

CIBERCIDADANIA NA REPÚBLICA TECNOLÓGICA: contribuições info-inclusivas dos novos paradigmas transculturais canadenses(Unesp-Bauru/UofT- Canadá /CAPES

NICOLA, Ricardo

Pós-Doutor pela Universidade de Toronto; Doutor em
Multimeios pela Unicamp; Professor Assistente do
Depto.Comunicação Social Unesp-Bauru
mídia.press@uol.com.br

RESUMO

Como fruto de um trabalho de pesquisa pós-doutoral (Capes, 2006-2007) - realizado no McLuhan Program in Culture and Technology da Universidade de Toronto -, este artigo pretende apresentar algumas das principais contribuições info-inclusivas provindas do fenômeno transcultural da sociedade canadense, na constituição das redes de serviços on-line tanto governamentais como privadas. Tais contribuições auxiliaram, em muito, na tentativa de delinear, o mais próximo e preciso possível, as características essenciais da cibercidadania e, junto dela, traçar um perfil do cibercidadão na contemporaneidade. Para tanto, vislumbrou-se os principais e prováveis ônus e bônus das tecnologias do virtual no exercício da democracia participativa, entre outras condições político-sociais, encaradas como desafios e redescobertas da natureza desterritorializada da Internet, o que culminou na produção e organização do livro Cibercidadania - o que é direito e dever no mundo on-line (versões em inglês e português) com edição prevista para 2008.

Palavras-chave: Internet. Cibercidadania. Sociedade da Informação. Mídias Digitais.

Nada podia estar mais longe dos fatos da vida. Estamos para sempre a ser feitos e refeitos pelas nossas próprias invenções. O mito do denominador comum da universidade humana é apenas um produto do filosófico 'pensamento desejante' do século XIX. [...] A nossa realidade psicológica não é uma coisa 'natural'. Depende, parcialmente, da forma como o nosso ambiente, incluindo as próprias extensões tecnológicas, nos afetam. (Derrick de Kerckhove).

1 INTRODUÇÃO

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

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

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

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

Para dar seqüência, portanto, à compreensão do desdobramento deste projeto, é necessário entender a razão pela qual decidi-me pela concepção da cibercidadania. Diante disso, aproveito para dizer que venho de uma trajetória acadêmica em que se desvela minha preocupação emergente com os fenômenos

comunicacionais tecnológicos, e, de forma especial, através do jornalismo on-line. A propósito, o projeto de pesquisa apontado acima foi elaborado tendo como base um anterior, datado de 2004, cujo título era *O cibercidadão do mundo on-line - desafios e (re) descobertas*. Ambos foram desenvolvidos na Universidade Estadual Paulista, campus Bauru (Unesp-Bauru), e Universidade de Toronto (UofT), campus Toronto(ON, Canadá), através do programa *McLuhan in Culture and Technology*; esse último projeto (2006) foi, contudo, financiado pela Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES) no período de agosto de 2006 a julho de 2007.

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

2 ESPAÇO TRANSCULTURAL COMO O INÍCIO DA NOVA FRONTEIRA ENTRE CIDADANIA E CIBERCIDANIA

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

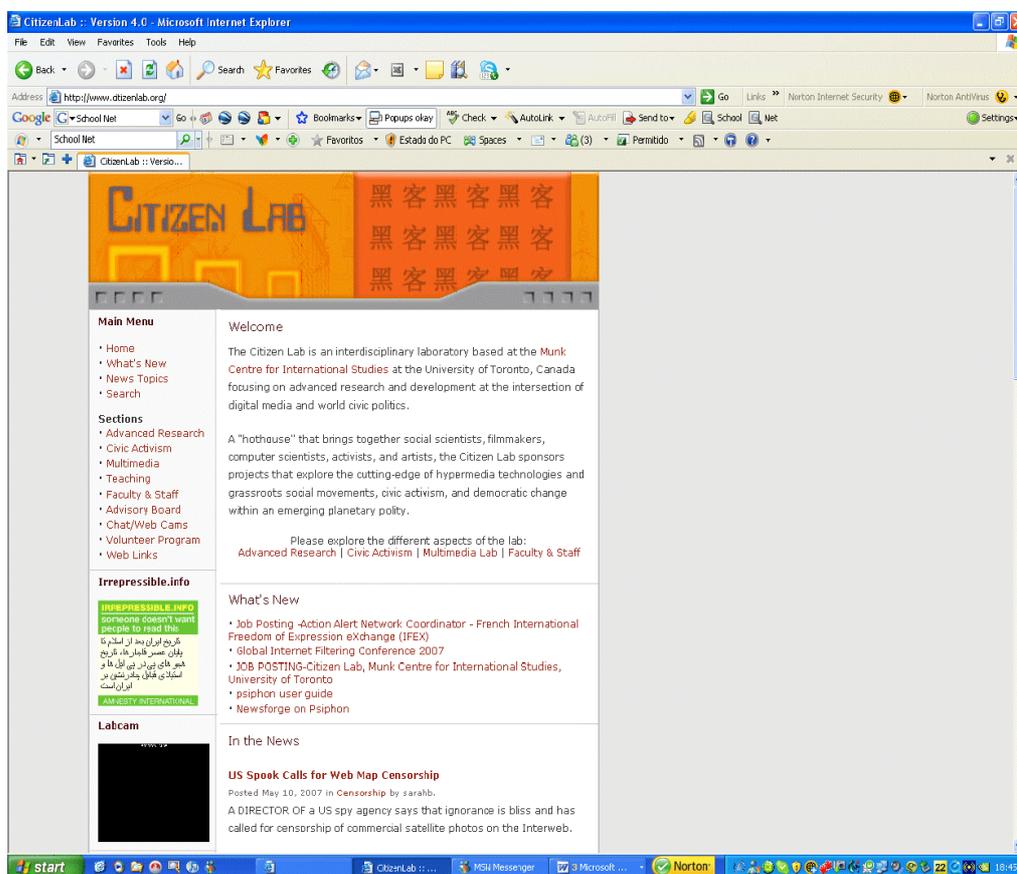


Figura 1 - *Citizen Lab* (Munk Centre - UofT)

Outros projetos similares existem no Canadá e alguns deles estão disponíveis em diferentes províncias. São projetos como o *Community Access Program* - Programa de Acesso Comunitário (Figura 2) -, que disponibiliza pontos de acessos *on-line* em todo o país. Há, inclusive, um mapa que indica para o usuário onde ele pode acessar os serviços governamentais. E o *School Net* - Escola na Net¹ (Figura 3), *Toronto Ombudsman Online* - TOA (Figura 4), responsável por avisar os cibercidadãos dos cursos *on-line* oferecidos pelo governo e pelas instituições privadas, e por apresentar uma lista de empregos disponíveis e as exigências de qualificações. Também há o projeto *Media Ecology Café/New Democracy Workshop*, coordenado pela professora Liss Jeffrey, do McLuhan Global Research Network - <http://netizen-news.ca>, (Figura 5), que promove estudos sobre a ciberdemocracia e atua nas eleições canadenses.

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

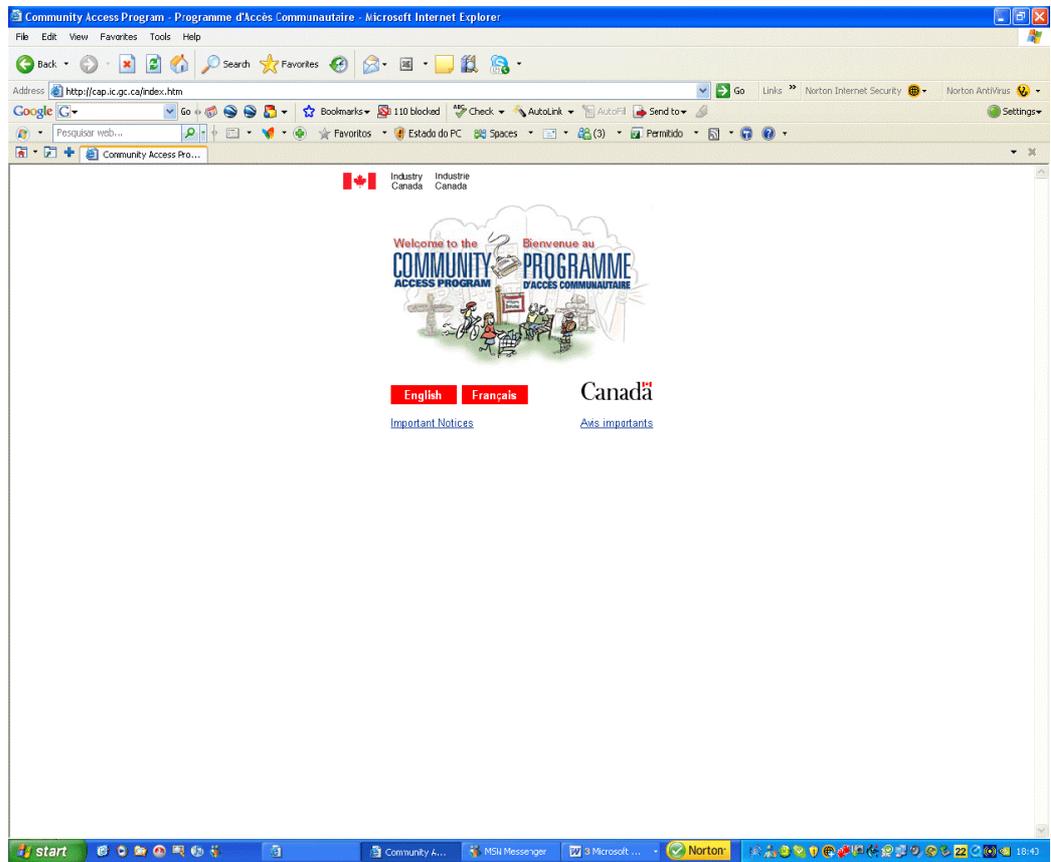


Figura 2 - *Community Access Program* (Programa de Acesso Comunitário)



Figura 3 - School Net (Escola na Net)

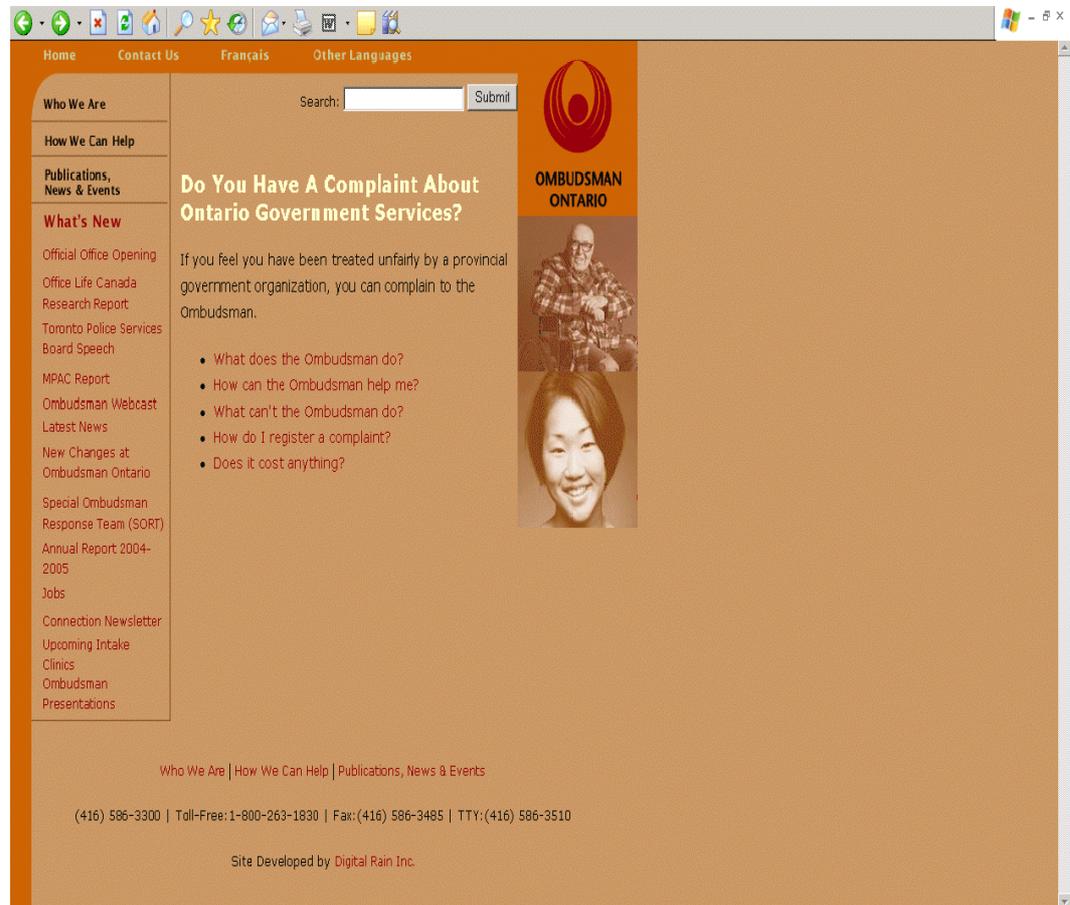


Figura 4 - Toronto Ombudsman Association

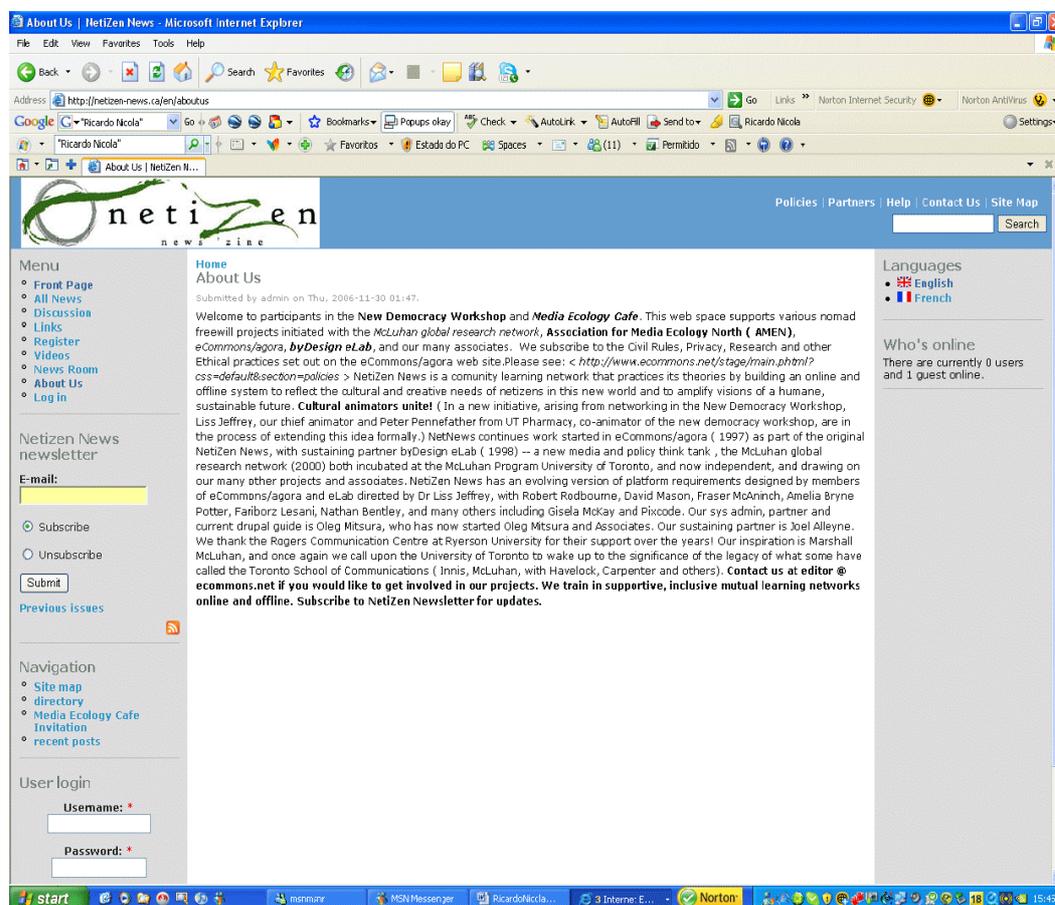


Figura 5 - McLuhan global Research Network (<http://netizen-news.ca>)

No Brasil, temos alguns bons exemplos, embrionários, porém, que avançam consideravelmente. A Agência da Câmara, por exemplo, disponibiliza um bate-papo em tempo real além de um banco de dados sobre os crimes on-line, para que o usuário aponte as peripécias criminosas digitais de que, porventura, tenha sido vítima; também permite ao usuário que se defenda e que procure soluções na legislação brasileira vigente.

Um outro site em destaque é o da Câmara do Comércio Eletrônico, coordenado por um grupo de advogados da capital paulista, e presidido pelo advogado Manuel Matos; o site agrega em torno de 160 sócios, entre pessoas físicas e jurídicas. Neste site do comércio eletrônico estão disponibilizados também todos os projetos de lei em discussão e os desdobramentos de suas sucessivas aprovações e implementações pelo governo brasileiro; ele também disponibiliza um acervo digital de notícias sobre o direito e o dever do cibercidadão no Brasil e no mundo (vide figuras 6 e 7).

The screenshot shows the homepage of the Câmara dos Deputados website. The header includes the text 'CÂMARA DOS DEPUTADOS' and 'A casa de todos os brasileiros.' Below the header, there is a navigation menu and a search bar. The main content area features a large headline: 'CPI ouve advogados do PCC sobre compra de fita sigilosa_'. To the left, there is a sidebar with various links and a 'Bate-Papo' section. The 'Bate-Papo' section is titled 'Converse com deputado especialista em biodiesel.' and is scheduled for 'Quinta-feira (25), às 9h30'. The main content area also includes a 'DESTAQUES DO DIA' section with several news items, including 'BATE-PAPO SOBRE BIODIESEL' and 'REBELIÃO DE PRESOS'. The website is dated 'Brasília, segunda-feira, 22 de maio de 2006 - 18h52'.

Figura 6 - Agência da Câmara (*Chamber Agency*) promove bate-papo sobre crimes na internet.

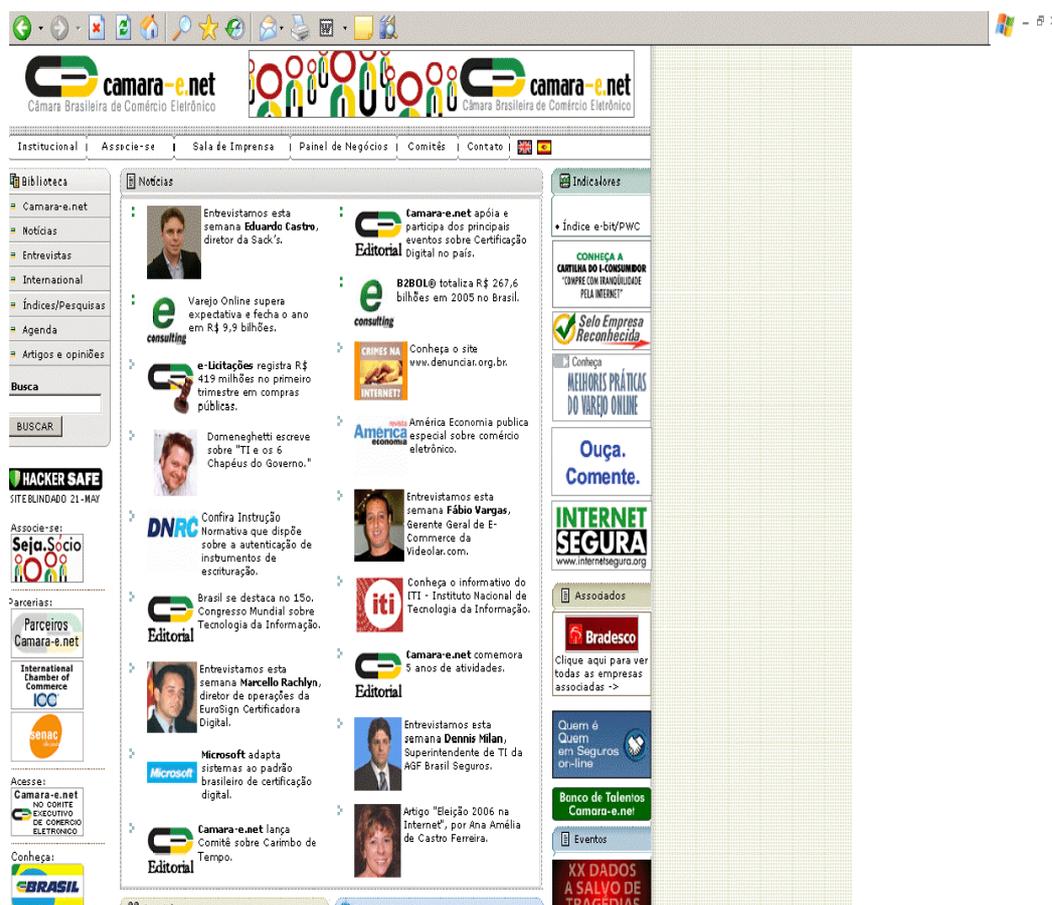


Figure 7- Câmara do Comércio Eletrônico (*Electronic Commerce Chamber*)

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

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

Claude Grunitzky (2006) define o fenômeno, explicando que alguns indivíduos encontram formas de transcender sua cultura primeira, de modo a explorar, examinar e infiltrar a cultura estrangeira. Essas pessoas são ‘transculturalistas’ tais quais suas experiências (GRUNITZKY, 2006, tradução nossa).²

Quando dizemos experiências, isso significa que elas estão envolvidas em novos modelos de expressão da mídia também. Estão criando ferramentas de linguagem para identificar a si mesmas nesses sistemas, ou melhor, sistemas digitais. De acordo com esse mosaico de novas estruturas da linguagem, a cibersociedade está se enriquecendo com novas idéias e processos comunicacionais. Então, novas fronteiras têm sido criadas no mundo on-line, onde as categorizações estão desaparecendo com o espaço e o tempo. Esse mundo complexo exige ferramentas com a mesma dimensão complexa, que tornem possível analisar a natureza híbrida (virtual e real) desse mundo volátil, reconstruída, agora, numa base de espectro transcultural.

3 DESAFIOS E (RE) DESCOBERTAS

O ciberespaço tem enfrentado cada vez mais desafios para sua evolução. Um deles é a sua incapacidade de definir o processo que resolva problemas como a exclusão informacional, as questões de segurança, a censura, o agressivo Apartheid digital entre muitos outros. (WILHELM, 2004). Diversos grupos - entre eles os pesquisadores, os governos, os mercados e as grandes corporações pelo mundo afora - provêem diferentes cenários para analisar essas questões apontadas. Contudo, esses grupos remam isoladamente em suas respectivas redes ao invés de se integrarem dentro de um trabalho também híbrido. Como exemplo, seis redes principais controem o conteúdo da Internet. São elas: rede de símbolos (signos), línguas, mercados, máquinas, povos e comunidades³. Logo, as prováveis soluções dos problemas on-line deveriam advir por meio da integração, senão completa - *pelo menos parcial* - dessas redes, evitando-se apenas a tentativa isolada de uma delas na compreensão do fenômeno cibernético. Ante esse diagnóstico, é possível de se entender como as culturas da emergência e da linguagem - *que compreendem as formas como os resultados holísticos cibernéticos acontecem, fruto dos confrontos entre fenômenos das matrizes comunicacionais cibernéticas* - podem oferecer importantes *insights* para encontrar a solução integrada proposta acima (LOGAN, 2000).

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

Em princípio, esses aplicativos eram considerados apenas jogos infantis e para adolescentes, ou ainda eram comunicadores instantâneos porque tinham como base as estruturas do jogo de papéis, conhecido como RPG (*Role Player Games*). Agora, eles

não são mais jogos, no sentido de entretenimento somente, mas ultrapassaram tais fronteiras e têm sido responsáveis pela criação de novos espaços de ambientes virtuais, mídias, textos, transtextos, hipertextos etc. Trata-se da vida virtual com suas regras virtuais e é, sem dúvida, essa a *morada* dos direitos e deveres do mundo *on-line* (TURKLE, 1997).

Temos que nos deparar com os problemas das fronteiras quando se discute ciberespaço; do contrário, nós ofuscaríamos a discussão e suas regras. Para isso, é mister que apresentemos esse complexo mosaico de relações ciberespaciais de modo que sejamos capazes de examinar como as condições da vida estão sendo reformuladas no espaço digital. Seria a *Web* semântica uma ferramenta para ser usada para compreender a vida virtual? (LEVY, 1999).

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

4 O LEGADO MCLUHANIANO: UM RETRATO DA “ALDEIA GLOCAL CIBERNÉTICA”

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

Herbert Marshall McLuhan usou esse termo para explorar a idéia de como a mídia de massa eletrônica mudaria os modos como nos comunicamos globalmente. Observando essa mudança na convivência tribal provocada pela tecnologia de mídia, McLuhan (1962) se inspirou para escrever *A Galáxia de Gutenberg: o Homem Tipográfico*⁴ e *Guerra e Paz na Aldeia Global*. Nesses trabalhos, ele descreveu o impacto da tecnologia nas comunidades globais e na mídia:

o mundo das imagens é um dos espaços homogêneos e unificados (*pinturas rupestres, logomarcas etc*). Deste modo, esse mundo só visual é resistente em retribuir na mesma ordem à diversidade das palavras faladas. Assim, a língua foi a última arte a aceitar a lógica visual da tecnologia Gutenberguiana, e a primeira a rebocar-se na era da eletricidade (*telefonia, telemática, comunidade virtual*). (MCLUHAN, 1962, p.130, tradução e *grifos nossos*).

As observações de McLuhan permitem-nos repensar o que está acontecendo ao

mundo em termos de comunicação. McLuhan não viu a *World Wide Web* nascer, mas certamente a previu. Não há dúvida de que sua visão nesse campo social é um bom exemplo do fenômeno da comunicação.

Diante disso, podemos otimizar essas observações na construção de uma matriz que figure as comunidades cibernéticas de hoje, que eu aproveito agora para cunhar “aldéia glocal cibernética”. Durante a evolução da mídia, tem sido muito difícil diferenciar o termo globalização como uma ferramenta para compreender o impacto da mídia na ecologia do sentido. Contudo, eu citarei McLuhan ao usar o termo ecologia da mídia que vislumbra a mídia, antes de tudo, como um ambiente da comunicação, com suas particularidades de ecossistema. Antes, porém, é preciso compreender o papel das fronteiras nessa relação mídia/ecossistema.

Se nós estamos na *Web*, automaticamente estamos no ciberespaço. Evidentemente, estar no ciberespaço não é radicalmente novo como temos observado no crescimento desse território pós-industrial. Esse panorama, contudo, nos direciona para enfrentarmos alguns desafios provindos da condição pós-moderna.

A propósito, de que tipo de desafios estamos falando? Esses desafios constroem e reconstroem o conceito de direitos e deveres na ágora informacional. Anterior à resposta a essa questão é necessário definir cibercidadania, do contrário seria difícil identificar seus efeitos no cibersociedade.

Em princípio, a cibercidadania possui um denso conceito. Define-se por uma aproximação das relações da vida real e desvela quão complexas são essas relações. Assim, analisarei o conceito usando os postulados da vida pós-moderna que é sedimentada nas matrizes do significante e do significado, entre outras inter-relações⁵.

De forma geral, Howard Rheingold introduziu o conceito de cibercidadania “[...] como um contrato de representação informal e não-escrito” (RHEINGOLD, 2000, p.19). Bem, essa introdução esboça o mundo on-line como um terreno no qual exige de nós envolvimento contextual para sua compreensão.

4.1 CONCEITO: CONTEXTO OU/E *TRANSTEXTO*

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

Ao evocar uma provável analogia à vida virtual, Lévy descreve como esse comportamento influencia as bases da cibercidadania, como “[...] um conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensar e valores no ciberespaço” (LEVY, 1999, p.128-129).

Se você considerar a definição clássica, a cidadania expressa um conjunto de direitos que concede ao indivíduo a possibilidade de agir ativamente como partícipe das escolhas da vida do povo e do governo. Portanto, aquele que não tem cidadania está à margem ou excluído da decisão da vida social, mantendo-se numa posição de inferioridade dentro do grupo social. (DALLARI, 1998, p. 14)

Jean Jacques Rousseau define a cidadania como um acordo entre indivíduos que concedem alguns dos seus direitos para tornarem-se cidadãos. A base desse acordo seria atender à vontade, identificada com a coletividade; portanto, a soberania seria a marca significativa da cidadania entre o desejo individual e o geral (ROUSSEAU, 1973, p.53).

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

Com sua ênfase no povo que foi tão freqüente ao redor do mundo, vários grupos nacionais, independentemente, invocaram um nome especial pra ela. Os suecos falam de desenvolvimento de capital humano. Os japoneses dobram-se ao sentido de ferramentas humanas. Os franceses a chamam de Toyotismo. E os americanos chamam-na da nova cidadania econômica⁶ (DERTOUZOS, 1997, p.213, tradução nossa).

Distante por um momento desse conceito de mercado, a cibercidadania encontra-se intrinsecamente relacionada ao espectro simulado. No reino da simulação, muitas estruturas de linguagem têm mudado de forma considerável (BAUDRILLARD, 1983).

Os modos como os usuários se expressam através de textos e imagens estariam redefinindo a si mesmos quase em todo instante na comunidade virtual. Podemos, parcialmente, justificar essa redefinição pelo impacto do mundo pós-moderno delineado por Jameson em seu famoso livro *Pós-modernismo, ou a Lógica Cultural do Capital Tardio* (1998, p. 53-92).

Apesar de mais de duas décadas, de acordo com sua concepção, o mundo pós-moderno precisa de um “novo mapeamento da estética cognitiva”, e os computadores oferecem uma soma de matrizes simuladas onde essa realidade permite identificar-se (JAMESON, 1998, p.89).

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

on-line?

Em geral, é difícil separar o ciberespaço em categorias⁷. O ciberespaço está cheio de *dados híbridos* e não pode ser analisado em fragmentos, mas como um todo. Devido a sua natureza diversa, as ciberidentidades precisam ser reestudadas segundo uma aproximação holística. Por aceitar esse fato, a cibercidadania é definida como um mosaico de relações, focado na ciberidentidade no mercado de símbolos (sinais) também, ou, melhor, no *transtexto*.

Transtexto consiste da fusão de duas palavras: *trans* que vem da transdisciplinaridade, e *texto* que se refere ao significante e ao significado; objeto e sujeito, etc. Transtexto representa inúmeras conexões hipertextuais que têm criado “um admirável mundo novo”, ou o *Admirável mundo on-line novo...* (HUXLEY, 1998). Ao contrário, esse mundo não é tão admirável nem mesmo novo, mas na realidade esse mundo on-line idealizado está longe do “perfeito”.

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

O cidadão é, na verdade, um dos papéis entre outros na completa e bem-ordenada vida. Nós somos também mães e pais, estudantes e profissionais, cineastas e donas-de-casa, e muitas outras coisas mais. [...] Somos (1) questionados, em busca da verdade e sobre o universo em que vivemos. Somos (2) agentes morais, buscando e discernindo, e em defesa daquilo que consideramos a coisa certa. Somos (3) donos/donas-de-casa e consumidores, envolvidos na ronda diária da casa, do comer e do entreter-se. Somos, necessariamente, (4) trabalhadores ou agentes econômicos, engajados no trabalho para tornar o lar possível. Somos (5) seres culturais, que saboreia os frutos da criatividade humana em todos os estágios performáticos [...]E somos (6) íntimos, criadores de conexões emocionais e de amor em nossas relações com nossos amigos e famílias (KINGWELL, 2000, p. 13-14, tradução nossa).⁸

No mundo cibernético, a situação não é diferente. Metaforicamente, as identidades on-line estão em fragmentos num jogo de complementaridade em busca do significado. Esses fragmentos compõem um vórtex digital construído pelas inter-relações dos usuários. Não é uma tarefa fácil compreender essa dinâmica.

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

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

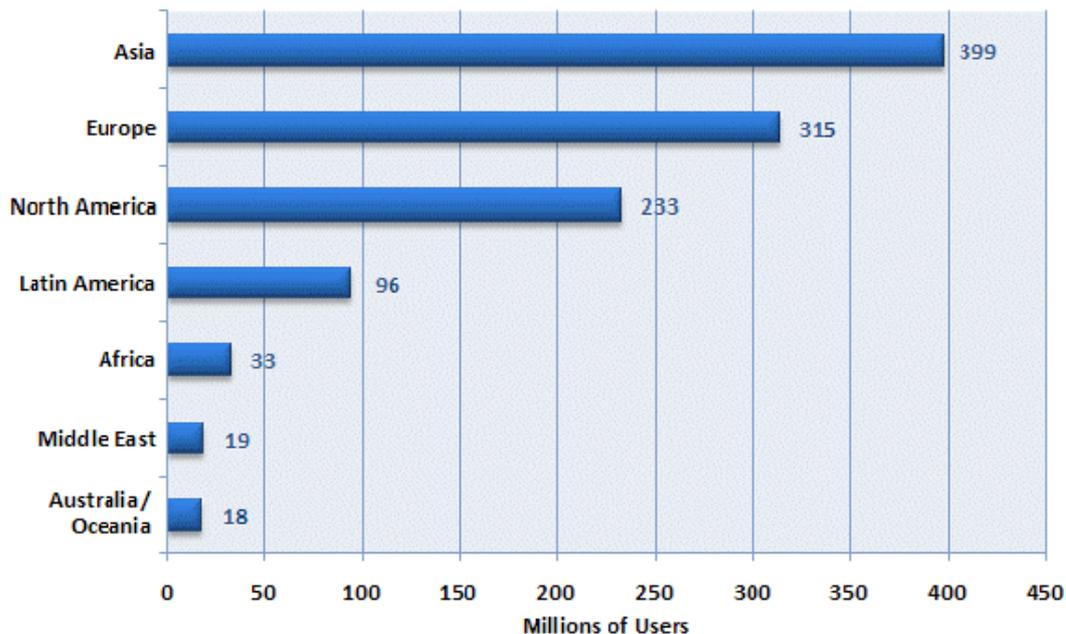
A lição de Arcade, se se está discutindo o até mesmo não-espacial e projeto global de Benjamin - porém carinhosamente inacabado - no qual ocupamos hoje, infere-se que se pode pensar em obter nosso lugar ao sol de forma sempre acelerada, seguindo à frente, ou numa decisão inversa? E, além do mais, a verdade é que nem esse percurso nos levará para onde queremos ir. Então, qual será esse percurso? (KINGWELL, 2000, p.174, tradução nossa).⁹

Talvez essa observação implique uma análise mais recente sobre o problema das fronteiras e suas distinções delineadas pelo limite do discurso do usuário, pois no mundo on-line palavras são ações; palavras são paralelepípedos nessa superinfovia. (TURKLE, 2005). A idealizada cibercidadania usa suas diferenças como contribuição da consciência coletiva. Esse aspecto não tem sido considerado em muitos estudos.

O cadastro - por assim dizer - do usuário não é um mistério, mas suas vulnerabilidades se firmam num conteúdo volátil; as características do usuário estão sendo obscurecidas pela exploração intencional e excessiva do mercado midiático (*Google, American Online, etc.*). Logo, pesquisas se direcionam por institutos para redescobrir a natureza virtual do sujeito em questão. Acredita-se que, portanto, a compreensão do que venha a ser *limite* e *fronteira*¹⁰ será o primeiro passo na construção da identidade cibernética como interfaces transculturais nas quais minimizam-se os apelos do jogo financeiro dessas grandes corporações ponto.com (BARNEY, 2007).

Como resultado dessas relações cibernéticas, em 2007, um mapa dos acessos a Internet foi elaborado pelo grupo Miniwatts Marketing e está disponível em <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>, onde se apresentam as estatísticas “admiráveis” de um mundo digital bem-desequilibrado, cujos números e seus cruzamentos apresentam-se a seguir:¹¹

Internet Users by World Region



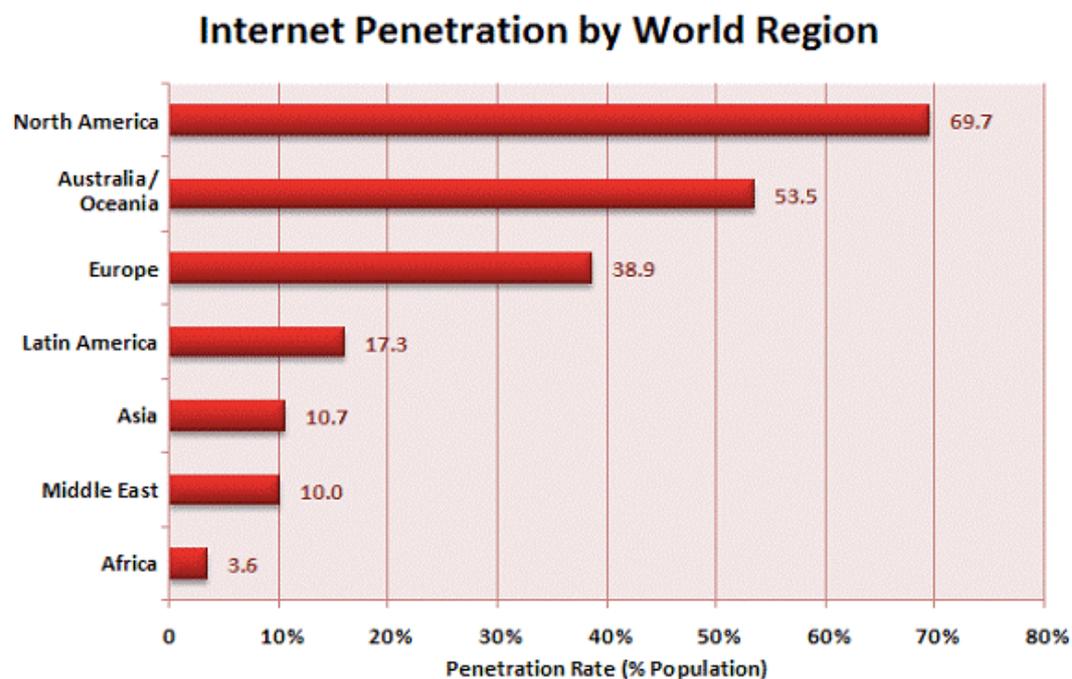
Copyright © www.internetworldstats.com - Mar 19, 2007

Figura 8 - Internet Users by World Region

World Regions	Population (2007 Est.)	Population % of World	Internet Usage, Latest Data	% Population (Penetration)	Usage % of World	Usage Growth 2000-2007
Africa	933,448,292	14.2 %	33,545,600	3.6 %	2.9 %	643.1 %
Asia	3,712,527,624	56.5 %	436,758,162	11.8 %	37.2 %	282.1 %
Europe	809,624,686	12.3 %	321,853,477	39.8 %	27.4 %	206.2 %
Middle East	193,452,727	2.9 %	19,539,300	10.1 %	1.7 %	494.8 %
North America	334,538,018	5.1 %	232,655,287	69.5 %	19.8 %	115.2 %
Latin America/Caribbean	556,606,627	8.5 %	109,961,609	19.8 %	9.4 %	508.6 %
Oceania / Australia	34,468,443	0.5 %	18,796,490	54.5 %	1.6 %	146.7 %
WORLD TOTAL	6,574,666,417	100.0 %	1,173,109,925	17.8 %	100.0 %	225.0 %

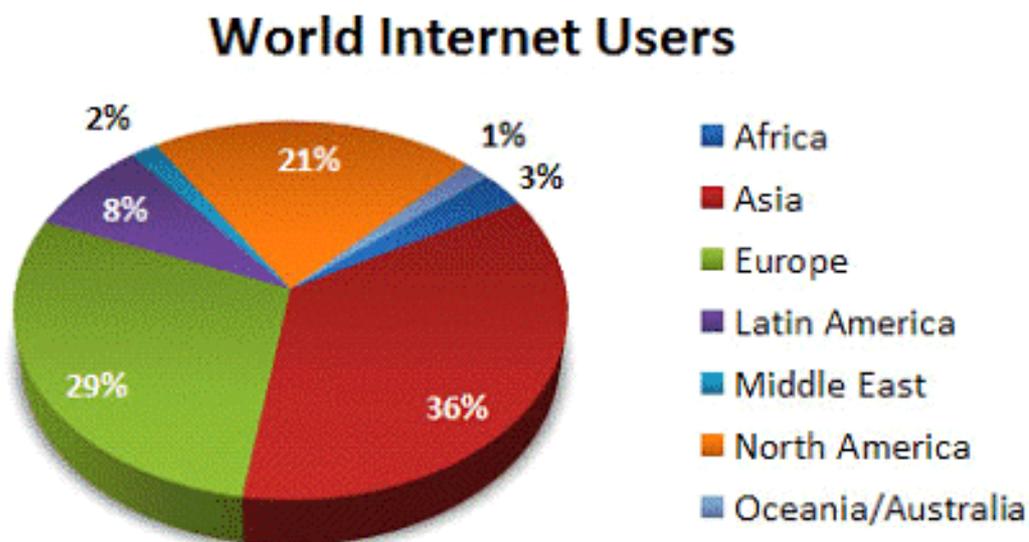
NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics are final for June 30, 2007. (2) CLICK on each world region for detailed regional information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data contained in the [world-gazetteer](#) website. (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen/NetRatings, by the International Telecommunications Union, by local NICs, and other other reliable sources. (5) For definitions, disclaimer, and navigation help, see the [Site Surfing Guide](#). (6) Information from this site may be cited, giving due credit and establishing an active link back to [www.internetworldstats.com](#). Copyright © 2007, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

Figura 9 - World Internet Usage and Population Statistics



Copyright © www.internetworldstats.com - Mar 19, 2007

Figura 10 - *Internet Penetration by World Region*



Copyright © 2007, www.internetworldstats.com

Figura 11 - *World Internet Users*

Essas estatísticas têm demonstrado um amplo panorama da realidade on-line e esboça um cadastro aproximado do usuário em todo o mundo num espectro

preocupante e injusto. Essa distribuição desleal é um resultado de um somatório de decisões políticas e públicas dentre as quais sumarizam as respectivas prioridades dos seus países: venda, mercado de mídia, info-inclusão, partidos políticos, políticas tecnológicas, etc.

5 NOVA FACE: CONSIDERAÇÕES FINAIS?

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

Sabemos que a língua do cibercidadão é o *Globlish* (PAGON, 2004)¹² - híbrido de Inglês e códigos transnacionais de mercado - e sua rede de relações é, por excelência, um *Apartheid* digital, sendo seus direitos e deveres contratos fronteiriços da cultura da senha (código) e sempre renegociáveis, que viajam pelas interfaces das redes transculturais. Nesse ponto, porém, este artigo apresentou alguns dos principais aspectos da cibercidadania e os projetos dela decorrentes, que estarão mais detalhados no livro *Cibercidadania* - o que é direito e dever no mundo on-line? (Versões em inglês e português).

Assim sendo, este artigo procurou expor as principais bases em que se fundamentam a cibercidadania, evitando-se apenas tópicos teóricos, mas técnico-práticos para defrontar o *gap* existente entre os discursos e as práticas, repensando as análises do *digital divide*, que justifica o aumento da info-exclusão e suas agressivas nuances. Portanto, a vida *on-line* ou virtual tem legitimado cada vez mais a bem conhecida frase de McLuhan sob a condição glocal cibernética, onde “na era da eletricidade, nós vestiremos toda a humanidade como nossa pele” (McLUHAN, 1964, tradução nossa).

ABSTRACT

As a result of a post-doctoral research (CAPES, Brazilian Foundation, 2006-2007), carried out at the McLuhan Program in Culture and Technology (University of Toronto- UofT) - this paper intends to present some of the main info-inclusion contributions that came from transcultural phenomenon of Canadian society into the constitution of the government and private online service networks. These contributions have really helped in attempt to outline the essential characteristics of cyber citizenship in an approach and precise ways, and with it, to draw a cybercitizens profile in the contemporary. In addition, to glimpse the main and probable onus and bonus from the virtual technologies in to exercise the participatory democracy among others political and social conditions - faced as challenges and (re)discoveries of the

non-territorial nature of the internet - they will be reunited and organized in the book entitled *Cyber citizenship - what is the meaning of the right and duty in the online world?*, with preview edition in 2008 (English and Portuguese versions).

Keywords: Internet. Cyber Citizenship. Information Society. Digital Media. Cyber.

RESUMEN

Como fruto de un trabajo de pesquisa pos-doctoral (Capes, Fundação Brasileira, 2006-2007), realizado en el McLuhan Programa en Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto, este artículo presenta las principales contribuciones obtenidas sobre el impacto de los nuevos paradigmas ciber-sociales, legitimados por el fenómeno mediático de la transculturalidad y presente en los discursos del ecosistema online canadiense, en la caracterización y manutención de la cibercidadanía. Por lo tanto, teniendo como premisa la naturaleza no-territorial del mundo digital, este estudio esboza la tentativa de caracterizar la cibercidadanía. Además, investiga de manera técnica y rigurosa el ciberespacio, confrontando los llamamientos del mercado mediático online y estudiando estrategias para inmunizar los ataques a la ciberdemocracia (info-inclusión), en la relación media digital-cibercidadanía, culminando en la producción e organización del libro: *Cibercidadanía - o que es derecho e deber no mundo online* (versions brasileña y inglesa) con edición prevista para 2008.

Palabras claves: Internet. Cibercidadanía. Sociedad de la Información. Medias Digitales.

REFERÊNCIAS

BARNEY, Darin. **One nation under google: citizenship in the technological republic**. Toronto: UofT/Hart House Lecture Press, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulations**. New York: Sémiotext(e), 1983.

DALLARI, Felix. **Direitos humanos e cidadania**. São Paulo: Moderna, 1998.

DERTOUZOS, Michael. **What will be: how the world on information will change our lives**. New York: Harper Collins, 1997.

GRUNITZKY, Claude. **Transculturalism: the world is coming together**. New York: Powerhouse Books, 2006

JAMESON, Friedrich. **Pós-modernismo: a lógica do capitalismo tardio**. São Paulo: Summus, 1998.

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

HUXLEY, Aldous. **Brave new world**. New York: Harper Perennial Modern Classics, 1998.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

KINGWELL, Mark. **The world we want: restoring citizenship in a fractured age**. Toronto: Viking, 2000.

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

LYOTARD, Jean. **A Condição pós-moderna**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOGAN, Robert K. **The sixth language: learning a living in the internet age**. Toronto: Stoddart, 2000

MCLUHAN, Marshall. **Cibernação e cultura**. In: DECHERT, Charles R. (Coord) **O Impacto social da cibernética**. Rio de Janeiro: Bloch, 1977.

_____. **Communication in the Global Village**. In TOPPIN, Don (Ed.). **This cybernetic age**. New York: Human Development Corporation, 1969. P. 158-167.

_____. **The Gutenberg galaxy: the making of typographic man**. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

_____. **Os Meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1973.

_____. **Understanding media: the extensions of man**. New York: Signet Books, c1964.

_____. **War and peace in the global village**. Toronto: University of Toronto Press, 1968.

MINIWATTS MARKETING GROUP. Disponível em: <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>> Acesso em: 18 abr. 2007.

NICOLA, Ricardo. **Cibersociedade: quem é você no mundo on-line?** São Paulo: Senac, 2004. (Coleção Ponto Futuro).

NICOLA, Ricardo. **Cibercidadania & relações on-line: conflitos nas mídias digitais - caso Canadá-Brasil**. In: RETZ, Célia (Org). **Opinião pública e as relações (im)possíveis**. Bauru, SP: Faac/Unesp-Bauru, 2005.

PAGON, Elia Patricia Pekica. **Globish the communication of the future**. France, Jean-Paul Nerrière Ed/GNU Public License, 2004. Disponível em: <<http://www.jpn-globish.com/articles.php?lng=fr&pg=171>> Acesso em: 20 abr. 2007.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual community: homesteading on the electronic frontier**. 2nd ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.

ROUSSEAU, Jean Jacque. **Do contrato social**. São Paulo: Hucitec, 1973.

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

_____. **Vida no ecrã: identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

SITES

www.well.com

www.canlaw.com/rights/resource.htm

www.utoronto.ca/mcluhan/

www.mcluhan.utoronto.ca/academy/mms1

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

www.ombudsman.on.ca

www.dhnet.org.br

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

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

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

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

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

www.cap.ic.gc.ca/index.htm

www.schoolnet.ca/home/e/

<http://netizen-news.ca>

Copyright (c) 2007 Autor(es) / Copyright (c) 2007 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal. Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.



Selo CC-BY-NC com Direito Autoral_2007

¹ *Community Access Program*. Disponível em: <<http://cap.ic.gc.ca/index.htm>> e <<http://www.schoolnet.ca/home/e/>> Acesso em: 10 de maio de 2007.

² Do original: “this phenomenon explaining that some individuals find ways to transcend their initial culture, in order to explore, examine and infiltrate foreign culture. These people are ‘transculturalists’ and their experiences” (GRUNITZKY, 2006).

³ Essas redes também foram apontadas por Pierre Lévy em uma palestra apresentada no Congresso de Educação e Tecnologia, realizado no Hotel Meliá, em São Paulo, em 2002.

⁴ Do original: “the world of visual perspective is one of unified and homogeneous space. Such a world is alien to the resonating diversity of spoken words. So language was the last art to accept the visual logic of Gutenberg technology, and the first to rebound in the electric age” (McLUHAN, 1962, p. 130).

⁵ Jameson, Friedrich; Lyotard, Jean, et al.

⁶ Do original: “With its emphasis on people, was so prevalent around the world that the various national teams independently invoked a special name for it. The Swedes talked about the development of human capital. The Japanese dubbed it human ware. The French called it Toyotism. And the Americans called it new economic citizenship” (DERTOUZOS, 1997, p. 213).

⁷ De acordo com a concepção do autor sobre o ciberespaço: “Devemos considerar a Internet um ambiente em si mesmo ou devemos considerá-lo uma parte complementar ou uma extensão de nosso próprio ambiente?” (JONES, 1999, p. 31).

⁸ Do original: “Citizen is of course just one role among others in a full and well-ordered life. We are also mothers and fathers, students and professionals, moviegoers and householders, and many other things besides. [...] We are (1) inquires, seeking the truth about our lives and the universe in which we live. We are (2) moral agents, seeking and discern, do, and defend what we consider is the right thing. We are (3) householders and consumers, involved in a daily round of dwelling, eating, and entertaining. We are, necessarily, (4) workers or economic agents, engaging in the labor that makes dwelling possible. We are (5) cultural beings, who enjoy the fruits of human creativity in everything from staged and we are (6) intimates, creators of love and emotional connection in our relationships with our friends and families” (KINGWELL, 2000, p. 13-14).

⁹ Do original: “The lesson of the Arcades, whether we are discussing the ones Benjamin depicted so lovingly in his unfinished Project or the global and even no spatial ones we occupy today, points to this: we keep thinking that we can get home by going more quickly forward or by retreating more decisively back. And yet, the truth is that neither course will really take us where we want to go. So what will?” (KINGWELL, 2000, p. 174).

¹⁰ Documento eletrônico.

¹¹ Documento eletrônico.

¹² Documento eletrônico.