



Comunicação Ambiental na Sociedade Digital: revelações empíricas iniciais¹

Katarini MIGUEL²

Universidade Metodista de São Paulo, SP

RESUMO

O presente artigo visa discutir, na perspectiva das Tecnologias da Informação e Comunicação, a experiência comunicativa *online* produzida pelo movimento ambiental, buscando refletir sobre uma possível cibercultura ambientalista. Para tanto, será realizada uma discussão bibliográfica, englobando as características do ciberespaço, sua estrutura, impactos e conseqüências em uma sociedade que vem se delineando digitalmente, para entender os processos de construção da comunicação, de interatividade, mobilização e ativismo no contexto desta cibercultura. Como base empírica, realizou-se um estudo exploratório com o portal do *Greenpeace* Brasil, que acumula experiências com a dinâmica virtual de comunicação, pode ilustrar os conceitos e exemplos, e revelar tendências.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Cibercultura; Movimento Ambiental; Ativismo.

1) Apresentação

O avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) traz desafios metodológicos e teóricos que precisam ser vencidos ou, ao menos, abarcados sistematicamente pela pesquisa em comunicação. Essa abordagem exige conceituações e novos estudos que consigam explicar as modificações nos processos sociais e, portanto, comunicativos, para desvendar as nuances que vem estruturando a sociedade contemporânea. A proposta deste trabalho é adentrar um campo relativamente novo, porém latente de estudos, no sentido de entender os processos de construção da comunicação, de interatividade, mobilização e ativismo no contexto da cibercultura ambiental. Ou seja, na perspectiva das TICs na sociedade digital, se buscará compreender a experiência comunicativa *online* produzida pelo movimento ambientalista.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Ciência, Meio Ambiente e Sociedade, XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação Social na UMESP/SP, bolsista CNPq. Email: k-miguel@uol.com.br



Muitos autores alertam para a necessidade de uma revisão no pensamento para entender a comunicação social. Para Squirra (1999), por exemplo, a tal sociedade do conhecimento ou da informação que se difunde hoje, só é possível se sedimentada na tecnologia, em especial, na da comunicação. E a abordagem da tecnologia vem tarde, em um contexto em que já se assiste a revolução total das mídias convencionais, juntamente com a possibilidade de alterar o modelo unilateral para uma proposta de “muitos para muitos” (REINGHOLD, 1994). Os usuários passam a ser os produtores e os disponibilizadores de informações em um cenário, que prega o envolvimento, a troca, a colaboração, interatividade, e a mobilização. Contextualizando para a questão ambiental, objeto deste trabalho, é nítido, nos espaços virtuais do movimento, a orientação de envolvimento, de mobilização, visando a sensibilização, a mudança de comportamento e, acima de tudo, a adesão à causa. Cidadãos comuns agora, de qualquer parte do mundo, podem atuar, participar, ser um ativista *online*, ao receber e propagar informações ou referendar manifestos.

Vilches (2003) acredita que a tecnologia ainda precisa ganhar seu espaço nos temas da comunicação, considerando novos conceitos, enfoques, categorias de análises para uma comunicação sob demanda, em que não considera mais a audiência, mas cria-se a denominação de usuário. Além disso, não se trata de um meio de comunicação único, mas muitos, com técnicas e possibilidades de comunicação variáveis, assim como diferentes graus de interatividade. “A nova sociedade digital é, simultaneamente, território de desenvolvimento econômico e centro de uma grande rede integrada das principais tecnologias de comunicação”. (VILCHES, 2003, p.32).

Pensando nesta configuração, em que, segundo Vilches (2003), as teorias tradicionais da comunicação já não mais oferecem respostas conceituais diante da emergência das TICs, as coordenadas metodológicas também devem ser revistas e nesta direção, se propõe aqui um diálogo permanente com o objeto de estudo a ser desvendado - a cibercultura ambientalista - no seu eixo das ferramentas de comunicação e mobilização, em especial, o ciberativismo, tendo como referência o portal do *Greenpeace* Brasil. Assim, ao longo do trabalho conforme serão discutidos e apresentados os conceitos teóricos, a proposta será confrontar com a base empírica, no sentido exploratório, para entender as potencialidades da cibercultura, as novas formas de comunicar, e este diferenciado momento tecnológico, compreendendo um fenômeno, a luz de um exemplo específico.



2) Ciber cultura, espaço, tecnologias

Este momento será dedicado para entender o que seria o espaço virtual dominado por tecnologias que vem alterando não só as formas de comunicação, mas também as relações sociais, econômicas, ambientais. Entender a cibercultura ambiental, um dos anseios deste trabalho, passa por compreender o ciberespaço e a influência das tecnologias da informação e comunicação na sociedade, e as múltiplas denominações e conceituações.

Vilches (2003) lembra que a perspectiva das tecnologias gera controvérsias. Enquanto alguns defendem uma posição otimista e até utópica a respeito das tecnologias, vislumbrando uma sociedade mais igualitária, livre, com pleno exercício de expressão, de outro lado, os céticos defendem que surgem novos conflitos sociais e profundas desigualdades no acesso às oportunidades e melhoria da qualidade de vida. Mas é certo que houve uma revolução nas formas de comunicação e relacionamento, que vem sendo prenunciada desde a década de 60.

Tofler (2005) narra um cenário onde foi decretada a morte do industrialismo para ascender uma nova civilização que ele denominou enquanto a Terceira Onda, título de sua obra profética, que desafia todas as velhas pressuposições, apresentando novas relações geopolíticas, estilos de vida e modos de comunicação, proporcionados pela tecnologia. Enquanto a primeira onda, da fase agrícola, perdurou até século XVII, quando se inicia a fase industrial que ocupou centralidade por pouco mais de 300 anos, a terceira onda se forma em poucas décadas. A característica desta onda é justamente o avanço tecnológico e das telecomunicações, a chamada infosfera - canais de comunicação que formam a arquitetura da sociedade contemporânea.

Essas modificações influenciaram, inclusive, a visão de natureza lembra o autor. A segunda onda foi marcada por uma posição da “industrialidade” (TOFLER, 2005, p. 115) que pregava a exploração da natureza por trás de uma proposta ubíqua de progresso. Já a terceira onda, coloca em evidência movimentos, como o ambiental, que alertam sobre os processos de destruição para evidenciar uma proposta de relações ecológicas mais equilibradas, que minimizem impactos. É neste momento que o conceito de meio ambiente deve ser, e está sendo reestruturado, na visão do autor, e nota-se uma busca pelo resgate do natural. É fato que a temática ambiental vem crescendo em qualidade e centralidade atualmente na sociedade, com a natureza em primeiro plano sendo valorizada e procurada como espaço de paz e comunhão. O



próprio nome *Greenpeace*, na tradução Paz Verde, remete a esta idéia, e a organização ainda define sua missão como voltada para “defender o ambiente e promover a paz, inspirando as pessoas a mudarem atitudes e comportamentos” (www.greenpeace.org/brasil), o que vai ao encontro do colocado por Tofler (2005).

Além disso, a terceira onda é marcada também pela revolução das comunicações. Com a desmassificação e diversidade de modelos representativos surge a categoria dos produtores e “prosumidores”. (TOFLER, 2005, p.383). O que se assiste hoje com muita freqüência, como também coloca Vilches (2003, p.22), é o usuário/espectador em uma nova experiência de buscar por conta própria a informação que necessita, permitindo “desprender-se da massa indiferenciada da audiência, para entrar em contato com outros usuários e outras formas sociais de consumo ativo”.

As modificações, ocasionadas pelas TICs, ocorreram em diversas esferas da sociedade e isso fica claro na obra de Friedman (2005) que ilustra como o mundo foi ficando plano, “achatado”, e vem subvertendo regras, papéis e relacionamentos com uma velocidade jamais imaginada, que o autor denomina como etapa de Globalização 3.0, onde se assiste a modelos políticos e empresariais inéditos. “Para onde quer que olhemos, vemos hierarquias sendo desafiadas de baixo para cima ou deixando de ser estruturas verticais e se horizontalizando, tornando-se mais colaborativas“. (FRIEDMAN, 2005, p.51)

Código aberto, comunidades colaborativas e auto-organizadas, cidadania e mobilização *online*, sujeitos produtores e consumidores, são alguns dos termos centrais desta nova configuração da comunicação. Friedman (2005, p.112) cita, por exemplo, o achatamento nos sites de informação e jornalismo, principalmente com informações independentes dos blogs “que criaram uma espécie de sala de imprensa de código aberto“, que contam com um exército de jornalistas cidadãos que passam a produzir e compartilhar informações. Mas neste sentido, vale ressaltar que na cibercultura ambiental, tendo como exemplo o portal do *Greenpeace*, ainda não existe uma estrutura colaborativa tão decisiva, que permita a construção de informação ou a participação ativa, isso porque o conteúdo em si ainda é centralizado no âmbito da própria página eletrônica, apesar de permitir proliferação por meio das redes sociais. O internauta pode sim se cadastrar como usuário, como ciberativista, assinar petições e apoiar manifestos, mas sua opinião direta, dentro do portal, é veiculada apenas por meio de ferramenta de comentários para usuários cadastrados.



Vilches (2003, p.10) comenta o achatamento em outra perspectiva, da criação das comunidades que aproximam pessoas de diferentes locais com um objetivo comum. “As novas comunidades comunicativas que surgem com a universalização do correio eletrônico e o acesso à Internet pressupõem a ocupação de novos espaços sociais cada vez mais diversificados”. Reinhold (1994) foi um dos pioneiros a pensar a configuração das comunidades virtuais e vislumbrou um ecossistema de subculturas, porque já assistia suas diferentes aplicações, com a vanguarda do pensamento científico e político migrando para este ambiente de redes. Para ele, o impacto foi determinante porque nas comunidades tradicionais as pessoas tinham um senso de espacialização muito bem definido, enquanto nas virtuais o conceito de lugar requer um ato individual de imaginação. Portanto, se antes as sociedades precisavam do espaço físico, a tecnologia justamente muda esta lógica para estabelecer um ciberespaço. Vilches (2003) define o ciberespaço como rede sem centro e nem periferia, suportes de inteligência coletiva e novo lugar da comunicação e das narrações, formado por sujeitos interconectados que “constituem uma nova fronteira da comunicação e do real, e que se expressam por meio de figuras e imagens retóricas provenientes da literatura pós-moderna e das ciências da vida” (VILCHES, p.133). Para Vilches, trata-se de um campo dos saberes da economia, cultura, diálogo humano e, se pode apontar também, da causa ambiental, que utiliza deste espaço com propriedade. Analisando a estrutura geral, em sua página inicial, o portal do *Greenpeace* é um terreno multimídia, que disponibiliza diferentes veículos de comunicação - textos, notícias, fotos, vídeos, documentários - como coloca Vilches (2003), além das ferramentas virtuais, blogs e redes sociais. Há seções fixas como “Quem somos”, “O que fazemos”, “Participe” e “Blog” e um ícone específico de “Multimídia”, que evidencia a variedade de ferramentas, pois além das fotos e vídeos conta com seção de jogos e *gadgets*, onde é possível atuar sozinho ou com outros internautas. A primeira vista esta grande quantidade de informações e dispositivos pode revelar exagero, mas está de acordo com a proposta de compartilhamento e excesso de informações da sociedade contemporânea, e mostra que o movimento consegue usufruir das vantagens da Internet, das múltiplas possibilidades sem fronteiras, já que também veiculam campanhas internacionais e trazem links para *Greenpeace* de outros países, e aproveitam da possibilidade da instantaneidade e imediatismo com atualizações constantes, como é facilmente verificável no portal.

Entre outras denominações para as conjunturas criadas pelas TICs, Mattelart (2006) escolhe o termo mundialismo, forjado para marcar a simbiose com um



pensamento da rede universal, marcado pela aceleração do fluxo de informação e comunicação que não cessam de ampliar o círculo social, e conseqüente emergência dos públicos. Produção e recepção perderam sua natureza material para se transformarem em bits de informação, coloca Vilches (2003).

Johnson (2000, p.30) acredita em uma transformação completa da cultura nos últimos 50 anos, que traz atordoantes novas realidades que não têm respostas fechadas, mas uma “espécie de híbrido, misto de metáfora, nota de rodapé, tradução e paródia. O fato de não termos uma palavra única para descrevê-la dá a medida da novidade da forma”.

Neste contexto, temos a cultura da Internet, a cultura virtual, a cultura cibernética e, por fim, a cibercultura entendida por Levy (1999) como um valor de desenvolvimento e apoderamento social. Para o mesmo autor, a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, e abrange o conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, modos de pensamento, de valores e manifestações que se desenvolvem no âmbito do ciberespaço. Sendo este último definido como um novo meio de comunicação propiciado pela interconexão mundial dos computadores, englobando a infraestrutura material da comunicação digital e também “o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVY, 1999, p.17). Para definição da cibercultura ambiental, deve-se, então, considerar a experiência comunicativa como um todo, incluindo os produtores e usuários, que se inter cruzam, as ferramentas e as possibilidades - entre elas, a questão da interatividade tão difundida, mas pouco avaliada.

3) Inter atividade, face, processos

Ainda na década de 60 Tofler (2005, p.384) anunciou que a característica mais revolucionária dos meios de comunicação era a interatividade, ao permitir que cada cidadão pudesse atuar diretamente nos processos comunicacionais. “Nós possuímos cada vez mais a tecnologia da consciência”.

E a interatividade vai além da disponibilização de um canal de retorno. “Depois, na metade dos anos 1980, começa a se difundir a interatividade que, com o hipertexto, acabará por impor-se como componente estrutural da comunicação cujos efeitos são devastadores para a velha cultura de massa unidirecional” (VILCHES, 2003, p.190).



Para o mesmo autor este é o grande diferencial das novas tecnologias da comunicação, que deixaram para trás meios convencionais que discursavam unilateralmente e agora devem se adaptar aos novos meios. “A interatividade é a passagem da mediação para a criação. Os usuários deixam de ser objetos de manipulação, para converterem-se em sujeitos que manipulam” (VILCHES, 2003, p.234). Mas ele coloca uma questão interessante: o que manipulam os usuários? Os meios ou os conteúdos? No movimento ambiental nota-se o atrativo do meio em si e das diversas ferramentas que compõem a estrutura do portal Greenpeace.org/brasil, que possibilita diferentes usos e meios para se informar, conforme citado anteriormente, mas, ao mesmo tempo, se tem o apelo de um conteúdo, a preservação ambiental, que a cada dia cresce em interesse na sociedade. Ainda a linguagem e o formato escolhidos para tratar os temas, sempre de forma coloquial, com tom provocativo e até irreverente, gera mais curiosidade e adesão dos usuários, Como exemplo, pode-se colocar uma campanha específica veiculada durante o mês de junho de 2011, mais especificamente no dia dos namorados, que trazia o banner “Barbie acabou, não namoro com moça que desmata”, logo abaixo: “Mattel, pare de destruir as florestas da Indonésia”, justamente para denunciar os crimes ambientais praticados pela fabricante das bonecas Barbie. Portanto, se tem um cenário híbrido onde não é possível descartar o conteúdo para elevar as formas e os meios, também é inviável elencar as manipulações ou mesmo o tipo e o grau das mesmas. “Trata-se de um diálogo entre uma pessoa e uma máquina, na qual a noção de informação está presente como linguagem, como interface, como programa e como produto” (VILCHES, 2003, p.237).

Para Johnson (2001) o elemento crucial da interatividade é a interface, ou seja, os softwares que dão forma a interação entre usuário e computador. “A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão e não por força física” (JOHNSON, 2001, p.17). Foi justamente esta interface gráfica, que teve início na década de 70, que tornou fácil a utilização por meio de imagens, símbolos, ícones, desenhos e textos, e deu impulso a utilização do computador em larga escala por usuários comuns que não dominavam, por exemplo, a forma pioneira de utilização da máquina em linha de comando. A interface, neste contexto, é um meio de comunicação e não mero facilitador dos processos. O autor acredita que o termo ferramenta nem se



enquadre mais, sendo necessário um novo conceito relacionado a espaço/ambiente/informação como grande realização simbólica neste contexto.

Vilches (2003, p.24) tem a mesma visão: “a interface não é um complemento no ato de ver, como o controle remoto; é o centro da interação, a verdadeira zona de produção das novas relações sociais que regerão o uso da comunicação digital”. Isso porque na rede a interface é mais central do que a representação tipo leitura e recepção, e é quem pode proporcionar as formas de interação pela rede. “Na internet, assume-se como garantia a forma de participação dos usuários” (VILCHES, 2003, p.223).

Citando aqui as coordenadas de interface do portal do *Greenpeace* observa-se que se aplica sobremaneira por meio de textos, assim como coloca Vilches (2003, p.161) não se pode subestimar o texto neste processo por conta da “ortodoxia hoje reinante no campo do design”. As seções são apresentadas por meio de textos, apesar das imagens serem bastante utilizadas em banners de campanha, moções e, em especial, nos ícones das redes sociais cada um com sua respectiva marca.

A interface, portanto, facilita os processos e a participação - condição precursora da interatividade - que ganha terreno fértil no ciberespaço por conta de algumas características elencadas por Vilches (2003) que se resumem aqui. Uma delas é o fato do controle da informação não ter um único centro, mas propiciar espaço e integração a baixo custo, além de uma grande quantidade de conteúdos em circulação que aumenta o acesso popular à comunicação, ou seja, a arquitetura sem limites de espaço e com alcance imensurável. As redes ainda se mostram como caminhos de aceleração de produtos e de conhecimento e possibilitam a formação de grupos específicos, reunidos por afinidades, causa e propósitos em comum, que interagem entre si.

Vale lembrar, conforme Vilches (2003), que existem vários graus de interatividade que vão desde a velocidade na resposta, ou o que se chama ‘tempo real’ da informação; maior ou menor margem de escolha; ações mais ou menos personalizadas, até se pode incluir a possibilidade de comentar e capacidade de intervir no processo por meio de documentos abertos e colaborativos. Focando no item “Participe” do portal do *Greenpeace*, constam as opções “Redes Sociais“, “Ciberativista“, “Divulgue“, “Colaborador” e “Voluntário“, sendo que os dois últimos são cadastros para contribuir financeiramente com a instituição, se tornar um filiado ou um voluntário da organização. Em “Redes Sociais” constam links para seguir e compartilhar contatos em *twitter* ou *facebook*, por exemplo, onde se estabelece uma dinâmica mais livre de adesão, de compartilhamento de notícias e informações, já que a



intervenção direta no site não é permitida, apenas por meio de comentários em notícias, devidamente filtradas. Não existem documentos abertos ou formas colaborativas mais incisivas, com opções personalizadas, e a proposta mais próxima da interatividade é o item ciberativista, que permite integrar um modelo de mobilização, assinando petições, moções, divulgando as campanhas em blogs e outros espaços. A preocupação com a interatividade é tímida e valorizada no sentido da quantidade. Na página inicial são citados nominalmente os que já assinaram as petições em andamento, mas ainda não se configura como uma escolha personalizada.

Apesar disso, a questão da interatividade para Friedman (2005) é praticada com mais afinco justamente na comunicação praticada por ONGs e sociedade civil organizada, que, para ele, tem capacidade de mobilização e lutam por melhor governança local, usando a Internet e outros instrumentos modernos do mundo plano para dar visibilidade à corrupção, ao mau gerenciamento, aos problemas locais e globais. “Pensem nisto: há um século, os anarquistas estavam limitados em sua capacidade de comunicação e colaboração entre si, de encontrar simpatizantes e de juntar-se para realizar operações. Atualmente, com a Internet, isso não é problema“. (FRIEDMAN, 2005, p.313).

Mas uma das críticas que se assiste sobre modelos de participação é a questão do acesso restrito, a chamada brecha digital, e apesar de não ser este o foco do presente estudo, vale colocar dados recentes que indicam que os limites vem sendo superados, em especial no Brasil. Em recente publicação da INFO, Leal e Cruz (2011) mostram que 40% dos brasileiros já estão conectados à rede. Incluindo dados do acesso das redes sociais no mundo o número é assustador. O *facebook* no final de 2009 contava com 350 milhões de usuários no mundo, o que faria dele o terceiro país mais populoso do mundo, informa Giles (2010, p.27). As redes de certa forma humanizaram o computador e se mostraram ferramentas adequadas para a comunicação de massa, já que incrementam a capacidade de comunicação individual. “Graças às interfaces fáceis de usar e aos controles estritos de privacidade, as redes sociais se transformaram em vastos espaços públicos em que milhões de pessoas agora se sentem confortáveis em usar suas identidades reais *online*”. Esta quantidade de adesões e acesso também é facilmente visualizável no movimento ambiental. O *facebook* do *Greenpeace* Brasil conta com 36 mil amigos e uma média de 200 comentários por item postado ou “curtido“, enquanto o *twitter* tem 284 mil seguidores, com quase 5 mil postagens ou tuites. Estimando, a título de ilustração, que cada um destes *posts* foi *retuitado*, ou seja, repassados apenas uma



vez por cada seguidor, chega-se ao número estrondoso de quase dois milhões de mensagens circulando para públicos distintos e com alcance imensurável. E mesmo com esta quantidade de acessos e com a brecha digital comprovadamente diminuindo, a ONG mostra preocupação com as limitações ainda do acesso, e mantém a seção específica para difundir a causa na mídia convencional. É o caso do item “Divulgue” do portal, que disponibiliza as campanhas do *Greenpeace* para os veículos de comunicação, “que desejam apoiar o *Greenpeace* e veicular nossas campanhas publicitárias, ampliando seu alcance entre a população”.

Em suma, as mais intesas transformações culturais e comunicativas foram possibilitadas pelos fenômenos tecnológicos e isso é evidente quando se fala da causa ambiental que ganha cada vez mais visibilidade graças à capacidade de seus principais atores em se comunicar e utilizar destas ferramentas. No entanto, sugere-se que o movimento precisa aperfeiçoar sua proposta de interatividade e atuação pela rede de computadores, o que pode estar acontecendo com o ciberativismo ou ativismo *online*, que propicia práticas de mobilização e táticas políticas que se mostram não só importantes, como decisivas, portanto, precisam ser focadas pelos estudos da comunicação.

4) Comunidades de mobilização, ativismo e solidariedade

As comunidades virtuais foram precursoras na experiência de atuação e mobilização *online*, que começa a tomar forma a partir dos anos 80, como se verá a seguir, tendo como base a ação conjunta, determinada pelo interesse, época, cultura, fatores sociais, econômicos e até sistemas simbólicos que envolvem e integram um grupo de pessoas que se relaciona de forma virtual. Para Cavalcanti (2005), é possível avaliar que as comunidades virtuais tornaram-se instrumentos capazes de assegurar as identidades nas sociedades contemporâneas, a partir da comunicação mediada por computadores, que oferece autonomia de expressão aos diferentes segmentos.

Reinghold (1994) descreveu a emergência das comunidades virtuais e preconizou a importância das mesmas, em especial no aspecto político e ativista. Na época, ele já observou os diferentes usos da comunicação *online* - desde buscar relacionamentos afetivos, fazer piadas e fofocas, até para se conduzir comércios, grandes negócios ou se engajar em um discurso intelectual e de ação política. Reinghold viu que as comunidades construíam poder a partir de sua capacidade de armazenar,



compartilhar informações e atuar na resolução de conflitos em nível local e global, encurtando distâncias e abrangendo a causa. E um dos pioneiros a utilizar a Internet para difundir a luta foi o movimento ambiental.

O autor dedica um capítulo de seu livro, editado em 1994, para abordar as fronteiras eletrônicas e o ativismo *online* e pôde prever algumas posições e denominações, ainda iniciais, mas que servem para averiguar até mesmo o pioneirismo de sua obra. Foi na década de 80 que os ativistas conseguiram absorver os paradigmas da rede e começaram a se mobilizar por meio das tecnologias, para se envolver, principalmente, com políticas locais. Surgem, então, as primeiras redes de mobilização *online* pelo meio ambiente, são os casos da *Econet*, em 1982, e dois anos depois o *PeaceNet*, que conseguiram se organizar ao redor do mundo, usando uma rede de voluntários, de forma descentralizada e a baixo custo para divulgar o tema e conseguir adeptos. O *Greenpeace* também nasceu de uma proposta descentralizada, em 1971, com uma ação globalizada de ativismo ambiental reunindo manifestantes de diferentes países, contra o teste nuclear em uma ilha no Canadá e ganhou bases praticamente por todo o globo, impulsionado pelas TICs. Atualmente presente em 40 países (www.Greenpeace.org/internacional), conta com 33 portais eletrônicos divididos por país ou região, com campanhas específicas locais e outras internacionais que permeiam os espaços virtuais de forma integrada, como é o caso da campanha contra a empresa Mattel, fabricante das bonecas Barbie, que foi verificada também nos Estados Unidos, Chile, Argentina e países da Europa.

Mas organização virtual e o ativismo contemporâneo, já consolidados de certa forma na rede, têm seu marco fundamental com os movimentos antiglobalização em Seattle, da década de 90, tendo como alvo as críticas ferrenhas ao FMI (Fundo Monetário Internacional), Banco Mundial e OMC, como coloca retoma Cavalcanti (2004) em sua dissertação de mestrado. O autor lembra o paradoxo de uma ferramenta, como a Internet, criada pelo departamento de defesa dos Estados Unidos, no contexto da Guerra Fria para garantir a comunicação entre instalações militares, sendo utilizada como arma estratégica de movimentos revolucionários de esquerda. Um caso emblemático e até inaugural desta utilização, que foi lembrado por Cavalcanti (2005), foi a atuação em rede, principalmente através de mensagens eletrônicas, do Exército Zapatista de Libertação Nacional, que conseguiu não só divulgar sua causa, evidenciar os conflitos no campo e denunciar os latifúndios, mas se firmar como representantes legítimos da causa indígena no México. Os zapatistas mudaram a atuação da guerrilhas



e as táticas de luta ao colocar a centralidade das novas tecnologias da comunicação e informação.

Mattelart (2006, p.139) levanta um termo diferente o *Netwar*, que se refere as “novas formas de conflitos de pequena intensidade conduzidos por atores não estatais que abalam as hierarquias governamentais pelo viés das redes e exigem delas um resposta também por essa via”. Estes atores podem ser os movimentos sociais, ambientalistas ou até terroristas e cartéis de drogas que utilizam da estrutura da rede para causas e objetivos bastante distintos. Ele concorda que neste espaço além de ter as fronteiras eliminadas e os mediadores serem dispensáveis, formando uma sociedade civil global, também não se tem mais a figura de um líder, isso porque o tecnossistema mundial atingiu tamanho nível de complexidade que se tornou acéfalo, e nenhuma pessoa é responsável por ele. Mattelart (2006, p.152) acredita e elenca o poder das tecnologias informacionais: horizontalidade, transparência, fluidez, flexibilidade, autonomia dos atores, civismo. “A integração e a ubiqüidade são as palavras-chave. A transgressão das fronteiras é seu corolário quer sejam elas físicas ou funcionais. O local, o nacional e o global se interpenetram”.

Para Mattelart (2006) estamos presenciando uma narrativa da ação coletiva, com instâncias próprias de intercâmbios, debates, propostas, baseado na logística de novas redes militantes, formas de solidariedade, que apresenta óbvias falhas, limites e restrições, mas que de fato pode legitimar movimentos de valores. Ainda que o reconhecimento das tecnologias de informação não seja um componente central para os movimentos, porque mesmo que saibam manejar com destreza os instrumentos digitais, precisam antes de tudo, na visão do autor, de um trabalho engajado com trajetória e história que ultrapassem os limites da rede, a aposta comunicacional foi significativa para referendar o ativismo, em suas diversas vertentes.

Vale a ressalva que, muitas vezes, a base das comunidades pode ser o contato entre indivíduos, idéias, gostos, fora das redes institucionais, portanto, existem vínculos externos que configuram a identidade dos participantes. Mas propicia-se um lar virtual para grupos que desejam compartilhar, organizar, comunicar informações, levantar bandeiras e angariar adeptos. Há ainda, como lembra Vilches (2003) certos grupos apenas *online* que jamais seriam tão bem-sucedidos fora do ambiente virtual, ao passo que outros refletem comunidades fortes no mundo real. Ademais, os grupos podem ser criados e dissolvidos instantaneamente; os tópicos podem mudar ou permanecer constantes, uma efemeridade que tende a ser positiva. No caso o movimento ambiental,



se consolidou em estrutura e identidade como um fenômeno da sociedade moderna que tem como causa central a preservação do meio ambiente e da qualidade de vida, independente das TICs. Porém, soube se apropriar das tecnologias para ampliar a causa, recrutar mais adeptos e facilitar as manifestações, por isso, na contemporaneidade, atuam sistematicamente tanto *on* como *off-line*. Mobilizações em torno de temáticas que se iniciam *online*, por exemplo, ganham respaldo no mundo real, ao serem pautadas pela mídia convencional, ao influenciarem ações concretas e políticas públicas. Em recente caso da reforma do Código Florestal foi nítida a participação dos movimentos ambientais, que se organizaram pela rede, mas também fizeram manifestações presenciais, enviando moções e petições aos representantes políticos. O código foi aprovado à revelia dos ambientalistas, mas não sem adiamentos e pressões, e o movimento insiste agora, por meio da rede social Facebook, no protesto, “Operação, Veta Dilma!” solicitando que a presidente intervenha e anule as emendas problemáticas elencadas pelos ambientalistas.

O ativismo *online* ou ciberativismo, como é denominado atualmente, portanto, se estabelece como uma tática de luta que dispensa líderes e porta-vozes se organiza, de forma horizontal, em torno de uma causa, objetivo, fim, que tem no espaço sem fronteiras da rede de computadores, com auxílio das ferramentas das TICs, instrumentos para reivindicação e mobilização de diferentes públicos interessados em uma temática em comum, e que se utilizam do ciberespaço para difundir a causa, que pode se esgotar no espaço virtual ou partir para uma ação presencial.

No caso do ciberativismo do *Greenpeace*, há uma seção específica no site, e segundo dados da própria organização, só no Brasil são 310 mil ciberativistas cadastrados. A ferramenta promete mobilização e interatividade, ao possibilitar ser um ativista virtual das causas ambientais www.greenpeace.org/brasil/pt/Participe/Ciberativista/. Com o slogan “Proteste nas ruas da internet” a seção faz a metáfora entre o virtual e o real e como (e quanto!) o internauta pode atuar sem sair do computador, valorizando sobremaneira a prática virtual. O texto principal diz: “Você sabia que participar do *Greenpeace* como um ciberativista faz a diferença nas ações em defesa do planeta? A cada dia, criamos diferentes formas de mobilização on-line. Elas ampliam a pressão sobre os responsáveis pela destruição das florestas, pelo aquecimento global e pela degradação dos oceanos”. E define que além de assinar petições, o ciberativista é aquele que escreve sobre o tema em seu blog, repassa petições e as notícias “criando uma onda de mobilização na rede”.



O espaço proporciona, por exemplo, que o ciberativista atue seguindo o *Greenpeace* nas redes sociais, publique as notícias/vídeos/petições em blogs, sites e redes sociais; comente as notícias, e menciona ainda que são permitidos iniciar debates e fóruns sobre as campanhas da ONG. Mas a proposta é tímida, vale a ressalva que além do tema da discussão já estar pré-definido, a página também não oferece os caminhos ou os *links* onde é possível ser o iniciador da comunicação ou mobilização. Nota-se que a proposta da interatividade e do usuário como agente produtor não é tão completa ou facilitada neste conteúdo. Ainda na página, em tom convidativo o texto anuncia: “Você já assinou nossas petições?” E a preocupação é mais com a quantidade de assinaturas do que propriamente em detalhar o motivo do documento. Apesar de ter *link* para mais informações, a solicitação para assinar a petição, que já vem pronta, basta incluir os dados pessoais, é majoritária, e em segundo plano estavam as explicações sobre o documento.

Além disso, a página da ONG faz questão de ressaltar quantos já assinaram cada petição, quem está assinando no momento, como o internauta pode fazer para difundir e conseguir mais assinaturas, em uma busca pela quantidade que não garante um nível de informação apropriado para realmente se manifestar sobre determinados assuntos, mas esta efetividade só poderá ser compreendida, de fato, no nível da recepção. Por enquanto, nota-se que a cibercultura que se delineia atende as expectativas da velocidade, autonomia e domínio, com ação imediata da informação e em tempo real, possibilitando a troca, o compartilhamento e a colaboração entre os usuários, ainda que reservada para a prática das redes sociais e não no portal do *Greenpeace* propriamente. Mas avalia-se um empenho em disponibilizar diferentes ferramentas e integrar o cidadão na luta pela preservação ambiental.

Posta-se diante de tantas modificações nos processos de comunicação, no seio de uma sociedade que se molda digitalmente, que este trabalho se finda como um ensaio, meramente ilustrativo, das potencialidades das TICS configurando uma cibercultura específica do movimento ambiental. Respostas mais sólidas e definitivas poderão vir com os estudos de doutoramento da autora.



5) Referências

- CAVALCANTI, E.R. **Ativismo online: comunicação e organização política na internet**. Dissertação de Mestrado Comunicação Social, São Bernardo do Campo: UMESP, 2001.
- FRIEDMAN, T. **O mundo é plano - uma breve história do século XXI**. São Paulo: Objetiva, 2005.
- GILES, M. **Um mundo de conexões: uma reportagem especial sobre redes sociais**. Carta capital/The Economist, fevereiro de 2010.
- Homepage oficial Greenpeace Brasil*, Disponível em:
<http://www.greenpeace.org/brasil>
- JOHNSON, S. **A Cultura da Interface - como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge zahar., 2001.
- LEAL, R; CRUZ, R. **Banda (quase) larga**. Info.JUN2011, p. 75-83.
- LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. (Tradução de Carlos Irineu da Costa).
- MATTELART, A. **História da sociedade da informação**. São .Paulo: Loyola, 2006.
- REINGHOLD, H. **The virtual coomunity. Homesteading on the eletronic frontier**. New York, EUA: Harper Perennial, 1994.
- SQUIRRA, S. **Sociedade do conhecimento**. In Marques de Melo, J. e Sathler, L. Direitos à comunicação na Sociedade da informação. SBCampo: Ed.Metodista, 2005, p.255-266.
- SQUIRRA, S. **Tecnologia, comunicação e interdisciplinaridade**. In Patricia Kay (org) A interdisciplinaridade na comunicação.Editora AbreOlhos, Suzano, 1999, p.120-135.
- TOFLER, A. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 2005, 28 ed. (tradução de João Távora).
- VILCHES, L. **A migração digital**. São Paulo: edições Loyola, 2003 (tradução Mara Immacolata Vassalo de Lopes, Comunicação Contemporânea)