

34º Encontro Anual da ANPOCS

ST 02: Ciberpolítica, ciberativismo e cibercultura

***Do BBB, Twitter, Orkut ao CQC: progressos, problemas e possibilidades
rumo à concretização da ciberdemocracia brasileira.***

Edward M. Luz.
CEPPAC/ UnB

*Do BBB, Twitter, Orkut ao CQC: progressos, problemas e possibilidades rumo à concretização da ciberdemocracia brasileira.*¹

Edward M. Luz². CEPPAC/ UnB.

RESUMO: Ao contrário do que sustenta Pierre Lévy (1997), em países da periferia do sistema econômico mundial a popularização de *Tecnologias da Informação e Comunicação* (TIC) podem provocar impactos meteóricos em determinados setores específicos da sociedade. A arena política brasileira é a esfera socioculturais onde as alterações proporcionadas pelas novas TICs mostram-se positivas. Práticas políticas corruptas surgem com rapidez, à medida que novas tecnologias registram e revelam informações que cada vez mais cidadãos tornam-se interessados em obter, debater e divulgar. Este ensaio é o esboço de uma etnografia do impacto das TICs nas mudanças transcorridas na *cultura política brasileira* avaliando o grau de transferência de *informação e poder* concedido pelos principais instrumentos democráticos digitais, desde *Portais Governamentais*, aos novos e importantes sites como *Congresso em Foco*, *Transparência Brasil*, ONGs como ABRACCI e IFC, e até indivíduos que valem-se de *blogs, flogs*, perfis no *Twitter, Orkut, facebook* e *YouTube* como instrumentos de militância e conscientização política, tornando o *ciberespaço* berço apropriado para a gestação e construção da *ciberdemocracia*. Tomo Bauman, Lévy, Castells e Sousa Santos, como propositores de iniciativas e passos promissores e necessários rumo a esta utopia possível; ou ao menos, para avançar rumo à ciberdemocracia brasileira.

Palavras-Chaves: *Tecnologias da Informação e Comunicação, Ciberarena, Ciberdemocracia.*

Introdução: Evolução histórica das idéias de democracia no Século XX.

No âmbito das ciências sociais o século XX foi marcado pela intensa disputa teórica acerca da questão democrática. Entrecortado por duas guerras mundiais e radicalmente polarizado durante o período da guerra fria, tal disputa promoveu dois sucessivos debates. O primeiro, ainda na primeira metade do século, centrou-se em torno da desejabilidade da democracia³ (Weber, 1919; Schmitt, 1926; Kelsen, 1929; Michels, 1949; Schumpeter, 1942). Se por um lado, tal debate pendeu-se favorável à democracia como forma de governo, por outro lado, o modelo vitorioso ao final da 2ª guerra mundial,

¹ Trabalho apresentado no 34º Encontro Anual da ANPOCS. Caxambú, 25 a 29 de outubro de 2010

² Dourando em Ciências Sociais pelo Centro de Pesquisa e Pós-Graduação sobre América e Caribe. CEPPAC/UnB.

³ Olhando retrospectivamente, do início do século XXI parece estranho pensar que ainda no início do século XX havia quem questionasse a validade da democracia enquanto forma de governo humano. Quem assim procede e se estranha com a atualidade do debate poderá achar instrutiva a leitura do livro “*A teoria das formas de Governo*” de Norberto Bobbio.

impunha restrições quanto à forma de participação popular, decorrente do consenso em torno do poder eleitoral restrito a formação de governos (Schumpeter, 1942).

Não por acaso, este revelou-se instrumento de manutenção de poder para as elites econômicas locais e regionais, na medida em que oferecia ao restante da população, somente o direito de eleger uma determinada elite, destituí-la em caso de desgostá-la, e substituí-la por outra elite que talvez venha gostar. Sucessivas obras históricas e sociológicas revelaram como, durante longas décadas as mesmas elites do período imperial, exerciam agora o poder “democraticamente outorgado” ou em benefício próprio, ou benefício mútuo, ou em benefício de outros poucos de quem iriam precisar (Leal, 1940; Faoro, 1958; Galeano, 1970).

Na segunda metade do século XX, dominava a discussão em torno da democracia um segundo debate acerca das condições estruturais para sua existência (Moore, 1966; O'Donnell, 1973; Przeworski, 1985) que tornou-se também um debate sobre a incompatibilidade entre capitalismo e democracia⁴ (Wood, 1996). Tal tensão entre *capitalismo e democracia*, só seria superada pelas propostas de intervenção estatal capaz de estabelecer limites à propriedade, garantindo ganhos distributivos para os setores sociais desfavorecidos, caracterizando assim certa propensão distributiva marcada pela chegada da social democracia keynesiana ao poder.

Contudo, a despeito da morte das utopias, inicia-se na última década do século XX um debate teórico que cresce à medida que se perpetua durante a primeira década do século XXI, alterando profundamente os termos do debate democrático do pós-guerra. E enquanto este debate sobre o significado estrutural da democracia muda seus termos, uma segunda questão impõem-se: *o problema da forma da democracia e das suas variações*.

A Democracia e suas múltiplas formas: *engendrando novas utopias*.

Para o sociólogo português Boaventura de Sousa Santos, *as novas variações democráticas* que emergem sobretudo na América Latina, impõem-se como problema, porque contraria todos os elementos teóricos apontados como constituintes da concepção hegemônica tradicional da democracia, que por sua vez, não conseguem enfrentar adequadamente o problema da qualidade da democracia que voltou à superfície com a chamada “*terceira onda de democratização*”. Para Souza Santos, quanto mais se insiste na fórmula clássica da democracia de baixa intensidade, “*menos se consegue explicar o paradoxo da extensão da*

⁴ Barrington Moore inicia este debate nos anos 60 introduzindo a tipologia que indicaria países com propensão democrática e países sem pendor democrático, o que explicaria a baixa densidade democrática na segunda metade do século XX.

democracia ter trazido consigo uma enorme degradação das práticas democráticas” (Santos, 2003,3). Sousa Santos denuncia também a coincidência irônica, da expansão global do modelo de democracia liberal com as graves crises que esta passa nos países centrais onde estavam historicamente consolidadas. Esta crise sem precedentes é formada por duas patologias críticas e simultâneas: *a crise da participação*, sobretudo em vista do aumento dramático do abstencionismo político da juventude; e *uma crise da representação* observada no sentimento majoritário dos cidadãos que se considerarem cada vez menos representados por aqueles que elegeram.

Já no início do século XXI alinham-se uma interessante e inigualável sequência de eventos, fatos e situações socioeconômicas em trânsito na América Latina potencializa ainda mais a crise no modelo democrático hegemônico e tradicional, que coloca em marcha uma verdadeira onda de renovação e participação democrática popular que varre a América Latina, que por fim estabelece no poder, líderes com legendas e propostas de natureza ou matizes socialistas. Primeiro a Venezuela, depois Brasil, seguidos por Equador, Bolívia, Argentina, Chile, Nicarágua, Uruguai e Honduras que sucederam-se na instalação de governos de esquerda⁵. Entre o descrédito e a estupefação o mundo assiste a vitória da esquerda, que até agora conquistara treze países de América Latina e do Caribe, fazendo do sul do continente um verdadeiro campo de experimentação socioeconômica de orientação social-democrata⁶.

Reduto da resistência à imposição do modelo neo-liberal de desenvolvimento, o sul converte-se numa potente metáfora a bradar incessantemente que apesar de todo sofrimento humano, causado sobretudo pela opressão de suas elites e do capitalismo global, ainda são possíveis e viáveis outros modelos de educação, desenvolvimento e de democracia. Outros modelos que não os hegemônicos, ditados pelos países do hemisfério norte, tradicional centro do poder do capitalismo neoliberal. Sobretudo, um novo modelo de democracia participativa desponta como um novo horizonte prometendo atender primeiramente às necessidades, despertando e mobilizando populações inteiras nos países da América Latina (Santos,2008).

Relacionados entre si de forma ainda não muito clara, a democratização do acesso às informações, as novas tecnologias da comunicação de massa, que permitem novas formas de

⁵ Há ainda considerável disputa teórica acerca da aplicabilidade da categorização destes governos sulamericanos como tendo adotado orientação de esquerda. Para uma análise política mais profunda acerca da orientação de esquerda das nações latino-americanas recomenda-se a pesquisa e a leitura das teses do CEPPAC/UnB.

⁶ Por orientação socialdemocrata entende-se a adoção de políticas econômicas fiéis às orientações de John Maynard Keynes, bem como da adoção de medidas filosóficas propostas pelos filósofos políticos Eduard Bernstein e Karl Kautsky, responsáveis pela criação e teorização da social-democracia.

organização social, de sociabilidade e sobretudo novas formas de manifestação e participação no universo político. Sucessivos escândalos nas elites sul-americanas seguem agravando a crise do modelo representativo hegemônico tradicional e conseqüentemente aumentando o volume das manifestações e demandas pela construção de novos modelos de democracia participativa, onde por meio das novas tecnologias permitam maior participação popular (Santos, 2008).

No início do século XXI as únicas utopias realistas que restaram são duas: a *ecológica* e a *democrática*. São realistas porque assentadas em princípios de realidade que são crescentemente partilhados, qualidade imprescindível para a construção de ideologias viáveis (Santos, 2001,43). Ambas, encontram guarida no seio das sociedades sul-americanas fonte da resistência à imposição da ditadura do capital corporativo. O sul converte-se assim numa potente metáfora a provar que apesar de todo sofrimento humano, causado pela opressão das elites e do capitalismo global, ainda são possíveis e viáveis outros modelos de educação, desenvolvimento e de democracia. Outros modelos não ditados pelos países do hemisfério norte, centro do poder neo-liberal. Sobretudo é possível concretizar um novo modelo de democracia participativa que já desponta no horizonte prometendo atender primeiramente as necessidades humanas, atraindo e mobilizando mentes e corações, conhecimentos e tradições, sociedades e populações organizadas agora em movimentos sociais, ONGs e agremiações, que ora ousam lançar-se a promoção de seus saberes, de democracias e suas epistemologias do sul. (Santos, 2009).

Evolução Histórica do surgimento das Tecnologias de Informação e Comunicação

Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) designa um conjunto de recursos tecnológicos usado para produzir e disseminar informações. Tecnicamente podem ser definidos como ferramentas, novos hardwares e seus respectivos softwares e aplicativos que permitem arquivar e manipular sons e imagens geralmente em alta velocidade colocando cidadãos do mundo todo, ou *internautas*⁷ em contato mútuo e simultâneo com outros internautas de diferentes partes do mundo, provocando assim inúmeras conseqüências ainda não apropriadamente estudadas e analisadas em suas totais possibilidades.

O surgimento progressivo de todas essas novidades, especificamente a partir da década de setenta, teve nos Estados Unidos da América o grande pólo de inovação e de potência de difusão de sua capacidade tecnológica, decorrente dos progressos alcançados nas décadas

⁷ Internauta é o usuário de um computador conectado à net que “navega”, ou seja, visita sites disponíveis na web.

anteriores. Toda esta silenciosa, mas progressiva revolução tecnológica tomou períodos diferenciados pra fazer-se sentir nas diferentes áreas que envolvem a vida, a economia e a ciência humana, conforme o grau de proximidade, dependência e capacidade de manuseio de objetos, coisas e máquinas. Em indústrias, fábricas, grandes e pequenas empresas, ou seja, no setor produtivo onde homens beneficiam ou manipulam a matéria prima por meio de máquinas, a inserção dos computadores enquanto guardião da simetria e cronometria do processo produtivo, foi absurda e imediatamente beneficiado porque transformado pela precisão advinda dos cálculos e processos digitais.⁸

Contudo a tecnologia parece produzir diferentes impactos nas relações humanas obedecendo a diferentes temporalidades de acordo com tendências e padrões culturais das mais diferentes sociedades humanas. Se na relação entre humanos e *matéria prima* a mecanização e a computação exerceram mudanças que trouxeram resultados quase instantâneos, na mediação entre as relações do homem com o seu semelhante. Eis aqui um fato histórico e social de difícil mensuração: a temporalidade e as diferentes mudanças⁹ que as novas Tecnologias de informação e comunicação (TIC) exerceram sobre diferentes sociedades. Começando com a mídia impressa, desde os jornais e livros, passando pelas diferentes formas de mídias auditivas tais como o rádio, o gramofone, o telégrafo, o telefone, as fitas cassete, chegando por fim às mídias televisivas, tais como a televisão, o cinema, as fitas de vídeo VHS trouxeram sim diferentes, sucessivas e complementares formas de sociabilidade que sucediam-se e acumulavam-se umas às outras, não necessariamente abandonando ou substituindo as mídias anteriores, mas sim acoplando-se, interagindo e acrescentado algo à elas.

A própria popularização do *personal computer* é uma reveladora prova de que mídias e tecnologias acumulam-se e interagem entre si ao longo da história, pois em sua evolução o PC acumulou em si mesmo inúmeras tecnologias anteriores como a invenção do teclado, da tela de TV e dos sistemas de registros magnéticos, fazendo-os interagir entre si, tornando agora sim, todas estas tecnologias anteriores obsoletas, justamente porque isoladas entre si.

As Novas TICs e seus impactos na promoção de novas sociabilidades.

⁸ As maiores contribuições oferecidas pela inserção de robôs e computadores acrescentaram ao processo produtivo tinham como objetivo central a maximização da capacidade produtiva pelos incrementos na velocidade, padronização e mecanização do manejo com commodities e insumos primários desta cadeia. Evidentemente os benefícios oferecidos pelo computador e seu maior impacto advêm da capacidade de promover atividades repetitivos em uma velocidade sobre-humana elevando a produtividade e conseqüentemente os lucros de processos produtivos como este.

⁹ Já nos alertava Raymond Williams “*La parte más difícil e interesante de todo análisis cultural, en las sociedades complejas, es la que procura comprender lo hegemónico en sus procesos activos y formativos, pero también sus procesos de transformación*”. 134

A expressão da individualidade e a mediação das relações humanas não tinham ainda até meados da década de 90 sido diretamente impactadas pelas criações invenções tecnológicas na área da computação. Mas foi com a invenção da Internet que de fato provocou e potencializou as alterações efetivamente as relações humanas. Poucas áreas em poucas sociedades e culturas humanas não foram direta ou indiretamente, positiva ou negativamente afetadas pelas conseqüências e abrangência crescente deste novo sistema de comunicação global mediado por computadores interligados entre si por uma rede mundial conhecida como Internet.

Desde o surgimento da internet o computador segue em constante escalada evolutiva acumulando capacidade de armazenamento de informações, que chegam e volume cada vez maior, o que possibilita a todos um acesso cada vez maior a informação. Isto significa que o computador agora representa apenas um ponto de um novo espaço, o ciberespaço. Essas informações contidas em computadores de todo mundo e presentes no ciberespaço possibilitam aos usuários um acesso a novos mundos, novas culturas, sem a locomoção física.

Esta mesma internet promoveu verdadeiras revoluções no processo produtivo ao proporcionar o intercâmbio de idéias, modelos e informações acerca de novas tecnologias administrativas, novos modos de realizar fortes reduções de custos e uma descompartmentalização dos diversos momentos do processo produtivo. O que era distante agora é próximo, por meio de máquinas mais potentes, econômicas e eficazes, com instrumentos, softwares e aplicativos mais ativos no ciberespaço que otimizam a interação entre setores produtivos economizando tempo e reduzindo custos.

Algumas destas tecnologias da informação como a internet, ainda estão pouco acessíveis para os segmentos sociais de menor renda. A internet já é um fenômeno global, embora ainda a sua utilização esteja limitada pelas desigualdades econômicas e sociais. Mas a perspectiva é de que cada vez mais esta ferramenta será utilizada incorporando-se ao cotidiano das pessoas. Estudos apontam que as organizações, públicas ou privadas, que se utilizam de inovações tecnológicas são duas vezes mais eficientes que as demais.

Do Privado ao Público: A massificação da vida privada.

Considera-se central para esta argumentação uma breve apresentação das tais TICs e de como elas atuam e afetam ou não nossas sociabilidades, percepções ou comportamentos na vida pública e privada para então analisar seus possíveis impactos no sistema democrático de uma nação. Por isso analisa-se também outros fenômenos paralelos que juntamente com a internet

contribuíram para a construção da vida pública, política, civil organizada como a encontramos na atualidade. Um dos efeitos mais celebrados é a publicidade da privacidade, ou seja, a alternativa que a internet possibilitou da exposição da intimidade individual.

Muito antes da internet outras tecnologias midiáticas da primeira metade do século XX já estabeleciam-se como novas fontes de poder simbólico. Logo após o fim da segunda guerra uma paulatina e crescente substituição das fontes de poder simbólico implantou-se nas sociedades industrializadas. Instituições religiosas passaram a perder parte de seu poder simbólico à medida que o domínio do poder midiático passava a ser uma nova fonte dos principais poderes simbólicos. Fama e prestígio tornavam-se novas formas de se alcançar poder econômico e prestígio político e evidentemente da recíproca era e ainda é verdadeira dada a necessidade de intercâmbio entre essas formas de poder. Multidões eram e ainda são atraídas pelas emanções de poder que a mídia oferece às suas audiências estas também empenhadas juntamente com suas elites midiáticas, em verdadeiras batalhas por um lugar na memória e nos corações humanos, depositários usuais da eternidade.

Tecnologias midiáticas como o rádio, o gramofone, o disco de vinil, a televisão e o cinema que por vezes competiam entre si, hoje atuam como fatores convergentes agregando elementos simbólicos complementares entre si. O mesmo aconteceu com o livro e com a mídia impressa, uma vez que os primeiros não perderam seu lugar de importância enquanto instrumento de registro e explanação do pensamento humano. Não perdeu a importância, mas perdeu o monopólio de tal poder, uma vez que o conhecimento científico passou também a ser divulgado em inúmeras formas de mídia impressa tais como jornais, magazines e semanários e revistas especializadas.

A rede mundial de computadores não exatamente substituiu essas mídias, mas continuou a operar paralela a todas elas, proporcionando maior comunicação entre os seres humanos proporcionou também a exposição de forma praticamente ilimitada de todas as possíveis áreas da vida dos seres humanos conectados à ela. (Lévy, 2003b)

Mídias sociais tem sido o termo mais utilizado para definir as *ferramentas digitais*, ou seja *uma espécie de aplicativos* que permitem a interação virtual entre usuários da internet. Baseadas na criação coletiva e no compartilhamento mútuo de conteúdo entre usuários da Internet tais mídias permitem que qualquer indivíduo publique vídeos (em sites como Youtube

o mais famoso da categoria), fotos (Flickr), textos (em blogs¹⁰ e ferramentas de microblogging como o Twitter), músicas (Last.fm) e mantenha contato com outras pessoas por meio de redes sociais como *Facebook*, *MySpace*, *Orkut*¹¹.

A lógica de livre publicação nas mídias sociais estabelece uma mudança em relação aos padrões de difusão da mídia tradicional, em que um centro distribui conteúdo para todos (modelo um-todos). Nas mídias sociais, todos têm a chance de produzir e divulgar conteúdo para todos (modelo todos-todos). (Lévy, 20003) Twitter é uma das mais badaladas mídias sociais dos últimos meses e nada mais é do que uma ferramenta de micro *blogging* que permite a publicação periódica de textos curtos com até 140 caracteres. Os usuários podem “seguir” e serem “seguidos” por outros inscritos, num sistema de assinatura que facilita a recepção das atualizações de quem se deseja ler. A frase de apresentação, “*What are you doing?*” (*o que você está fazendo?*), convida os usuários a divulgarem suas ações na rede. Embora a maioria dos *tweets* seja dedicada a comunicar mensagens relacionadas à vida cotidiana e individual de seus usuários, muitos usuários é crescente o número de perfis dedicados a comunicação formal e oficial de prefeituras, vereadores, governos de estados e seus deputados estaduais, federais e senadores. Além do *twitter* uma verdadeira constelação de plataformas, softwares e ferramentas digitais conformam o que vem sendo chamado de Web 2.0, que além dos instrumentos tradicionais oferece também verdadeira rota de salvação do anonimato imposto pelas regras do jogo e pelo padrão de industrialização mesmificador da realidade sociedade de massas (Castells, 2003).

Uma vez abertos os rumos do paraíso, e orientados pelos pioneiros que tomaram esta rota rumo à imortalidade digital, a exposição de praticamente todos os aspectos da individualidade, dos mais nobres e socialmente reconhecidos até aqueles que até então pertenciam ao regaço da privacidade humana, milhões de brasileiros mergulharam no mundo virtual numa espécie de corrida por um lugar ao sol. Nas redes sociais a ostentação de supostos “*amigos*” tornou-se uma modalidade esportiva à parte, tornando-se um verdadeiro marco cultural de uma geração.

Com poucas variações os brasileiros vem consolidando sua predileção pelo uso desses instrumentos de redes sociais. Prova disso é que todos eles foram sucessivamente e literalmente

¹⁰ O termo blogs é uma contração do termo *web log* e permite ao usuário a redação e a postagem frequente de textos, fotos e outras mídias que permitem a formação de diários digitais. Flog é uma contração de *Photo Log* e permite ao usuário a postagem e o compartilhamento exclusivo de fotos com poucos caracteres de comentário.

¹¹ Sites de *redes sociais* como facebook, MySpace, Hi5 e Orkut oferece aos seus usuários cadastrados espaços definidos conhecidos por *perfis* onde este pode postar mensagens, fotos e vídeos dentre outras possibilidades.

invadidos e dominados por usuários brasileiros nos últimos 6, 7 anos. É necessário reconhecer que até o momento tais instrumentos são majoritariamente voltados para a comunicação de natureza informal e fraterna entre amigos, conhecidos, namorados ou não sendo ainda utilizado em toda a sua potencialidade como instrumento de participação democrática mas a tendência da utilização deste potencial é de fato caminhar para que num futuro não muito distante, todo este instrumental oferecido pela *web 2.0* seja parcialmente utilizado como poderoso instrumento democrático de comunicação entre o cidadão e seus representantes, governantes e instituições de utilidade pública.

As raízes do Virtual e a contribuição das TICs na transferência de poder

Contudo, de todas as esferas da existência humana, foram e ainda são justamente as relações de poder e influência as que mais tempo tomaram para serem afetadas pela marcha evolutiva do progresso tecnológico. Mesmo assim, tais invenções, em poucos anos passaram a fazer parte do uso cotidiano de indivíduos, empresas e da administração pública de forma generalizada, renovando assim a relação e o processo de interface administrativo entre o cidadão, seus representantes, governantes e seu Estado nas mais distantes partes do globo.

Tais tecnologias possibilitaram inovações institucionais de gestão pública promovendo novas formas de interação e cooperação, aproximando simples cidadãos de seus governantes e gerando assim uma sensação cada vez mais comum de aumento da participação popular no processo democrático. A principal das inovações tecnológicas diz respeito ao governo eletrônico, “*e-governo*”, através da internet, que permite que os serviços públicos sejam acessados de maneira mais rápida e eficiente pela população, como também a fiscalização das contas públicas, a participação no processo de decisão, seja através de sugestões, ou mesmo do voto. (Bobbio, 1986)

Um fator limitante comum aos estudos da *ciberdemocracia* é a restrição do objeto de análise sempre isolada pela temática circunscrevendo-a somente ao ciberespaço. São inúmeros os estudos e pesquisas que assim procedem. Por esta razão o mapeamento e a projeção deste fenômeno apresenta algumas lacunas. Esta definição muito restrita do universo *ciber* acaba ignorando os fenômenos produzidos em outras esferas e seus impactos intercambiáveis no mundo real. Os motivos para agirem assim são óbvios pois oferecem segurança da identificação dos vetores causais e da relação segura entre estas causas e seus respectivos efeitos.

Mas há bons motivos para arriscarmos análises mais amplas. A centralização da análise somente na mídia digital como elemento prioritário do ciberespaço e a conseqüente desconsideração do complemento e do avanço nas demais mídias analíticas é o equivalente sociológico da condição *coeteris paribus*¹², considerada há muito inadequada para a previsão econômica, na previsão social torna-se virtualmente irreal. Fazê-lo seria supor que o universo virtual não fosse um produto da mente humana e sim do *computador*. Erro, pois o virtual é pode ser também o conjunto de conhecimentos e imagens produzidos e armazenados pelo nosso cérebro. Tudo o que é produzido pela mente humana é virtual. (Baudrillard, 2002)

O universo virtual nasce com a capacidade humana de abstrair simbolizar e se encontra presente no mais simples processo de simbolização contido no significado desde a primeira palavra que primeiro carregou consigo a significação de um significante. O virtual se manifesta primeiramente na mente humana muito antes de manifestar-se por meio das máquinas de comunicação humana. Muito embora predomine a tendência atual de restringir a aplicação do termo virtual para descrever fenômenos e realidades produzidas por um instrumento de funcionamento e motriz computacional, me parece evidente que a máquina até o atual estágio evolutivo, ainda só reproduz algumas das tarefas faz o cérebro humano.

Caminhos alternativos e tortuosos rumo à Ciberdemocracia.

O primeiro e maior exemplo absolutamente revelador de um fenômeno virtual e surreal¹³ que vem sendo sistematicamente ignorado enquanto fonte de dados e de uma realidade virtual é o programa **Big Brother Brasil** (BBB) exibido pela Rede Globo.

O Big Brother Brasil (BBB) que já vai para a sua 11ª edição, nasceu na Holanda, em 1999 quando os sócios produtores da ENDEMOL, inspiraram-se no projeto americano Biosfera II¹⁴, para produzir uma gincana que reproduz uma situação de convivência humana semi-controlada onde todos os ambientes da casa são filmados e acompanhados pelos telespectadores que acompanham simplesmente tudo que acontece na casa.

¹² *Coeteris paribus*: expressão latina que se traduz a idéia de que: *mantidas semelhantes condições*.

¹³ Encontro aqui uma certa dificuldade terminológica para descrever o fenômeno em si. O debate e mesmo as poucas análises sociológicas e filosóficas sérias sobre o fenômeno acabam sendo monopolizadas real, Irreal, Surreal, Hyper-real. São pessoas reais sendo interpretes dos papéis que em criaram para si mesmas. *Reality Show*. Autênticos é aquilo que não somos por natureza. Mensurando graus de autenticidade da interpretação

¹⁴ O projeto Biosfera II foi uma abortada e mal sucedida experiência científica levada a cabo nos EUA no final da década de 90 que tentava reproduzir em laboratório uma miniatura do planeta terra dentro de ambiente absolutamente controlado.

Revelador é perceber que a tecnologia para a realização de uma gincana televisiva como esta, já estavam disponíveis pelo menos desde meados da década de setenta, faltando tão somente o ambiente sociocultural adequado e propício para a audiência de um jogo assim, que não veio senão com a vitória da internet. O pesadelo da vida vigiada pelo *Big Brother* já não assusta mais, antes entretém e estimula milhões de jovens a desejarem tal aventura.

As mesmerizadas e batidas comparações do jogo com limitadas metáforas com se fosse um zoológico humano, hospício ou mesmo de um laboratório humano, escamoteiam fenômenos sociais únicos expostos na tela de milhões de brasileiros que podem ser reveladores sobre a forma como a sociedade se vê, e se pensa, pois não são os indivíduos que estão sendo necessariamente julgados, mas os personagens que eles decidiram representar.

Os participantes são confinados em uma casa, onde devem conviver durante o máximo de tempo que conseguirem permanecer na casa, uma vez que a cada semana é realizada uma prova para a seleção de um líder é possível a um concorrente assumir a liderança por mais de uma vez.

O líder é imunizado, não pode ser eliminado e deve indicar em aberto um participante que irá ao **Paredão**, ou seja, a eliminação por votação do público. Os outros concorrentes, um a um, indicam o segundo candidato ao paredão no **Confessionário** (cabine isolada dos outros participantes). Os telespectadores escolhem o eliminado por telefone e pela internet e o procedimento é repete-se até o fim reste apenas um vencedor, eleito pelo voto popular, e é este detalhe que valida este jogo enquanto objeto de análise de eventos que podem colaborar com a gestação e gradual implementação de uma *ciberdemocracia* no Brasil. (Bobbio, 1986)

Este jogo multimidiático¹⁵ teria poucas conexões com o tema da *cibercultura* não fosse por traços inerentes ao programa que o empurram neste sentido. Assim que se inicia uma edição, ela logo se transforma numa espécie de *esfera pública* midiática. Bem diferente da *esfera pública* preconizada por Habermas (1962) quando a postulou, esta agora volta-se para avaliar e decidir que jogador alcança sua melhor performance, quem joga melhor, interpreta, convive e co-habita os espaços líquidos e limitados da convivência humana. (Bauman, 2003)

Uma contribuição que dele pode advir é a inovação que oferece à possibilidade de construção e reforço daquilo que Benedict Anderson (1991) chama de comunidade imaginada.

¹⁵ Há muitos anos o jogo deixou de ser somente televisivo. Na verdade desde sua primeira versão o jogo já era multimidiático, mas com o passar dos anos e com a popularização do acesso à internet e a evolução das ferramentas midiáticas virtuais, o BBB ganhou sites, portais, plataformas, perfis e comunidades promovendo uma verdadeira reviravolta em sua elaboração, execução e análise. A possibilidade da elaboração de comunidades no Orkut e de postar vídeos sobre as cenas do jogo no Youtube modificaram a forma de se jogar permitindo uma interação maior entre o público e o jogador..

Ao inovar em sua estrutura, o programa também quebra durante os poucos um modelo de programas e novelas que há décadas insiste em se repetir. Num país de dimensões continentais e de o jovem brasileiro se vê representado na tela. Mais que representado, ele se vê encarnado lá. Boa parte do sucesso do jogo reside na oportunidade que ela concede aos seres humanos se sentirem dentro de um jogo e se imaginarem jogando-o e vivendo-se essas situações.

Segundo pela promoção uma esfera pública nos mesmos termos que Habermas propõe e promulga acerca da esfera pública. Só que desta vez ao invés de julgarmos. Como o outro sou eu encarnado julga-se a si mesmo quando julgo as atitudes do outro enquanto jogador e candidato a campeão. Não é campeão quem quer, é quem se garante e sobretudo quem convence enquanto bom intérprete do papel que escolheu para si mesmo.

Com o BBB povo brasileiro vai aos poucos se reinventando a si mesmo e o jogo torna-se para nós um momento civilizatório. A audiência do BBB há muito deveria ter chamado a atenção de sociólogos e especialistas já que trata-se da maior audiência da TV brasileira.

Por fim pelo fato de estimular a participação em massa de um processo eleitoral, que ainda traz consigo a vantagem de ser completamente digital confiável e instantâneo, estabelecendo assim novos patamares para futuros pleitos digitais e telefônicos.

As provas são complexas e envolvem não somente uma ou outra qualidade de seus participantes, mas sim demandam um imbricado equilíbrio entre qualidades, habilidades e capacidades dos participantes. A maior seleção, ou seja, a mais concorrida das provas de todas as quais participam os candidatos é justamente o processo seletivo de ingresso neste jogo.

O jogo também proporciona o tempo todo com a dicotomia entre informações verdadeira e Informação que falta: joga também com o critérios de autenticidade e falsidade, colocando o jogador e sempre candidato em um situação de onde deve sustentar a autenticidade de seu caráter, de seus ideais e de seu, passando tanto pela avaliação da convivência com seus companheiros, como pelo crivo do povo, que detém além de espectador, faz valer no final sua vontade soberana de conceder o prêmio à quem julgar ser o seu merecedor.

É revelador perceber que ser eliminado é perder a cobertura e o destaque midiático que o diferenciava da multidão indistinta dos demais cidadãos brasileiros. Ser eliminado é retornar à vala comum da massa ignorada, e ser obrigado a retornar ao mesmo oceano dos seres humanos indistintos entre si. O BBB homologa finalmente a televisão como sendo a nova fonte de poder simbólico ao distribuir poder da fama e de notoriedade ainda que transitória.

O BBB pode ser interpretado como sendo uma grande avaliação de convivência com o espírito dos tempos pós-modernos: do que Zygmund Bauman (2003) chama de modernidade líquida: *é um jogo multimidiático que simula e potencializa os argurs da convivência social aqui intensificada*. A Casa pode ser interpretada como uma metáfora para o pequeno mundo em que vivemos. O período dentro dela pode ser uma boa metáfora para a vida, e o jogo em si melhor representa a convivência social que enfrentamos ao conviver em sociedade. Por isso mesmo não são os indivíduos que estão ali que interessam, e sim os personagens que nossa sociedade forjou para si mesmos. A vitória de um é na verdade a declaração uma espécie de homologação que o campeão recebe da sociedade que lhe concede autenticidade, harmonia e coerência entre o indivíduo e o personagem que ele interpreta perante as câmeras.

Pedro Bial quem assume ele mesmo a encarnação do Alter-ego. He is “*The Big Brother*”. Entra ano e sai ano, edição após a outra e ele continua encarnando o personagem de si mesmo convencendo em representações cada vez mais convincentes. Mudam-se os personagens mas como a divindade ele é a face que permanece onipresente. Por conta de sua estrutura e objetivos, os jogadores, imitando o que acontece na vida, tornam-se durante o jogo, representantes de si mesmo e por mais que não saibam ou não queiram assumir nem ser, são também representantes de muitos de nós e ainda assim versões diferentes uns dos outros.

O CQC e a popularização do escândalo.

Os novos canais da TV aberta no Brasil mantêm uma louvável taxa de fecundidade acelerada, e vêm oferecendo à sociedade brasileira inédita diversificação de fontes informativas e a diversificação dos modelos de comunicação, que não só permite e estimula como também por vezes obriga a reformulação das estruturas de organização social e política, promovendo também novas sociabilidades e, sobretudo, novas formas de manifestação e interação com os políticos. Creio que o programa CQC exibido pela Band é um destes que nos obrigam a repensar.

Seguindo o modelo do programa argentino, *Caiga Quien Caiga*, a versão brasileira do programa *Custe o Que Custar* (CQC) inaugurado em 17 de março de 2008 é apresentado pela emissora Band, todas as noites de segunda trazendo reportagens bem-humoradas, que dentre de várias temáticas, tem na vida e na prática política brasileira, sobretudo na cultura parlamentar o foco e alvo central de suas entrevistas, piadas e de um humor sarcástico e revelador.

O CQC¹⁶ passou por algumas adequações ao desembarcar no Brasil e desde sua estréia tenta ser uma versão melhorada, acurada e talvez mais útil do programa *Pânico na TV*. As vítimas, de seu humor sarcástico, em grande maioria, são parlamentares. Presas sempre fáceis, surpreendidas nos corredores do Congresso, colocadas diante de situações ou perguntas quase sempre embaraçosas. Algumas reportagens tiveram a atenção nacional, como a vitória histórica de Barack Obama nos Estados Unidos, a cerimônia da 5ª Cúpula da América Latina, Caribe e União Européia, em Lima, que bateram altos pontos de audiência sobretudo pelo ineditismo.

Em outro programa também emblemático e revelador das atividades parlamentares no Congresso Nacional, uma mulher foi contratada para coletar assinaturas de apoio a uma proposta fictícia de emenda à Constituição (PEC) que previa a inclusão de cachaça na cesta básica. Logo após assinar a PEC, a maioria dos parlamentares entrevistados pela repórter não souberam responder do que se tratava a proposta. Evidentemente, quadros e programas como este, levado ao ar na noite da segunda-feira (14/06/2010), incomoda e assusta profundamente os parlamentares da Câmara dos Deputados que já tomaram e ainda devem adotar medidas mais severas para preservar a imagem dos deputados¹⁷.

Mas não são só parlamentares que se vêm em situações constrangedoras. Chefes do Executivo lá estão de vez em quando. Lula e quase todos os presidentes Sulamericanos e mesmo Obama já se viram diante dos microfones do CQC. (ACSELRAD, 2009)

O caso da Prefeitura de Barueri porém tornou-se absolutamente marcante, inesquecível e revelador do poder político de desconstrução que a multimídia televisiva ainda possui e sobretudo do tipo dos políticos brasileiros, presas fáceis do CQC. Desta vez foram funcionários públicos de Barueri que protagonizaram a fraude ao desviar um aparelho de TV digital doado à Prefeitura e que deveria ser encaminhado a uma Escola Pública do município, mas vai parar na casa da diretora da escola, que por sinal é também parente do prefeito de Barueri¹⁸. Preocupado com as possíveis repercussões negativas, o Prefeito de Barueri Rubens

¹⁶ O programa é apresentado por Marcelo Tas, com Marco Luque e Rafinha Bastos, na bancada, e Cortez, Felipe Andreoli, Danilo Gentili, Oscar Filho, na reportagem, o programa ganhou, em setembro de 2009, a primeira “*woman in black*”, Mônica Iozzi, democraticamente escolhida num emocionante concurso através do voto do público.

¹⁷ Segundo o Jornal Correio Brasiliense, O presidente interino da Câmara, deputado Marco Maia (PT-RS), disse na quarta-feira (16/06/2010) que vai pedir um estudo à área jurídica da Casa para avaliar quais medidas poderão ser tomadas em relação a quadro do programa CQC. Marco Maia afirmou que sua intenção é adotar medidas que preservem a liberdade de imprensa, mas, ao mesmo tempo, assegurem o direito dos deputados, garantido a qualquer cidadão de não autorizar o uso pelo programa de suas imagens ou entrevistas que o exponham ao ridículo.

¹⁸ O aparelho doado pelo CQC fora rastreado por um GPS instalado dentro dele, e foi este dispositivo que indicou a falta de ética profissional de quem promoveu o desvio do equipamento de sua finalidade original. Ali estava pronta e armada a cena da surreal realidade pública que choca, revolta, enoja e por um ainda entretém o cidadão brasileiro

Furlan entrou na Justiça com um pedido de liminar que proibiria a exibição do programa que exibiria o desfecho deste caso. A liminar obtida pela prefeitura de Barueri para impedir a exibição do quadro “*Proteste Já*” só reforçou a curiosidade da audiência, levando mais de um milhão e meio de telespectadores a verem os referidos capítulos pela Internet, revelando um patamar de curiosidade e interesse absolutamente incrível para um programa com um enredo relativamente simples¹⁹. Não por outros motivos o infeliz prefeito da referida cidade adotou uma reação acusativa com os membros da equipe de filmagem tentando desqualificar, desconstruir e deslegitimar o trabalho da equipe do CQC. Desnecessário reconhecer que seu trabalho foi em vão.

Este episódio é sintomático e assim como tantos outros é prova de que mais do entretenimento o CQC criou, cria e ainda criará muitos outros fatos políticos que em meio a gargalhadas inerentes que proporciona ao telespectador, também convida-o à uma reflexão que bem pode ser sincera e honesta acerca do lamentável estado de coisas em que se encontra nossos representantes e membros da vida pública neste país. Este sistema da possível conversão de eventos de entretenimento cômico e para eventos de reflexão produtiva só é possível por conta dos mesmos critérios que a lógica da paridade que o nosso sistema simbólico permite. Só é engraçado, ou só há comédia porque não deveria estar como está; não deveria ser como é ao fazer troça e piada com a incompetência e com os defeitos de nossos representantes públicos o CQC lança simultaneamente uma mensagem de alerta que pode ser imediata e facilmente percebida por qualquer ser humano dotado de valores sociais mínimos e de mínima capacidade de julgamento: *Não deveria ser assim! A democracia representativa não pode continuar assim, tratada desta forma por representantes incompetentes e despreparados como estes! Estes nossos representantes populares estão longe de se parecerem com aquilo que esperamos ter!*

Enfim, aquilo que nos faz rir, bem pode nos fazer chorar e por isto, é apropriado avaliar o CQC como um programa que oferece um serviço público e democrático positivo ao trazer as práticas e mazelas da cultura política brasileira para o horário nobre. (ACSELRAD, 2009)

A primeira e maior crítica possível a esse tipo de intervenção é televisiva que uma democracia como a nossa, historicamente frágil, requer alguns cuidados. Ao explorar a

que ri de sua própria desgraça. No subsequente e eloquente quadro “*Proteste Já*”, a reportagem mostrava o resgate do aparelho. Mas, quando o televisor foi retirado da casa da diretora, um alarme ali instalado disparou prontamente. Fez-se o vexame, tudo filmado por Danilo Gentili, que de plantão, diante da residência, aguardava pela anunciada retirada do televisor daquele endereço, para ser reconduzido à sede da Bandeirantes.

¹⁹O vídeo interessante pode se assistido no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=TptvPvsY2Fs&>

ignorância, o despreparo, a vaidade e mesmo o oportunismo de alguns parlamentares, prefeitos e políticos o programa pode acabar contribuindo para promover ainda mais a já generalizada e indevida postura política do tipo "*todo político não presta*", "*a política brasileira não é séria*". E quem pode acabar sofrendo no final não seria apenas o poder Legislativo, mas o próprio processo democrático. É difícil fazer graça com a virtude, mas para o bem da democracia nacional seria interessante mostrar que nem todos os políticos são iguais. É claro que será mais trabalhoso encontrar uns 20 a 15 parlamentares que distanciam-se da média apresentando-o mas vale a pena o esforço

Como são programas relativamente recentes ainda não haver estudos aprofundados sobre o impacto destas mídias na cultura política jovem do país, mas sustenta-se aqui a hipótese de que tais programas poderão exercer papel relevante na orientação do voto jovem no processo eleitoral de 2010, podendo promover episódios interessantes da história política nacional.

Tempos Alviessareiros: Popularização e Pressão Popular nos escândalos políticos

Recentes escândalos nas elites políticas sul-americanas, sobretudo no Senado brasileiro seguem agravando a crise representativa e deteriorando o modelo tradicional e aumentando exponencialmente o volume das manifestações populares e demandas pela construção de novos modelos de democracia participativa, que por meio das novas tecnologias de comunicação que permitam participação popular no processo decisório.

Práticas políticas corruptas revelam-se com rapidez à medida que a introdução de novas tecnologias registram, revelam e trazem à tona informações que cada mais claras e inequívocas criando uma onda crescente de cidadãos mais antenados tornam-se mais interessados em obter, debater e divulgar, mas até o presente momento, a sensação de poder conferida pela possibilidade de veiculação de denúncias, idéias e plataformas políticas ainda não surtiram efeitos marcantes e decisivos no cenário político da América do Sul.

A proximidade da temporada de eleições em alguns de seus países de alinhamento esquerdista a utilização de tais mecanismos merecerá, segundo hipótese previsível, relativa atenção por parte dos observadores especializados, jornalistas e cientistas sociais. E com boas razões para tanto, pois diferente dos fenômenos naturais; os fatos, ações e fenômenos sociais tais como inseridos em seus contextos históricos e sociais, acontecem uma única vez e não podem ser repetidos em laboratório; pelo menos, não sem uma perda substancial de sentido social, significados simbólicos e motivos pessoais e coletivos (da Matta, 1981.16-17).

Desconhece-se o leque de possibilidades e a real abrangência que as novas tecnologias de informação e comunicação podem vir a proporcionar aos cidadãos de países democráticos.

Críticas à utopia da Cibercidadania e à ciberdemocracia.

Mas nem só de bytes se faz uma revolução democrática, e certamente há limites e obstáculos reais à concretização da utopia *ciberdemocrática*. Uma de suas principais críticas vem da falta de acesso aos serviços da *internet*. Com uma parcela significativa de sua população vivendo abaixo da linha da miséria, com um alto número de analfabetos, analfabetos funcionais fica difícil imaginar que aqui um dia se instalará um sistema realmente democrático, tendo em vista o acesso limitado a este tipo de recurso digital. Outro argumento realmente desalentador é a percepção da forma como a internet é utilizada, ou seja, para o entretenimento fugaz, a pornografia e ou qualquer outra forma de benefício pessoal e individual. (Dahl, 2001)

Todas estas críticas porém não levam em consideração as possíveis mudanças econômicas, sociais e culturais que advirão de mudanças estratégicas no Brasil dos próximos anos. Relatórios recentes apontam que, em relação a utilização da internet, que o Brasil ocupa o 4º lugar em número de usuários de internet por 100 habitantes. Em 2009 o Brasil cresceu 16% em uso da internet, em relação a 2005, tendo em números absolutos, quase 60 milhões de usuários, ocupando em quantidade a 5ª posição entre os países que mais acessam a rede. Parece evidente perceber que o crescimento do acesso à rede é somente uma questão de tempo²⁰.

A Internet gestando a utopia revolucionária da Democracia Participativa

Enquanto o Brasil caminha para uma de suas mais singulares e marcantes campanhas eleitorais de sua recente história republicana, iniciativas na web sem vínculo partidário ajudam o cidadão a participar da vida pública e fiscalizar a classe política²¹.

São ferramentas digitais que invertem o eixo da participação na vida pública: *de simples receptores das mensagens de políticos e partidos, os cidadãos passam a ter voz ativa na organização de suas demandas*. O trabalho que antes exigia papel, telefone, carros de som e

²⁰ Uma boa base de cálculo nos traz o jornal Folha OnLine quando revela em reportagem do dia 06/06/2008, que no Brasil vende-se mais de 21 computadores por minuto somando 2,82 milhões de unidades somente no primeiro trimestre de 2008, acrescentando também que à época o Brasil já era o quinto país com a maior comunidade de internautas do mundo, ficando atrás somente da China, EUA, Japão e Alemanha. Com o crescimento econômico dos últimos dois anos e a previsão de um crescimento que varia entre 5 a 7% nos próximos anos é certo que estes números subirão em taxa ainda mais elevada.

²¹ Os próximos quatro parágrafos resumem as informações veiculadas na reportagem do site: www.g1.com.br 'Webcidadania' avança no Brasil e muda o foco da participação política' publicada em 13/06/2010 às 07h15

horas de reuniões hoje pode ser feito em poucos cliques – de listar problemas do bairro a monitorar o trabalho e as propostas de deputados e senadores em Brasília.

Sites e movimentos sociais que promovem a chamada *cibercidadania* avançam no país e mostram resultados, dos quais destacam-se aqui algumas das principais iniciativas.

No ar desde novembro de 2009 o ***Vote na Web*** ajuda o internauta a acompanhar projetos de lei em tramitação no Congresso. O site resume propostas complexas em poucas linhas, com ênfase nos aspectos que interferem na vida das pessoas. Mediante rápido cadastro, o usuário também pode “votar” nas propostas e acompanhar o mapa das opiniões dos internautas.

Quem quiser também pode se cadastrar para receber, por e-mail, informações sobre a tramitação da proposta de seu interesse. Ao entrar no ar o site mostra passou a cadastrar todo e qualquer projeto apresentado na Câmara e no Senado desde então.

Pintar a cara e ir para a rua, já não é mais o único e viável meio de se protestar. Jovens e adultos já perceberam que é possível se mobilizar pela internet. A ***Webcitizen***, empresa de Belo Horizonte que cria aplicativos para engajamento cívico. Em pouco mais de seis meses, o ***vote naweb.com.br*** tem 5.000 usuários cadastrados e mais de 100 mil votos virtuais.

Ainda não é a forma mais impactante de comunicação, mas já auferiu respeito e consideração público da grande mídia impressa e televisiva. Sites como Congresso em Foco e Transparência Brasil vêm já há alguns anos se tornando referências comuns dignos de confiança, credibilidade e até mesmo de notoriedade nas grandes empresas midiáticas do país.

O site ***Excelências***, mantido pela ONG ***Transparência Brasil*** reúne o maior banco de dados sobre parlamentares brasileiros ativos nos três níveis governamentais. Todos os dados acerca das atividades parlamentares, desde suas presenças ou ausências nas sessões e no plenário, até histórico de doações eleitorais, citações na Justiça, variações no patrimônio de 2.368 parlamentares se encontram no site www.excelencias.org.br. O site reúne dados extraídos de fontes oficiais e reagrupados de forma a facilitar a consulta e contribuindo para *reduzir o tempo que alguém teria que gastar para buscar essas informações*.

Outra iniciativa interessante está sendo a do site eleitor2010.com que busca transformar o cidadão em fiscal do pleito de outubro. Surgiu pela experiência da jornalista Paula Góes, que sentia a dificuldade em checar todas as denúncias feitas pela população em dia da votação. Recebendo inúmeras denúncias, mas sem equipes para apurar todas, moderadores elaboraram uma plataforma digital na qual analisam os relatos enviados ao site - por *e-mail*,

celular, *Twitter* ou na própria plataforma. Classificam as denúncias como confirmadas ou não e registram a credibilidade das fontes e a confiabilidade das informações.

Os relatos aparecem em um mapa onde podem ser filtrados por região ou categoria. Usuários que não precisam se identificar, podem confirmar ou negar relatos e também solicitar o envio de denúncias feitas em determinada região. É uma plataforma que dá ao cidadão o poder de atuar como fiscal do que acontece a sua volta, desde que tenha as ferramentas mais básicas: um celular ou internet, por meio das quais fiscaliza-se um governo. Uma versão beta da plataforma está no ar desde o final de maio e, já aceita relatos sobre o período da pré-campanha.

O *cidadedemocratica.com.br* é uma rede social que une pessoas e causas, e não apenas pessoas. “No site não sou seu amigo, mas amigo de sua causa”, afirma o administrador Rodrigo Bandeira, idealizador do portal. O usuário se cadastra como cidadão, ONG, parlamentar, empresa. Pode criar propostas, apoiar outras, fazer comentários. O portal entrou no ar em novembro de 2009 e já conta com cerca de 2.700 pessoas.

Entre eles, mais da metade dos vereadores, a prefeitura e um deputado estadual de Jundiaí (SP), que acompanharam o movimento iniciado por um grupo de moradores.

O projeto teve início com o trabalho e o empenho de um estudante de Ciências Sociais Henrique Parra, 20, voluntário do Voto Consciente, um dos projetos pioneiros em São Paulo no acompanhamento das atividades legislativas. Parra conheceu o site e passou a divulgá-lo aos amigos. O estudante listou problemas do seu bairro: *falta de áreas de lazer e cachorros abandonados*. A plataforma ajudou a catalisar o trabalho de ONGs que promovem participação cidadã na cidade. Organizaram uma agenda de 12 reivindicações e começaram a cobrar a classe política. Resultados logo chegaram vindos de deputados, da prefeitura, (um plano diretor para desenhar ciclovias para a cidade) e da Câmara Municipal, que promoveu a mudança do horário das audiências públicas e o fim das votações secretas na Casa.

A plataforma nasceu como forma de proporcionar um modo de os cidadãos definirem suas prioridades. Os entusiastas da “*webcidadania*” acreditam nesta alternativa enquanto catalisador social. Uma oportunidade de análise e avaliação deste processo teremos agora no próximo pleito eleitoral quando serão eleitos novos deputados federais, senadores, governadores e o próximo presidente da República.

À Guisa de Conclusões

É para romper com modelos pré-categorizantes e explicativos presente em boa parte dos trabalhos da comunicação e da sociologia, é que a antropologia tem se preocupado com o aspecto vivencial dos sujeitos com e no ciberespaço. Para além de discussões valorativas de positividade e negatividade ou categorizantes, do que é mais ou menos real, melhor ou pior, individualizante, ou coletivizante, a antropologia do *ciberespaço* está preocupada com a vida das pessoas no ciberespaço e com os impactos do ciberespaço na vida das pessoas, não como entidades separadas, mas como construção cotidiana e comum. Com a emergência do uso e apropriação cada vez mais cotidiana da internet nos últimos anos, movimentações em diversos campos científicos têm aberto mais linhas, campos, meios, ou objetos de pesquisa. Estes têm sido incorporados, ou mesmo, vêm constituindo muitas de suas atuais preocupações.

Procurei aqui situar pesquisas e publicações antropológicas e sociológicas dentre outras disciplinas e ciências cujo foco também não tem sido tão simplesmente o da “*tecnologia, pela tecnologia*”, mas antes as relações dos sujeitos com estas tecnologias, ou mesmo de como estas tecnologias vêm impactando e ainda impactarão em escala ainda maior as práticas e mesmo a cultura política da sociedade brasileira.

Evidentemente este primeiro esboço de uma etnografia do impacto das TICs nas mudanças já transcorridas na *cultura política brasileira* ainda se encontra em estágio inicial e muitas outras formas de participação *ciberdemocráticas* precisam ser mapeadas e analisadas. Da mesma forma as propostas de *metas, alvos e perspectivas* de possíveis avanços no grau de transferência de *informação e poder* concedido pelos principais instrumentos democráticos de interface entre estado e sociedade, sobretudo por vias digitais ainda merecem observações, análises e estudos mais aprofundados. Parece então, estamos tomando passos promissores e necessários rumo a esta utopia possível, ou ao menos, para avançar rumo à *ciberdemocracia* brasileira.

Referências Bibliográficas

- ACSELRAD, Marcio & DOURADO, Gabriela S. *O humor corrosivo dos meios e a política: O CQC vai ao Congresso*. in *Revista FAMECOS. Narrativas Midiáticas*. Porto Alegre. nº 39. agosto de 2009.
- ANDERSON, Benedict. *Comunidades Imaginárias*. 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. *Power Inferno*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- _____. *Tela Total: mito-ironias do virtual e da imagem*. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- BAUMAN, Zygmund. *Modernidad líquida*. Ed. Fondo de Cultura. México DF, 2003.
- BOBBIO, Norberto. *O Futuro da Democracia*. São Paulo: Paz e Terra. 1986.
- _____. *A teoria das formas de Governo*. Ed.UnB. 1994
- BÓRON, A. *Estado, capitalismo e democracia na América Latina*. SP: Paz e Terra. 1994.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DAGNINO, Evelina, *Os movimentos sociais e a emergência de uma nova noção de cidadania*.
Os anos 90: política e sociedade no Brasil. SP. Ed.Brasiliense. 1994
- DAHL, Robert. *Polyarchy: Participation and Opposition*. New Haven: Yale University Press. 1971
- _____. *Democracy and its Critics*. New Haven: Yale University Press. 1991
- _____. *Sobre a democracia*. Brasília. Ed. UnB.2001.
- FAORO, Raymundo. *Os donos do poder*. Porto Alegre: Ed. Globo. 1958.
- GALEANO, Eduardo. *As veias abertas da América Latina*. RJ. Ed. Paz e Terra. 1970.
- HABERMAS, J. *The Structural Transformation of the Public Sphere*, Cambridge, 1962..
- KELSEN, Hans. *A Democracia*. São Paulo: Martins Fontes. [1929].2000.
- LATOUR, Bruno. *War of the Worlds: what about peace?* Chicago: Prickly Paradigm Press, 2002.
- _____. *Jamais Fomos Modernos: ensaio de antropologia simétrica*. São Paulo: Editora 34, 2005.
- _____. *Reassembling the Social: an introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, 2007.
- LEAL, Victor N. *Coronelismo, Enxada e Voto*. RJ. Nova Fronteira. 3ª Ed. [1940]1997.
- LEMOIS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre.Sulina.2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2002.
- _____. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. SP. 4. ed. Loyola, 2003a.
- _____. *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 2003b.
- MICHELSON, Robert. *Political Parties*. Glencoe: Free Press.1949.

- MOORE, Barrington. *Social Origins of Dictatorship and Democracy: Lord and Peasant in the Making of the Modern World*. Boston: Beacon Press. 1966.
- O'DONNELL, Guillermo. *Modernization and Bureaucratic–Authoritarianism: Studies in South American Politics*. Berkeley. Institute of International Studies University of California. 1973.
- PRZEWORSKI, Adam. *Capitalism and Social Democracy*. NY. Cambridge University Press. 1985.
- SANTOS, Boaventura S. *Estado e Sociedade em Portugal (1974–1988)*, Porto, Afrontamento. 1990.
- _____. *Reinventar a democracia*. Lisboa. Ed. Gradiva. 1998.
- _____. *Crítica da Razão Indolente*. São Paulo. Ed. Cortez. 2000.
- SCHMITT, Carl. *The Crisis of Parliamentary Democracy*. Cambridge: MIT Press. 1926.
- SCHUMPETER, J. A., *Capitalism, Socialism, and Democracy*. NY; Londres: Harper & Brothers. 1942.
- SILVA, Juremir M. (orgs.). *A Genealogia do Virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004, pp. 157-170.
- STRATHERN, Marilyn. *O Gênero da Dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a sociedade na melanésia*. Campinas: Unicamp, 2006.
- VIRILIO, Paul. *A Bomba Informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.
- WEBER, Max. *Economia e Sociedade*. Brasília. Ed. UnB. [1919] 1991.
- WILLIAMS, Raymond. *Culture*. Glasgow. Ed. Fontana. 1981.
- _____. *Marxismo y literatura*. Barcelona. Ed. Península. 1980.
- WOOD, Ellen. M. *Democracy Against Capitalism. Renwing Historical Materialism*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. 1996.
- YOUNG, Iris M. *Inclusion and Democracy*. Oxford: Oxford University Press. 2000.