

PALMAS VIRTUAL: A POSSÍVEL PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

MARIA DE FÁTIMA DE ALBUQUERQUE CARACRISTI
UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS – UFT

RESUMO:

A cultura cibernética alterou a percepção das pessoas sobre as experiências presenciais, criando a possibilidade de prazer virtual. Este artigo investiga o assunto tomando como referência as salas virtuais em Palmas, no Tocantins. Como será que se comportará o novo indivíduo perante a cultura cibernética? Como pensar a transferência do território das cidades materiais para o universo das redes ou cibercidades como vetor de agregação social e de estímulo à participação política?

PALAVRAS-CHAVE:

Cibercultura-política-sociedade

INTRODUÇÃO

Quando se navega no site da sala virtual da Prefeitura de Palmas, no Tocantins, denominada “ Palmas Virtual” um link que se abre a partir do endereço eletrônico da prefeitura e nos remete a apresentação do projeto “ Palmas [virtu@l](#) Você Digitando o futuro”. O projeto da sala virtual é anterior a atual administração do prefeito do PT Raul Filho e era denominado de Cidade do Conhecimento, na gestão anterior da prefeita Nilmar Roriz e que conceitualmente se definia por: “A cidade do conhecimento é um ambiente virtual para a educação a distância, inclusão digital e gestão do conhecimento, que busca inserir os cidadãos do município de Palmas na sociedade da informação, promovendo o desenvolvimento da fluência da comunidade.¹”

Hoje, o projeto Palmas Virtual se define como “parte integrante do programa de Inclusão Digital do Governo Municipal e tem como objetivo gratuito da população do município de Palmas à tecnologia da informação, promovendo o desenvolvimento da fluência tecnológica.

O Palmas Virtual conta atualmente com quatro telecentros situados no Shopping da Cidadania, no bairro de Taquaralto, Aurenly III; 305 Norte ou (Arno 32); Arse 71 ou 704 Sul, mais recentemente foi inaugurado outra sala virtual no centro do Distrito de Taquaruçu do Porto, pequena comunidade a 30 km de Palmas, conhecida pelas belas cachoeiras e pelo clima bem mais ameno que a cidade de Palmas.

Este trabalho pretende abordar a temática da cibercidadania na atual organização de um ciberespaço que se configura de maneira específica e decisória na cidade de Palmas, capital do Estado do Tocantins e de forma geral em todo o planeta.

Não podemos calcular o número de pessoas que em Palmas acessam para todas as partes do mundo e estejam, neste exato momento, conectadas à rede de comunicação cibernética, movidos por diversos objetivos e que sem sombra de dúvida formam uma espécie de comunidade virtual. As pessoas que por ventura estiverem inseridas nos vários projetos de inclusão digital, desde aqueles que almejam implementar esferas de netcidadãos em organizações nos moldes das salas virtuais de acesso público ou os vários pontos de comunidades virtuais que configuram as infovias das netcidades se configuram numa nova estrutura tanto social como economicamente e alteram decisivamente o modo de existir das pessoas.

¹ PALMAS cidade do conhecimento, Palmas, 12 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://www.cidadedoconhecimento.campusvirtual.br/>

As novas perspectivas de vida, espaço, tempo e sobrevivência de povos e civilizações estão, talvez, de uma maneira inequívoca, aliadas a uma estrutura – suporte que principia no aparato tecnológico, mas ainda, de certa maneira, é dependente da linguagem.

Contudo, a linguagem da máquina parece ser apenas um suporte para que os indivíduos que se interconectam possa realizar, ao modo novo, aquilo que a vida comum oferece sem mistérios, ou que por algum motivo se torna mais envolvente através dos efeitos de luz, som e, já há quem desenvolva, experiências tátil, por meio do start inicial do teclado.

A viagem na rede repercute de forma fantástica na natureza humana, mesmo as coisas mais simples, como consultar o saldo da conta bancária, e que feitas ordinariamente no contexto diário das pessoas, parecem engrandecer diante da tela. A questão é que cada vez mais os indivíduos realizam coisas pelo ciberespaço e passam mais horas de suas vidas diante dos seus micros, numa relação que transcende a expectativa máquina-homem em sintonia, e redifine outra proposta de ligação com o meio tecnológico que supera ou atenua a distância do eu com o outro ou, então precipita um distanciamento humano maior.

A dependência da humanidade da comunicação por redes vai se agudizando à medida que essa macrocircunscrição infoeletrônica transfere aquilo que é real e próprio do cotidiano humano, como o inter-relacionamento, a busca de atualização, informação, entretenimento e diversão, as saídas para as compras, a procura de lugares novos e inusitados, de pessoas e de contato com o outro, para o universo insípido das redes.

Neste contexto, a rede adquire a legitimidade de um ambiente cultural multifacetado que se estende para além das necessidades dos indivíduos, atingindo a dimensão pouco comuns e exigindo das pessoas compreensão do processo binário e intimidade com o sistema de comandos e com a nova linguagem que permite ou nega o acesso de trânsito nos seus territórios.

A cultura cibernética estabelecida sem distinção de credo ou regime político, e que privilegia uma vida intermediada, alterou a percepção das pessoas sobre as experiências presenciais, criando a possibilidade de prazer virtual.

Ocorre que, deixado de lado a satisfação nos acessos, preocupa se cogitar o assunto tomando como referência o uso dado aos meios de comunicação de massa convencionais (rádio - nos anos 30-40 e a televisão - a partir dos 60) que foram e são amplamente utilizados visando o estímulo ao consumo. Ocorrerá o mesmo com o

ciberespaço? Como será que se comportará culturalmente o novo indivíduo perante a cultura cibernética? Como pensar a transferência do território das cidades materiais para o universo das redes ou cibercidades como vetor de agregação social e de estímulo à participação política?

No caso específico de Palmas, a cidade que se pretende símbolo da “cidadania e progresso”, como bem definia o slogan do governo, e que surge em pleno cerrado brasileiro, há 16 anos, refazendo a história de Brasília, despontou no cenário geográfico e político, já alteradas as relações sociais estabelecidas após a internet.

Quando Palmas nascia já sabíamos, diante mão, da desilusão uniforme das sociedades com as instituições burocráticas estatais e partidárias, no que diz respeito à segurança dos direitos de cidadania aos indivíduos: serviços, justiça, educação, saúde, atenção.

Sobre as mudanças ocorridas na sociedade digitalizada podemos apontar algumas já citadas por Canclini² e que falam da reformulação de assentamentos e convivência urbanos; redimensionamento das instituições e dos circuitos de exercício do público; reelaboração do “próprio” devido ao predomínio dos bens e mensagens provenientes de uma economia e uma cultura globalizada sobre aqueles gerados na cidade e na nação que se pertence; redefinição do senso de pertencimento e identidade.

No novo espaço os indivíduos perdem a noção de território, são vistos e percebidos todos como consumidores, seja de uma nova e potente cultura, seja dos produtos comuns que nivelam todos em massa. Ao mesmo tempo temos que reconhecer que as ferramentas e objetos de consumo livram os indivíduos dos trabalhos pesados, facilitando as árduas tarefas diárias, ampliando a possibilidade de horas de ócio. Isso é perceptível desde o invento da roda.

Se anterior ao advento da era digital o mercado estimulava o consumo mediante a exposição do espectador às imagens criadas em cenários artificiais ou reais dando a definida impressão de realidade, na atualidade a tecnologia cibernética sonda as possibilidades de interação-integração entre corpo real e interface, encaixando o virtual na realidade e tornando real o irreal.

As mudanças socioculturais vivenciadas pelos cidadãos-consumidores é resultado de um processo evolutivo técnico-instrumental, que remonta o tempo da composição humana através do contato dos dedos com a areia, com o carvão, atingindo a era da tecnologia digital, caracterizada por um complexo sistema comunicacional, fundamentado na iconografia algorítmica.

² CANCLINI, N. G. Consumidores e cidadãos. Conflitos multiculturais da globalização. P. 54

A partir deste final de século, o protagonista é a imaterialidade, o salto das imagens artesanais para a composição direta dos dedos em contato com as teclas, ampliando-se sobremaneira a possibilidade de transformação do espaço real, das perspectivas de simbiose dessas novas cidades que eclodem vinculadas aos comandos numéricos.

A questão de pensar as cibercidades com sua arquitetura invisível mobilizada por salas virtuais, onde funcionários se reúnem a partir da teleconferência, tem na visão de Lemos³ não a destruição das velhas formas urbanas, mas de reconhecimento da instauração de uma nova dinâmica e reconfiguração do espaço e das práticas sociais das cidades.

A perspectiva de que as cibercidades redesenharam novas relações de trabalho, graças à internet ao e-mail, ao chat, não pode ser mais vista como utópica, a questão agora é identificar a quem favorece esses projetos e se podem se adequar neste caminho o sentido amplo da cidadania, este construído milenarmente no espaço ordinário das cidades urbanas e em muitas cidades, ainda, em construção.

Na cidade de Palmas, o perfil social desde as elites intelectuais, passando pelas oligarquias políticas e finalmente ao indivíduo comum, reflete nitidamente a ingerência dos meios de comunicação de massa, dito tradicionais, na formação de um repertório ideológico que comunga ininterruptamente com a classe detentora do poder. A partir do exposto, este trabalho pretende abordar questões urgentes de serem discutidas constatando-se, de antemão, o envolvimento que a nova mentalidade cibernética promove na vida das pessoas, e da própria complexidade que o estudo político nas novas mídias imputa.

Assim nosso objetivo é pesquisar as relações de poder que se configuram com a emergência da internet no Estado do Tocantins e se tais políticas vislumbram a democratização do uso do meio.

Outro ponto é analisar se o acesso aos bens materiais e simbólicos provenientes das redes conectadas estimula a sinergia política e o exercício da cidadania.

A questão principal : participação democrática

“A participação política de indivíduos nas questões gerais de interesse comum, coletivo ou particular é um dos itens para se avaliar a possibilidade democrática. A prática democrática recomenda que o povo saiba tudo o que for possível saber sobre seus homens públicos, para poder julgar melhor na hora de elegê-los”. Publicava o

³ <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andeleemos/imaginario.htm>

editoria de *O Globo*, na edição de 14 de dezembro de 1989, dia do debate Collor x Lula.

A premissa vem servindo para outros momentos políticos importantes, no Brasil, que foi de Collor, no país que vê frustrado seu sonho de liderança de um líder das classes populares. A questão da falta de participação política no Brasil é um sério problema, tão sério como a presença de analfabetos e de famintos, porque é pela participação política que se reestruturam novas percepções de mundo, inclusive o mundo político.

A falta de participação política também se repercute no universo virtual, em Palmas, por exemplo, no universo das salas públicas virtuais, a busca de endereços e sites no caso da mídia digital, para assuntos relacionados à política, educação e interesses sociais são bastante limitados.

Não creio necessário indagarmos se vale ou não ao eleitor/ audiência receber um testemunho que concorra para aprofundar o seu conhecimento sobre aquela personalidade que lhe pede o voto para eleger-se presidente da República, o mais alto posto da nação, através dos meios eletrônicos. Todos somos adeptos a possibilidade de informação advinda das mídias, aqui é importante pensar a abrangência que a repercussão causa após ser transmitida, ser posta no ar, com todas as distorções já sabidas pelas experiências passadas.

O efeito da mídia como manipuladora de informação e que acintosamente penetra nas vidas de tantos que acreditam na possibilidade de participação política através da mídia, forma mais prática que o cidadão comum utiliza para se sentir partícipe, principalmente ao se informar pelos telejornais, se reproduz em escalas gigantescas no universo on-line, em salas de internautas também pouco politizados, mas familiarizados com a linguagem da máquina e com o poder de navegar e transcender ao universo local.

Diante dos interesses acima ilustrados, temos como principal questão analisar a parcialidade política que é inerente aos meios de comunicação tradicionais, no Tocantins, como promotor do enfraquecimento da democracia e um elemento acirrador da busca pela tecnorealidade oferecida pela internet.

As novas mídias, principalmente após o uso desenfreado da internet, formando redes de usuários que se configuram como comunidades virtuais, abrem espaço para um tempo histórico, que, plagiando Ramos⁴, pode ser conceituado *como transição pós*

⁴ Ramos, M. C. As margens da estrada do futuro: comunicações, políticas e tecnologias. Cap. V. p. 47

moderna, e que tem como suas características fundamentais a crise de legitimidade por que passam as democracias representativas das massas.

Muitos autores respeitáveis criticam a apologia ao novo modo de cultura instaurado no planeta, que se convencionou chamar cibercultura. “O imaginário da cibercultura é permeado por uma polarização técnica desde tempos imemoriais: medo e fascinação”, pondera Lemos.⁵ O mesmo autor indica a preocupação de Levy⁶ sobre o tema, enfático na defesa da tecnologia digital enaltecendo as possibilidades inúmeras que a humanidade pode obter através da renovação permanente advindas das comunidades virtuais.

Para Levy, existem quatro capitais principais que devem ser valorizados: capital social, intelectual, cultural e técnico, e que, em conjunto, principiam o desenvolvimento e a valorização da inteligência coletiva, que devem ser vistos, analisados e compreendidos para fazer sentido o posicionamento favorável à cultura cibernética. Ou seja, ela age a partir do capital técnico mas presente do coletivo, do capital humano, para fazer sentido.

O desencanto de Nietzsche pela revolução científica vem de encontro ao que ele denomina de “autodepreciação humana” provocada pelo avanço das técnicas, e que trouxe como consequência a perda pelo homem da confiança em sua dignidade, em seu caráter único e no fato de ser insubstituível no projeto da existência. Na era da virtualidade a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa, que agrupa as modalidades da escrita, da oralidade e audiovisual humana, transcenderia o autonomia do homem sobre a criação?

A possibilidade da navegação digital, do percurso em metalinguagens pela infovia ou o mergulho em hipertextos é um salto cultural que vem se instalando lentamente, seu início é anterior a linguagem oral e remonta o ciclo da pintura pré-histórica, no último período do Paleolítico superior, por volta de 30.000 e 10.000 anos atrás, com o surgimento do *homo sapiens*.

Foi da necessidade de ampliar a comunicação que, aparentemente, se aperfeiçoam os instrumentos que, como extensão do corpo, são usados para dar mais veracidade e semelhança àquilo que os indivíduos querem expressar da realidade. Os desenhos encontrados nas paredes das cavernas subterrâneas são exemplos dessa vontade de

⁵ Lemos, A .Op. Cit. p. 54

⁶ Levy, P . Cybercultura. P. 58

dizer alguma coisa, necessidade de expressão que, neste caso, ainda não eram reconhecidas como formas de comunicação.

As grandes revoluções na comunicação humana estiveram sempre condicionadas à adoção ou emprego de novos processos técnicos e de métodos complementares à capacidade ou habilidade criativa. A linguagem oral é um avanço do estágio inicial da comunicação através dos gestos. Admite-se que o homem do paleolítico, capaz de fabricar utensílios, escrever códigos e desenhar aspectos da natureza, tivesse uma linguagem própria.

O mesmo pode-se admitir do homem de Neandertal, que há algumas dezenas de milhares de anos antes do homo sapiens, já dispunha de uma forma de linguagem, mesmo que não articulada. O avanço: do gestual ao verbal, o primeiro passo representativo na comunicação humana foi a passagem da expressão através de gestos para a linguagem oral.

Vários estudos tentam explicar como se deu esse estágio de desenvolvimento da fala humana, mas nenhum aponta um resultado satisfatório. A teoria onomatopéica é favorável à idéia de que, através da imitação dos sons da natureza, dos gemidos e grunhidos de animais, ocorreu a transição para um ciclo mais evoluído, quando o homem conseguiu externar suas emoções imediatas, tomando como base a fala.

Outra teoria acredita que a linguagem oral é um processo contínuo e superior à gesticulação. Admite que os gestos tenham precedido à palavra, mas o processo não é integralmente aceito, porque enquanto a gesticulação indica uma situação global, a palavra refere-se a uma única coisa ou ação, um salto qualitativo ainda hoje totalmente inexplicável.

A evolução da linguagem é também estranhamente desconhecida, mas, historicamente, é com a revolução neolítica que podemos, da melhor maneira, registrar a mutação de vários processos comunicacionais e evolutivos da humanidade, que se iniciaram após o homem ter-se tornado agricultor e criador. Já nesta época, percebemos que a linguagem não apareceu como um mero meio de exprimir os pensamentos, mas carregando, em si mesma, o gérmen ideológico de controle de conduta dos indivíduos.

A revolução neolítica aconteceu entre 6.000 a 3.000a.C. mudando completamente o sistema social existente na comunidade, se percebe que foi nesse estágio que ocorreram as transformações tipológicas nas línguas, mas não se sabe quais idiomas eram falados pelos indivíduos da época.

Do neolítico, passando pelo surgimento do alfabeto fenício, das conquistas sociais após o advento da linguagem gutenbergniana, até o apogeu da comunicação digital interativa que cresce usando os recursos infra-estruturais e uma gama de suportes, telefones, cabo coaxial, aumentou-se a utilidade desses sistemas de comunicação e promoveu-se uma nova mentalidade cultural e sociológica no formato de interagir dos indivíduos e das relações de trabalho.

Podemos citar que das invenções tecnológicas que impulsionaram a humanidade e alteraram o sistema social, principalmente, a Internet foi preponderante para o esboço do novo desenho cultural no início deste século. A questão é que tipo de sociedade é essa que se redesenha e como caracterizá-la se instituída sob a égide da virtualidade.

Qual a nossa identidade, quem somos, enquanto povo, diante da inteligência coletiva. Touraine⁷ não acredita que possa existir cidadania sem os indivíduos adquirirem a consciência de filiação a uma coletividade política, a uma nação, a um município, uma região, ou a um conjunto federal, nos moldes da União Européia.

O ciberespaço neste contexto, proposto por uma conexão de todos os computadores do planeta interligados a partir de dispositivos de comunicação coletivo-interativo, não pode ser olhado como uma infra-estrutura, como foi a tipografia, nem mesmo como um espaço físico demarcado geograficamente, como os países que compõem o continente europeu.

A percepção advinda de Levy⁸ é que o ciberespaço é uma forma de usar as infra-estruturas existentes e de explorar seus recursos por meio de uma inventividade distribuída e incessante que é “indissociavelmente social e técnica”. Para o autor “o nervo do ciberespaço não é o consumo de informações ou de serviços interativos, mas a participação em um processo social de inteligência coletiva”.⁹

Este ponto de vista dá margem a posicionamentos díspares e contraditórios a respeito da cibercultura, como ocorreu, por exemplo com o aparecimento do livro, no momento que supriu os copistas, ou mesmo da fotografia ocupando o lugar da pintura. Sempre que a técnica se sobrepõe à arte os pontos de vistas entram em choque, não poderia ser diferente com a cibercultura, esta coopta percepções e entendimentos antagônicos. De um lado estão os denominados neo-luddites, aqueles que insistem em alardear sobre o poder regulador das novas tecnologias e de alertar sobre a necessidade de mantê-las

⁷ TOURAINE, A. O que é democracia? Vozes. P. 93

⁸ LEVY, P. Op. Cit. P. 193

⁹ LEVY, P. Op. Cit. P. 194

sob controle social. As novas tecnologias, promoveriam o potencial destruidor dos aparatos que tomariam o homem, a natureza e a própria sociedade. Nesta linha encontram-se as proposições de Virillo, Baudrillard, Postman e Shapiro.

À luz da teoria, resplandece um outro conceito sobre os avanços tecnológicos que apontam o resgate comunitário, o enriquecimento do processo de aprendizagem como conseqüências benéficas da cibercultura. Textos de Negroponte, Levy, De Rosnay, Rheingold elucidam a perspectiva favorável dessa nova era, povoada por Internet, virtualidade, hipertextos, conexões, chips, robótica:

A superestrada da informação nada mais é do que o movimento global de bits sem peso à velocidade da luz. Todas as indústrias, uma após a outra, olham-se no espelho e se perguntam sobre seu futuro; pois bem, esse futuro será determinado em 100% pela possibilidade de seus produtos e serviços adquirirem forma digital.¹⁰

Teóricos e estudiosos das Ciências Sociais e de áreas afins conquanto divirjam sobre a nova cultura cibernética, comungam sobre a importância drástica em termos de alteração de comportamento e mentalidade humanos, do que as ocorridas após a Internet:

[..] Desde as teses de Adorno e Horkheimer sobre a Indústria Cultural, no pós guerra, nunca se viu transformação mais profunda...Com efeito, se na ausência do ciberespaço, a condição cultural da fase *fin-de-siècle* da sociedade tecnológica já acenava para uma cuidadosa revisão de conceitos e esquemas teóricos até então largamente utilizados, sua existência converte essa tarefa em obrigação premente...¹¹

A obrigação citada acima é a mesma que foi imputada à televisão e o seu papel de refazer-desfazer pessoas pensantes no dizer de Porto¹², construir *cidadão interpretativo*, um modelo referencial que equivaleria propor “investigar como as pessoas são capazes de fazer sentido do mundo da política com o auxílio de “atalhos” (*shortcuts*) e enquadramentos interpretativos, mesmo quando eles ou elas não possuem um bom conhecimento de fatos da vida pública”.

De certa forma no ciberespaço os atalhos são funções atribuídas ao próprio mecanismo de utilização da máquina. Abrem-se janelas de atalhos para os temas de interesse do navegador e fecham-se as janelas de desinteresse. Politicamente falando, os meios são meros instrumentos de uso dos indivíduos, que estejam eles enquadrados em nível

¹⁰ NEGROPONTE, N. A vida digital.. P. 19

¹¹ MARTINS, F. & SILVA, J. TRIVINHO, E. In: Para navegar no século 21. Tecnologias do imaginário e cibercultura, P. 199

¹²

interpretativo distinto poderão operar para o sucesso da democracia e da participação política ou simplesmente negligencia-la em nome de outros interesses sejam comerciais, de gosto duvidosos, alienadores, pouco complexos.

A formação política cidadã não se instala neste tempo-espço, deveria ter sido definida na prematura construção do indivíduo, para resultados melhores, ainda no seio da mãe, quando lhe é oferecido doses de afeto, vitaminas, proteínas, fossem ofertadas as premissas necessárias e as responsabilidades de um futuro eleitor, noções de socialização, humanização, benesses sociais e de moral cidadã. Para um segundo momento de resultados no ambiente escolar, se esses fossem imbuídos deste ideal de formação humano elementar.

Esperar da televisão, do rádio, do cinema e do universo on-line, das redes interativas de cibercidadãos ávidos por um mundo virtualmente melhor, o papel de envolvimento político no sentido construtivo de mentes afeitas às questões humanitárias é, sob o meu ponto de vista, uma irresponsabilidade política e o *mea culpa*, diante de tamanha desarticulação popular espontânea para a participação nas questões que regem uma melhoria de vida para todos.

A esperança que os indivíduos adquiram após usufruírem das facilidade advindas com a tecnologia, esta sim fortemente estabelecida em critérios que só permitem a inclusão de cidadãos capazes de pensar de forma mais complexa e original, o desenvolvimento da fluência da comunidade ou a promoção do desenvolvimento da fluência tecnológica.¹³ ”como definiram as gestões das prefeituras de Palmas, uma que implantou o projeto e outra que o dá continuidade, é apenas retórica de governos que optam pela tecnologia de ponta em detrimento de formação de professores, que expõem no ambiente aceptico da virtualidade seus projetos de inclusão virtual, posto que na realidade as cidades são cenários deveras poluídos, mesmo aquelas que como Palmas surgem após o advento das redes, aparentemente limpas mas que precipitaram suas existências em formatos de desenvolvimento tecnocráticos, alheios aos interesses populares e deles distantes mas deles fazendo uso.

¹³ PALMAS cidade do conhecimento, Palmas, 12 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://www.cidadedoconhecimento.campusvirtual.br/oquee.php>

5. Indicação bibliográfica.

- BAUDRILLARD, J. **Tela Total. Mito-ironias da era do virtual e da imagem**, Porto Alegre, Sulina, 1997
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. Estratégias para entrar e sair da modernidade, São Paulo, EDUSP, 1997.
- _____. **Consumidores e cidadãos**. Conflitos multiculturais da globalização. UFRJ, 1997,
- CARNOY, M. **Estado e teoria política**. São Paulo, PUC-Campinas, Papirus, 1988.
- HABERMAS, J. **La technique et la science comme idéologie**, Paris, Denoel, 1978
- _____. **A inclusão do outro**. Estudos de Teoria Política. São Paulo, Loyola, 2002.
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2002.
- LEMOIS, A. “**La cyberculture: Les nouvelles technologies et la société contemporaine**”. Tese de Doutorado, Paris V, Sorbonne, 1995.
- _____. **As estruturas antropológicas do Ciberespaço**, in: Textos, n.33, Facom/UFBA, 1996
- LÉVY, P. **Cibercultura**, RJ, Ed.34, 1999.
- _____. **Toward superlanguage** (on-line). Disponível na Internet na [URL:http://www.uiah.fi/bookshop/eseaproc/nextgen/01.html](http://www.uiah.fi/bookshop/eseaproc/nextgen/01.html), 1996
- MARTINS, F.M.(org.) e SILVA, J. M. **Para navegar no século XXI**, Porto Alegre, Sulina/Edipucrs, 2000.
- NIETZSCHE, F. **Crepúsculo dos ídolos**, tomo VIII, Paris, Gallimard, 1974.
- NEGROPONTE, N. **Vida digital**, SP, Cia das Letras, 1995.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS. **Palmas Virtual**. Disponível na URL:<http://www.palmasvirtual.to.gov.br/apresentação.asp>.
- PORTO, M. **Enquadramento da mídia e cidadania: a televisão e a interpretação da política pela audiência no Brasil**. (Tese de Doutorado) (on-line). Disponível na Internet na [URL:http://www.unb.br/fac/mporto/hpm.html](http://www.unb.br/fac/mporto/hpm.html), 2000
- TOURAINÉ, A. **Critique de la modernité**. Paris, Fayard, 1992.
- TRIVINHO, E. **Sociedade, razão e cultura tecnológicas**. Uma síntese”. São Paulo, (artigo xerocado) apresentado no E Encontro Nacional do Compós, ECA/USP, 1996.
- VIRILO, P. “**Speed Information:cyberspace Alarm !** (on-line) Disponível na internet na [URL:http://www.ctheory.com/a30-cyberspace-alarm.html](http://www.ctheory.com/a30-cyberspace-alarm.html),1996