2015.

CAMPUS PARTY BRASIL 2015. Disponível em: <<http://brasil.campus-party.org>>. Acesso em: 4 fev. 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002a.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança. Movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CREIGRTON, James L. **The Public Participation Handbook: Making Better Decision through Citizen Involvement**. São Francisco: Jossey-Bass, 2005.

DE KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura. Investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2010.

DIFELICE, Massimo, CUTOLOTORRES, Juliana, HIGUCHI YANAZE, Leandro Key. **Redes digitais e sustentabilidade. As interações com o meio ambiente na era da informação**. São Paulo: Editora Annablume, 2012.

DIFELICE, Massimo. **Do Público para as redes – a comunicação digital e as novas formas de participação social**. São Caetano do Sul, SP: Editora Difusão, 2008.

DI FELICE, Massimo, PIREDDU, Mario. **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2010.

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares in, Contemporanea, Comunicação e Cultura** - v.11 – n.02 – mai-ago 2013 – p. 267-283. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewFile/8235/6497>>. Acesso em: 10 maio 2014.

DI FELICE, Massimo. **Revista FAMECOS, Netativismo: novos aspectos da opinião pública em contexto digitais**. Porto Alegre, v.19, n.1, p.27-45, janeiro/abril 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/11339>>. Acesso em: 27 maio 2014.

DI FELICE, Massimo. **Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas**. Matrizes – Ano 7 / nr.2 jul/dez 2013 – São Paulo, Brasil p. 49-71 Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/476>>. Acesso em: 19 maio 2014.

DI FELICE, Massimo. **As formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea**. São Paulo: Zotero, 2007. Disponível em: <http://www.abrapcorp.org.br/anais2007/trabalhos/gt3/gt3_felice.pdf>. Acesso em: 18 out. 2014.

DI FELICE, Massimo. **Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social**. Revista USP, NR 92, Dezembro/Janeiro/Fevereiro 2011-2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34877>>. Acesso em: 14 fev. 2015.

DI FELICE, Massimo. BLOG. **Cartas desde um navio pirata. Reflexões sobre a pesquisa e a nevação**. Disponível em: <<http://www.massimodifelice.net/#!/blog/c22qq>>. Acesso em: 10 de maio 2015.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. 1995-1997. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

ESCOLA DE ATIVISMO. Disponível em: <<https://ativismo.org.br>>. Acesso em: 15 out. 2014.

FORADOEIXO. Portal Transparência. Disponível em: <<http://foradoeixo.org.br>>. Acesso em: 10 de out. 2014.

FAB LAB BRASIL, network. Disponível em: <<http://www.fablabbrasil.org>>. Acesso em: 4 maio 2015.

FERRI, Paolo. **Nativi Digitali**. Milano: Bruno Mondadori, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Editora Paz e Terra Ltda, 2010.

GUZZI, Drica. **Web e participação: a democracia no século XXI**. São Paulo: Editora Senac, 2010.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (org. e

trad.) **Antropologia do Ciborgue. As vertigens do pós-humano.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HEIDEGGER, Martin. **Construir, habitar, pensar.** [Bauen, Wohnen, Denken] (1951) **Conferência pronunciada por ocasião da “Segunda Reunião de Darmstad”**, publicada em *Vorträge und Aufsätze*, G. Neske, Pfullingen, 1954. Disponível em: <http://www.proureb.fau.ufrj.br/jkos/p2/heidegger_construir,%20habitar,%20pensar.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2015.

HIPER REALIDADE_, **Pesquisa da Agência VoxPesquisa.** Disponível em: <http://www.voxpesquisas.com.br/estudos/hiper_realidade/>. Acesso em: 2 de maio 2015.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura.** São Paulo: Editora Annablume, 2009.

KOZINETTS, Robert V. **Netnografia. Realizando pesquisa etnográfica online.** Porto Alegre: Penso, 2014.

ITU–International Telecommunication Union de 2014, **Dados Gerais da Pesquisa do.** Disponível em: <<https://fbnewsroomus.files.wordpress.com/2015/02/state-of-connectivity1.pdf>>. Acesso em: 17 de abr. 2015.

ISAACSON, Walter. **Steve JOBS, biografia.** Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2011.

JOBS, Steve. **Stay hungry, stay foolish.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PX_jsFtCzO8>. Acesso em: 19 maio 2015.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

JUVENTUDE CONECTADA. **Pesquisa netnografica, da Fundação Telefônica Vivo em parceria com IBOPE e Universidade de São Paulo, sobre o comportamento online**

dos jovens. Disponível em: <<http://www.fundacaotelefonica.org.br/Conteudos/Publicacoes/137/juventude-conectada>>. Acesso em: 09 set. 2014.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre, Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade....** LEVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2000.

LEVY, Pierre. **A esfera semântica. Tomo I. Computação, cognição, economia da informação**. São Paulo: Editora Annablume, 2014.

LE MOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Editora Annablume, 2013A.

LE MOS, André. **Estruturas Antropológicas do Ciberespaço** in, Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, Facom/Ufba, julho 1996. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 13 de maio 2014.

LE MOS, André. Ciber-socialidade. **Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**, in Rubim, A., Bentz, I, Pinto, J.M., **Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea**, Editora Unisinos/Compós, 1999, pp.9-22. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>>. Acesso em: 23 de jun. 2014.

LE MOS, André. **Espaço mídia locativa e teoria ator-rede**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 25, p. 52-65, jun. 2013B. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/13635/11399>>. Acesso em: 9 de nov. 2014.

LE MOS, Ronaldo; DI FELICE, Massimo. **La vida em rede**. Campinas, SP: Papyrus 7 Mares, 2014.

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

MÍDIA NINJA, Site. Disponível em: <<https://ninja.oximity.com>>. Acesso em: 29 out. 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1964.

MEYROWITZ, Joshua. **No sense of place.** New York: Oxford University Press, 1985.

MORIN, Edgard. **Introdução ao Pensamento complexo.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

MORIN, Edgar; VIVERET, Patrick. **Como viver em tempo de crise?** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

PEREIRA, Eliete da Silva. **Ciborgues indigen@s.br: a presença nativa no ciberespaço.** São Paulo: Annablume, 2012.

PEKKA, Himanen. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação: a importância dos exploradores da era digital.** Tradução de Fernanda Wolff. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

POLO, Marco. **Il Milione.** Milano: Edizioni Einaudi, 1975.

PERFIS DIGIGRÁFICOS, Vídeo Introdução dos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BIvkAtr1k2U>>. Acesso em: 5 de maio 2015.

PROJETO O SONHO BRASILEIRO. Disponível em: <<http://pesquisa.osonhobrasileiro.com.br/indexn.php>>. Acesso em: 6 ago. 2013.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. Califórnia: NBC University Press, 2001.

PUECH, Michel. **Homo Sapiens Technologicus. Philosophie de la technologie contemporaine, philosophie de la sagesse contemporaine.** Paris: Éditions Le Pommier, 2008.

QUEM SE IMPORTA. Disponível em: <<http://www.quemseimporta.com.br/o-filme>>. Acesso em: 07 abr. 2015.

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

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs. Technologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura.** Milano: Editora Cortina Raffaello, 2003.

RHEINGOLD, Howard. **Perché la rete ci rende intelligenti.** Milano: Editora Cortina Raffaello, 2013.

RHEINGOLD, Howard. **La Comunidad Virtual: una sociedad sin fronteras.** Madrid: Editorial Gedisa, 2011.

RHEINGOLD, Howard. **Multitudes inteligentes : las redes sociales y las posibilidades de las tecnologías de cooperación.** Madrid: Editorial Gedisa, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

SONHO BRASILEIRO DA POLÍTICA (O). Pesquisa, em PDF. Disponível em: <<http://sonhobrasileirodapolitica.com.br/a-pesquisa/>>. Acesso em: 27 de abr. 2015.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participacao: criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

TIME, magazine. Disponível em: <<http://time.com>>. Acesso em: 30 abr. 2015.

TAPSCOTT, Don. **Capital Digital. Dominando o poder das redes de negócios.** São Paulo: Makron Books, 2001.

TAPSCOTT, Don. Macrowikinomics. **Reiniciando os negocios e o mundo.** São Paulo: Campus/Elsevier, 2011.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital – como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** São Paulo: Ativa, 2010.

THEILARD DE CHARDIN, Pierre. **O fenômeno humano.** São Paulo: Editora Herder, 1965.

TURKLE, Sherry. **Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri.** Torino: Editora Codice, 2012.

VON BERTALANFFY, Ludwig. **Teoria Geral dos Sistemas.** Editora Vozes, 1975. Henry,

YANAZE, Leandro. **Tecno-pedagogia os games na formação dos nativos-digitais.** São Paulo: Editora Annablume, 2013.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - APLICATIVO “FÁBRICA DAS IDEIAS”

APP Educacional OPEN ACCESS em memória de Aaron Swartz

*Existem leis injustas devemos nos contentar em obedecê-las,
Ou devemos nos esforçar para melhorá-las
E obedecê-las até que sejam eficazes
Ou transgredi-las de uma vez por todas?
(Henry David Thoreau)*

Swartz foi um jovem que não se adaptou à sociedade em quem vivia. Foi um ativista hacker precursor que hoje podemos considerar um ícone do ativismo digital, com características básicas do perfil dos nativos digitais.

Criador do Open Library, mantido pelo Internet Archive; criador do Watchdog.net, um portal Excelências dos Estados Unidos; co-fundador do Reddit, um site de avaliação de links para conteúdo na web; co-autor do sistema de feeds de RSS.

Chamaram-no de “*Menino da Internet*”⁹¹. Porém, mais que um menino, ele foi um grande pensador sobre uma Internet aberta e com possibilidades por todos e para todos.

Assim, este APP deseja dar continuidade a este sonho, fazer com que ele possa ser realidade para muitos, que pensam, criam e inovam;

91 AARON, SWARTZ. *O menino da internet*. Documentário sobre Aaron Swartz. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uj1Eeiuk5U>>. Acesso em: 24 jul. 2014.

como uma plataforma que sirva para lançar para o futuro as melhores ideias, inovações e criações que possam ajudar o nosso lado bom.

APP Educacional OPEN ACCESS

A Fábrica das Ideias, um aplicativo colaborativo

Missão desfrutando das características da era digital, em particular as interações e conexões partilhadas da Web 3.0, permitir que ideias, inovações e criações possam chegar ao maior número de pessoas, para desenvolver uma sociedade mais colaborativa e capaz de vivenciar uma inteligência coletiva.

Visão ser uma empresa desenvolvedora de Apps, nas nuvens, desfrutando a tecnologia “cloud computing” permitindo criar novos espaços criativos, em que inovação e criatividade possam desenvolver novas ubiquidades, em particular para o público dos nativos digitais, criadores de novos lugares.

Valores

Curiosidade, para poder entender melhor a realidade e sonhar algo maior. Compartilhamento, sim, porque não podemos ser felizes sozinhos, precisamos ser mais.

Colaboração, já que ninguém é uma ilha. Como dizia Paulo Freire, ninguém sabe tudo, precisamos aprender e ensinar um pelo outro.

Características do público-alvo

Protagonistas-ativistas, que podem fazer do APP uma oportunidade para mostrar a própria expertise; engloba perfis como:

- Conectados
- Hackers do Bem
- Ativistas
- Jogojogando

Níveis do APP

De acordo com as postagens e as características, os níveis vão subindo segundo a expertise e os reconhecimentos da rede. Por exemplo, a pessoa faz publicações acadêmicas, ou desenvolvimento de material para a coletividade, ou monografia de conclusão de curso; algo que se tornou útil e a favor da coletividade.

Os níveis são os seguintes:

- Calouros
- Estudantil
- Professor
- Diretor
- Mestre
- Doutor
- PHD *#PorHojeDeuCerto

Crowdfunding

Cada participante vai poder “vender” e compartilhar em modo criativo, lúdico e também lucrativo os próprios produtos, ideias e inovações. Em troca, pode ganhar com a colaboração da internet de outros ativistas, hackers ou perfis afins algum dos itens a seguir:

- Viagens
- Estágios
- Cursos
- Laboratórios

Inspirações

<http://www.tigweb.org>

<https://www.passeidireto.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=iBQwThHBy4s>

ANEXOS

ANEXO 1 – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS EM PROFUNDIDADE⁹²

- MÍDIA⁹³, Escola de Ativismo

Mídia, 29 anos. Design Gráfico por formação, eu trabalho com comunicação para mobilização, desde o meu estágio no Green Peace, trabalho com ativismo e isto foi uma escola pra mim, depois da minha saída desta ONG fui trabalhar com ativismo em grupos e, sobretudo, em coletivos. Em 2011 eu com outros amigos montamos o coletivo da Escola de Ativismo com a ideia de cuidar da aprendizagem entre grupos ativistas, porque a gente entendeu naquele momento que o ativismo estava fazendo muitas coisas, mas com pouca incidência política de fato; isto era um problema, gastando energias e não mudando realidades. Assim a partir de tudo isto, aprendemos que precisávamos, através conexões e participações destes grupos de amigos, trocar aprendizagem entre grupos ativistas, e fazer assim diferentes cursos e encontros, para poder mudar as bases e

92 Para respeitar a privacidade dos entrevistados, colocamos apelidos para nos referirmos a eles. De acordo com a idade e os perfis dos campuseiros, em sintonia com os Planos e a história da viagem para a Lua e do sistema solar, identificamos cada um dos entrevistados da *Campus Party* com um dos Planetas Planos; assim, temos: Urânio identificando o mais jovem dos entrevistados, Marte situa o jovem que se encaixa entre competitividade e entusiasmo no empreendimento digital e Mercúrio identifica o entrevistado que remete à curta duração das atividades nas redes sociais. Para os jovens do Mídia Ninja, identificamos a nossa entrevistada mulher com a palavra Mídia e o jovem jornalista como Ninja – remetendo ao sentido desta palavra: “Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação”.

93 Entrevista em profundidade. Concedida pelo Skype, gravação do dia 7 de Maio de 2015. MÍDIA, São Paulo, 2015.

as realidades mais próximas. Colaboro com a rede Mídia Ninja, sobretudo no uso e conhecimento de nemes e narrativas ativistas.

Pode me dar uma sua definição de internet?

Que difícil, para mim, é a rede mundial de computadores, mas hoje em dia é algo de muito mais amplo. É uma malha que dá acesso àquilo que a gente conecta nos pontos dela, os nossos “devarents” e que se consegue comunicar.

Você se considera um protagonista? Em que aspectos?

Tem várias situações de protagonismo. Tem alguns momentos em quem eu sou protagonista, e outros momentos em que não sou. Na maior parte do tempo eu não estou protagonizando nada! Por uma necessidade, da causa ou do grupo, preciso ter uma posição de porta voz do grupo ou da causa em si. Por isso posso entrar em uma ação de protagonismo. Quando não tenho esta necessidade, estou ajudando alguma coisa acontecer. Não me estimula ficar sempre na frente!

O que a experiência no [Mídia Ninja ou Campus Party] acrescentou à sua vida?

A minha experiência como ativista, podemos medir, já sou protagonista de várias causas, de 8 anos até aqui. Este engajamento com ativismo, seja no Green Peace, quer na colaboração com Mídia Ninja e agora, sobretudo com a Escola de Ativismo, acrescentou na minha vida um olhar mais holístico, no meu dia-após-dia, que não sempre é ativismo, consigo olhar as coisas com mais profundidade e o ciclo de vida delas, de onde vem e por aonde vai. Dá-me uma consciência de saber e entender a realidade. Às vezes ter consciência demais pode dar tristeza, mas isto me ajuda na vida na tomada das decisões e tudo mais, para interagir com as pessoas, com o meu trabalho, com a vida da minha família.

- NINJA⁹⁴, Minha Sampa

Ninja, tenho 23 anos. No momento sou estudante de Jornalismo, na USP estou no segundo ano. Há 11 meses sou estagiário de uma organização que se chama Minha Sampa que faz parte da rede Nossa

⁹⁴ Entrevista em profundidade. Concedida pelo Skype, gravação do dia 10 de Maio de 2015. NINJA, São Paulo, 2015.

Cidade, que tem como objetivo central aumentar a participação política das pessoas nas decisões inerentes ao poder público, sou estagiário de mobilização, isto é essencialmente o que eu faço. Participei diretamente ou indiretamente de ações com e a favor do Mídia Ninja.

Pode me dar uma sua definição de internet?

É uma rede que possibilita que indivíduos ou instituições se conectem, que usem todas as ferramentas possíveis dentro das capacidades de programação para interagir entre si.

Você se considera um protagonista? Em que aspectos?

Eu não me considero um protagonista, dentro de uma mobilização, o protagonismo hoje é dividido e colaborativo, é como se fosse um protagonismo não protagonista. Na medida em que todo mundo é protagonista, ninguém é protagonista ao mesmo tempo. É neste sentido que eu quero dizer. Nunca eu tive um papel estratégico, nas campanhas ou ações que participei, foi e tive sempre uma interferência legal. Nunca senti que se não tivesse tomado certa atitude e preferência aquela ações não teriam acontecido. Com uma só exceção que foi no protesto contra a “Catraca na USP”, na Faculdade a gente fez uma intervenção, ajudando a construir um muro de papelão. Talvez este protesto foi menos rede e mais ação!

O que a experiência no [Mídia Ninja ou Campus Party] acrescentou a sua vida?

Analogia principal de um grupo como o Mídia Ninja e com o meu trabalho na Minha Sampa, cada vez mais a percepção que existe uma demanda e uma necessidade real de uma informação, qualificada e posicionada.

O grande molde que fez a Mídia Ninja viralizar e aparecer como uma Mídia confiável foi a transparência. Posicionava-se a favor das manifestações e cobria muito bem toda a ótica que acontecia nas manifestações e tudo isto gerou um lastro de confiança, com as pessoas, sobretudo os telespectadores que não tiveram nada a ver com as manifestações, para ser um relato de confiança. Sobre tudo eles (Mídia Ninja) aproveitaram um momento de contradição da mídia tradicional, e se sobrepondo a um olhar unilateral e manipulador, como a Globo fazia, para um olhar de narração e protagonismo.

Boa parte do tipo de comunicação e informação que eu executo no

meu trabalho é um tipo de comunicação de ativismo, não documental, mas são textos que querem incidir em mobilizações dos cidadãos. Na semana passada, por exemplo, redigi um texto que queria convencer as pessoas a pressionar a *Arcesp*⁹⁵, uma Agência que regula a Sabesp, a não aumentar a tarifa da conta de água, que não podia ter aumento. Esta ação que é menos jornalista e mais ativista, é que me faz mudar o meu olhar sobre jornalismo, por isso é análogo um pouco ao Mídia Ninja, onde eu sou jornalista livre e ativista, tudo um pouco de cada!

- MARTE⁹⁶, *Campus Party*

Marte, tenho 23 anos. Eu estudo Programação, sou um Programador Digital, assisto aula pela Internet e me considero um produto da Internet como programador, tudo aquilo que sei é pela Internet. Considero-me um empreendedor digital. Participei do *Campus Party*, na edição 2015.

Você se considera um protagonista? Em que aspectos?

Eu acho que como protagonista mesmo, eu não sei! Eu me considero um “cara” que apoia a ideia, não um protagonista principal. Como apoio, eu vou dar o máximo de mim na causa, seja online ou off-line. Eu sou um torcedor da causa, eu gosto de lutar por aquilo que eu quero, mas não como protagonista, não sou o cara principal. Precisa muita gente para você poder chegar a um objetivo, assim eu não me considero protagonista, mas um a mais para ajudar!

Que tipo de oportunidade se torna a internet?

É uma oportunidade em dupla mão: é uma oportunidade profissional de conhecimento e aprendizagem e se torna um lugar de novas experiências de trabalho e de entendimento.

Se você pudesse ser escolhido para um estágio em Silicon Valley, o que faria?

Tentaria absorver o máximo possível daquela galera. Ficaria entre duas escolhas de empresas, a Apple ou a Google, são duas empresas

95 *Artigo do Cuzinheiro*. Disponível em: <<http://paneladepressao.nossascidades.org/campaigns/671>>. Acesso em: 10 maio 2015,

96 *Entrevista em profundidade*. Concedida pelo Skype, gravação do dia 05 de Maio de 2015. MARTE, São Paulo, 2015.

que admiro bastante, que poderia aprender bem legal. Possivelmente ficaria nestas duas.

O que a experiência no [Mídia Ninja ou Campus Party] acrescentou à sua vida?

Acrescentou bastante, eu participei da Edição de 2015 onde encontrei e conheci bastantes pessoas relacionadas à minha área, você acaba assim fazendo network, conhecendo gente, aprendendo coisas novas que naturalmente você não aprenderia se você fosse pesquisar na Internet. Você tem uma troca pessoal com gente interessante, acaba a absorver muitas coisas e informações, desde o momento que você entra no *Campus Party* até a hora de sair, você aprende e absorve continuamente. Aquilo que mais tirei e fez a diferença forma os contatos e as amizades que fez no *Campus Party*, bem bacanas.

- URÂNIO⁹⁷, *Campus Party*

Urânio, 14 anos. Sou um Nativo Digital!

Estudante, jogo bastante videogames e faço vídeo no YouTube. Participei de dois *Campus Party*, as Edições de 2014 e 2015.

Você se considera um protagonista? Em que aspectos?

Neste momento não me considero protagonista! No futuro quem sabe. Alguém que seria capaz de mudar o mundo.

Que tipo de oportunidade se torna a internet?

Fazer novas amizades. Não perder com a distância amigos e amigas que já tive. Manter as amizades.

Se você pudesse ser escolhido para um estágio em Silicon Valley, o que faria?

Se pudesse escolher faria uma escolha entre: a Microsoft, Apple ou o próprio Google, por causa de YouTube que eu gosto muito.

O que a experiência no [Mídia Ninja ou Campus Party] acrescentou à sua vida?

O evento mudou bastante, do ano passado para este ano. Este ano

⁹⁷ Entrevista em profundidade. Concedida pelo Skype, gravação do dia 06 de Maio de 2015. URÂNIO, São Paulo, 2015.

estava com uma estrutura bem melhor, deu para aprender muitas coisas. Tem um espaço no *Campus Party* onde tem uma troca entre pessoas que criam coisas novas e exibem. Por exemplo, um pessoal que criou um Apps de Streaming online, que funciona muito bem, eu pude ver este aplicativo funcionando.

- MERCÚRIO⁹⁸, *Campus Party*

Mercúrio, formado na Fapcom, é radialista por profissão. Trabalha em outras áreas, inclusive cinema, como assistente de produção. Como freelance e editor vídeo.

31 anos. Sou uma pessoa viciada e mergulhada na Internet, mesmo que pela idade não seja um nativo digital [como diz a teoria].

Você se considera um protagonista? Em que aspectos?

Eu não me considero um ativista, mas um usuário comum que usa todas as ferramentas e se atualiza em relação a ser protagonista. E utiliza estas funções e ferramentas o máximo que eu puder, mas encabeçar ações e protesto, não vou atrás. Mesmo se eu gosto de ir atrás de informações e as ferramentas ao máximo que eu puder e tiro vantagem disto!

Que tipo de oportunidade se torna a internet?

A Internet é estender o meu alcance, que nunca posso ir ou coisas que posso fazer. Por exemplo, eu acompanho blog sobre o Japão, eu conheço muito disto, me considero cidadão japonês. Eu sou um pouco daquilo que a propaganda da Tim fala: “romper fronteiras”!

Se você pudesse ser escolhido para um estágio em Silicon Valley, o que faria?

Inicialmente eu não acetaria! Tenho meus objetivos e sonhos, eu sei que lá é o setor de toda a tecnologia. Mas não faz parte do meu sonho ir para este local.

Mas se houvesse esta possibilidade, eu me orientaria entre programação, para aprender mais. E assim poder fazer informações bem mais práticas e diretas.

O que a experiência no [Mídia Ninja ou Campus Party]

⁹⁸ Entrevista em profundidade. Concedida pelo Skype, gravação do dia 06 de Maio de 2015. MERCÚRIO, São Paulo, 2015.

acrescentou à sua vida?

As pessoas gostaram muito do novo espaço e, sobretudo, para o ar condicionado. Aquilo que mais acrescentou, é fazer amizade, network trabalhar juntos com pessoas, vivendo e aprendendo o tempo todo! Na *Campus Party* eu fiz muitas amizades de todo o país: Maranhão, Bahia e até o Acre. Tenho em particular amigos da Bahia, mais ou menos 50 pessoas que seria difícil encontrar na Internet todos de uma vez só, como aconteceu na *Campus Party*. É uma experiência fascinante!