

O Diálogo e as Relações de Poder: um estudo sobre Comunidades Virtuais

Cacau Freire

Artigo realizado como exigência parcial para a conclusão da disciplina: As Interferências da Cultura Organizacional na Comunicação Interna - ministrada pela Prof. Sidinéia Gomes de Freitas no curso de Pós-graduação em Comunicação Social. Área: Interfaces Sociais da Comunicação. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

Resumo: Este artigo propõe como ferramentas de investigação científica a análise do discurso e o critério da reputação para desvendar as relações de poder em comunidades virtuais que desenvolvem um trabalho colaborativo.

Abstract: This article consider the dialog as a strategy to investigate about power relationships and conflicts in virtual communities, during a collaborative mediated work.

Keywords: comunidades virtuais, poder, diálogo. Virtual communities, power, conversation.

Objetivo: ressaltar alguns aspectos relativos à importância da análise do discurso como técnica de investigação sobre relações de poder nas comunidades virtuais durante a realização do trabalho colaborativo mediado por computador.

Metodologia: pesquisa de referências bibliográficas sobre o assunto.

Conclusão: lidar com relações humanas mediadas por computador, seja em empresas ou em ambientes escolares, não pode ser utilizado como um aplicativo das teorias comportamentais desenvolvidas na administração. Essas relações apresentam inúmeras variáveis que precisam ser analisadas caso a caso. O que se propõe para essa análise seria a investigação da linguagem produzida no discurso entre os membros dessas comunidades.

2. Poder, conversação, poderes.

A Internet¹ onde vivem as comunidades virtuais² (Rheingold, 1993) é um meio³ (Lessing, 2006) de multidão. Nele a coletividade se expressa através da ação social (Weber, 1999) de indivíduos autores conectados uns aos outros.

A web é multidão (Negri, 1993) à qual não se aplica mais o adjetivo de unidade, mas que deve ser observada por sua imanência, multiplicidade e conectividade. Multiplicidade de corpos, inteligências e vontades, partes que se conectam umas às outras formando um todo até o infinito.

Essa multidão também se manifesta em diversas formas, não homogêneas, assim como a massa e suas variações: abertas, fechadas, de acossamento, de fuga, de proibição, de inversão, como malta, massas sobreviventes. Em Canetti (1995) encontramos uma metáfora da organização da sociedade e da força imanente da multidão que se dissolve e se reconstrói em propósitos, buscas, ações.

Diferente dos veículos de comunicação de massa a web é uma miscelânea (Weinberger, 2007) de assuntos, opiniões, inteligências, vontades, pessoas que se comunicam, trocam idéias. Na web acaba-se adquirindo outras formas de vantagens que não as esperadas. Tudo muda, a todo instante.

Imersos na rede, somos surpreendidos nas buscas, nos links, nos contatos por pedaços de inúmeras coisas. (Weinberger, 2003). Algumas importantes para o nosso trabalho, outras apenas importantes para o nosso próprio prazer. Conteúdos úteis, divertidos, inúteis, impróprios, existentes, inexistentes, erros. Nesse meio, pessoas conseguem se relacionar através da tecnologia, tocar arquivos, conhecimentos, formar movimentos, tribos, ações que acontecem fora da Internet. (Rheingold, 2003)

Pessoas que conhecemos são agregadas ao nosso programa de bate-papo sem sabermos, já outras, fazemos questão de convidar. Vírus e spam são os responsáveis pelo envio de arquivos. Qual o objetivo da web? Pra que ela é útil? Ela pode ser o que os seus agentes quiserem que ela seja. Desde o termo web 2.0 (Primo, 2006) cada vez mais os usuários se tornaram atores nas redes social e virtual à qual pertencem "ação e cognição" (Latour, 1987), utilizando desse meio para diferentes fins.

A Internet é, sobretudo, pervasiva. Nela o conhecimento também se torna híbrido, sem

1 Internet, web, ciberespaço, rede mundial de computadores, net, rede: neste trabalho não faremos diferenciação entre esses termos considerando todos como sinônimos.

2 *Virtual Communities* are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.

3 Lawrence Lessig: assertiva de que web é meio, mídia e não um lugar ou local.

fronteiras, múltiplo. “Artigos híbridos que delineiam tramas da ciência, política economia, direito, religião, técnica, ficção. (...) Toda cultura e toda a natureza são diariamente reviradas aí”. (Latour, 2005).

Uma rede de conhecimentos que inclui diversos formatos, na qual aprendemos, brincamos, e que exige de nós novas formas de leitura e visão sobre a aprendizagem. (Barros, 2006).

Dentre as diversas formas de se gerar intangíveis, riquezas de maneira mais inteligente, as comunidades virtuais são precursoras. A cultura digital é a cultura dos filtros, da seleção, das sugestões e dos comentários. (Costa, 2003).

As comunidades virtuais funcionam como agentes inteligentes pelos simples fato de construírem conhecimento de maneira colaborativa. Uma das formas de poder apresentadas por essas comunidades é a capacidade de influenciar a escolha dos indivíduos que obtém informações como participantes ou meros observadores. Esse é o poder de uma multidão de opiniões sobre determinado assunto.

Motivos para fazer parte de uma comunidade virtual vêm da necessidade de as pessoas se situarem no dilúvio informacional que tomou conta de nossa sociedade. “ Compartilhar zonas de conhecimento, gostos, preferências, onde o que importa é saber que outras pessoas anônimas mas situadas em constelações de sentido próximas à nossa podem, de algum modo, colaborar conosco”. (Costa, op. Cit.)

Apesar de mediadas por computador, as comunidades virtuais são organizações sociais efetivas e “Pode-se afirmar que a organização é uma forma de ação coletiva e que não existe nenhuma razão para considerá-la *a priori* como uma forma de ação de segunda categoria em relação ao sujeito” (Clegg, 1992).

Ao contrário, a descentralização do poder da informação e de opiniões através de comunidades virtuais é observada quando mencionamos a produção jornalística independente através dos blogs⁴. Além de ser uma forma de investimento “afetivo, imaginário, intelectual” (Costa, op. cit.) neles, o conhecimento se transformou em uma rede de relacionamentos muito mais poderosa e influente que a mídia oficial.

Um comentário, uma sugestão, expõe visitas e vizinhos, pontos de vista, preferências, (Costa, op. cit.) formam redes de relacionamentos com um contato freqüente que exige atenção e dedicação. O fato de constituírem uma visão crítica de cada autor aliado ao poder deliberado que cada um tem para publicar para todos inverteu totalmente a situação dos jornais e meios de comunicação de massa. Mas o mais interessante é como essa individualidade tornou-se

⁴Costa, 2003: Blogs de weblogs (diários da web). O primeiro surge em 1997 por Jorn Barger: www.robotwisdom.com há onze anos!

uma fonte de referência construída através de uma inteligência coletiva (Lévy, 2003).

A revolução da informática, gera "uma diferenciação social produzida por micropoderes, por ações de grupos ativistas" (Lemos, 1993) que visam à apropriação da tecnologia com sua dimensão técnica e simbólica incluindo um desvio, nas lacunas programadas, desconstruindo, aprendendo, criando novos usos e despertando a noção de liberdade. Este é o estilo atual da cibercultura.

Os atores são capazes de utilizar os mesmos procedimentos que servem à escravidão para ampliar suas liberdades. (Antoun, 2002). Essa potencialidade tão coletiva quanto subjetiva forma uma organização fazendo com que qualquer ponto se conecte ao outro em qualquer momento.

Apesar das tentativas didáticas é impossível categorizar essa multidão em nichos ou tipos. Ela é móvel, emerge em forma de subculturas. Sua base está na relação e na conversação. Desde as primeiras considerações de Rheingold (op.cit.) é ressaltado um "ecossistema de subculturas, umas frívolas, outras sérias", onde nunca se está livre de conflitos que não deixam de ser altamente produtivos para os indivíduos e para a comunidade.

A Internet catalisou as relações sociais e obrigou o mercado a apreender novas formas de fazer negócios. Principalmente porque ela é uma fonte de inovações. Esse diferencial emergiu na economia e obrigou o reconhecimento por parte dos economistas de que aquilo que era antes considerado como uma movimentação paralela passasse a ser visto como principal agente da economia atual.

A emergência de uma economia de informação em rede (Benkler, 2006), descentralizada, influencia toda a produção social e torna-se uma parte mais importante do mercado de maneira que nunca havia sido vista nas democracias modernas.

Quando se fala em conversação (Dimantas, 2006) leva-se em conta o comportamento das pessoas. É exatamente um esquema não-mercadológico baseado no potencial principalmente da Internet em multiplicar essas conversações. As pessoas possuem mais conhecimento sobre as empresas e os produtos que as próprias empresas. Muitas delas têm medo de seu público ou estão formando comunidades para procurar entender o que anda acontecendo nos sistemas paralelos de comunicação.

2) Atores em Rede

Através de pesquisas sobre de comportamentos sociais coletivos percebe-se que não iremos encontrar as relações de poder hierárquicas tradicionais. Isso se dá pela forma como o conhecimento passou a ser compartilhado na sociedade.

Há algumas décadas, fazer um mapa do conhecimento era fácil, organizá-lo e subjugar-lo aplicando rigorosos métodos históricos de classificação e análise construía-se uma enciclopédia respeitável, referência inquestionável. Mas, atualmente, cada ator na rede pode classificar o seu próprio conhecimento segundo uma ordem de prioridades que lhe interessam, segundo preferências pessoais.

'Taggear' (Wheinger, 2007) tornou-se um verbo essencial para a organização cotidiana do nosso campo de saber. Para realizarmos um trabalho coletivo precisamos compartilhar o que sabemos, buscar coisas, acontece que essa interação é múltipla e depende da vida de cada um, gostos e preferências.

A web permitiu o desenvolvimento dessa forma pessoal de organização do conhecimento que pode ser acessada, modificada, ampliada por qualquer um. Trata-se de uma ação coletiva inteligente. (Costa, 2004). Esse é o poder que a internet permitiu. Ou melhor, a possibilidade de realização de uma *vontade de poder*, como a essência da vida, "primazia fundamental das forças espontâneas, agressivas, expansivas, criadoras de novas formas, interpretações e direções, forças cuja ação necessariamente precede a 'adaptação'" (Nietzsche, 1998) palavra tão comum quando se fala em processos de aprendizagem.

Sabe-se que trabalhos realizados através da internet ou em rede possuem uma dimensão triádica (Gotved, 2006) que envolvem o ser, a coisa e o símbolo, dispostos em uma organização espacial e temporal. Em comunidades virtuais, respectivamente, podemos dizer que o ser refere-se ao grupo de pessoas que tomaram a decisão de trabalhar em conjunto, coisa refere-se à tecnologia ou aos meios de comunicação utilizados na produção e nas relações sociais, e o símbolo refere-se à produção, trabalho efetivo desse grupo de pessoas.

Apesar das inúmeras pesquisas publicadas sobre comunidades virtuais, muitas delas possuem como objetivo apresentar uma classificação em cima desta realidade móvel. Buscando na teoria sistêmica (Bertalanffy, 1977) ou dos jogos (Newman, 1928, apud. Primo, 2007) para classificar o fenômeno da interação em intermináveis definições e tipos (Primo, 2007, Recuero, 2004) bem como o fenômeno dos links.

Torna-se complicado buscar referenciais teóricos em análises de comportamento organizacional a partir do momento que classificar comportamentos on-line envolve uma análise complexa. A comunicação e a interação trazem consigo angústias que segundo Ronald Laing (1971), variam

entre o prazer e o drama dos relacionamentos: “as ações e as séries de interações podem representar para nós, ou mais ou menos – e de diversas maneiras – uma confirmação ou uma infirmação”. Pois é nas relações sociais que construímos nossa identidade. Através das palavras e dos discursos alheios confirmamos nossos atos como aceitáveis para o grupo, e alguns deles até mesmo alcançam reputação diante dos demais membros, mas esse ponto trata-se de uma conquista pessoal.

Ao tratar de interações mediadas por computador, Primo (2007) ressalta, igualmente, através de uma extensa pesquisa bibliográfica que inclui autores como Laurel (1991), Weaver (1978), Watzlawick, Beavin e Jackson (1967), Fisher (1987), McNamee e Gergen (1999) que, ao invés de buscarmos a interação a partir dos indivíduos, ou de um marco inicial, devemos buscá-la no processo da conversação.

“Compreendido que não há como localizar o ponto zero de uma ação social, não se pode, por outro lado, supor que uma interação mútua comece do nada. Se fosse o entendimento estar-se-ia desconsiderando a própria historicidade. Tampouco existe um estado puro, solto no tempo, estacionário, em posição *stand by* pronto para ser despertado, ligado. Mesmo diante de novas situações, cada pessoa movimenta experiências passadas, esquemas cognitivos, crenças culturais, etc. E cada interação deixa traços que deverão influir em interações posteriores.” (Primo, 2007:114).

Analisar relações de poder é analisar um passo a mais na interação. “Não há uma única teoria que defina os aspectos de liderança em uma organização. Bem como não basta estudar a personalidade do líder, mas também as circunstâncias em que se manifesta a liderança. Mas é claro que as relações entre líderes e liderados são relações de dominação por mais democráticas e sutis que o sejam.” (Freitas, 2006:142).

O que se pode propor, então, para o estudo das relações nas comunidades virtuais? Do ponto de vista das relações de poder, uma análise que seja vista sob o olhar do conflito, do controle da técnica e da produtividade (Foucault, 2001), que não se esgote em uma abordagem geral, mas que seja construída a partir de particularidades, que não esteja pronta, mas que aceite alterações, desenvolvendo implicações, mudanças.

Uma vez que colocamos as comunidades como espaços de construção de saber, que este seja um dos pontos de convergência para uma análise de relações que estão construindo saberes, não neutros, mas que se constituem em novas relações. Poder baseado na relação.

A descentralização e articulação tomando como importantes as considerações da organização das relações sociais como um rizoma (Deleuze e Guattari, 2004) e do agenciamento coletivo da enunciação, do nomadismo, são meios de abranger o sentido do fluxo informacional, das formas de organização coletiva e subjetividades para escapar à dominação. Aqui novamente

mencionamos a questão da técnica ou do programa e das ações sociais.

Tendo em vista esta abordagem de explicitar e não categorizar, as análises de Foucault, Deleuze e Guattari, sobre coletividade e as relações de poder, de modo algum serão vistas como uma metodologia porque isso seria mesmo impossível.

Entretanto, não podemos utilizar as teorias de comportamento organizacional e aplicá-las simplesmente ao contexto virtual. Apesar de ambas tratarem de pessoas, os relacionamentos mediados por computador trazem consigo características intrínsecas a este tipo de interação devido aos mediadores (softwares) que estabelecem formas de relacionar além de permitir diferentes perfis para os usuários, ao contrário da interação presencial.

“Enquanto a teoria da administração tratar todos os problemas na dupla dependência, teórica e prática, da racionalidade econômica como norma suprema da empresa, permanecera incapaz de lidar corretamente com o problema das relações humanas.” (Chanlat e Dufour, 1985:419).

Lidar com relações humanas mediadas por computador, seja em empresas ou em ambientes escolares, não pode ser utilizado como um aplicativo das teorias comportamentais desenvolvidas na administração. Essas relações apresentam inúmeras variáveis que precisam ser analisadas caso a caso.

O que se propõe para essa análise seria a investigação da linguagem produzida no discurso entre os membros dessas comunidades. “É mais uma vez necessário compreender que é na linguagem e pela linguagem que se constitui a realidade corporativa, realidade essa que se concretiza como cultura de forma a direcionar e mapear o cotidiano das organizações.”(Guerra, 2006:156).

Importa realizar uma análise da linguagem que incorpore listas de discussão, blogs dos participantes, conversas arquivadas em chats, registros escritos de encontros presenciais, trocas de e-mails e posteriormente a realização de entrevistas com os membros que tiveram comportamentos emergentes, ou seja uma análise que comporte um certo nomadismo e envolva critérios de reputação.

“O espaço do novo nomadismo não é o território geográfico, nem o das instituições ou o dos Estados, mas um espaço invisível de conhecimentos, saberes, potências de pensamento em que brotam e se transformam qualidades do ser, maneiras de constituir sociedade. Não os organogramas do poder, nem as fronteiras das disciplinas, tampouco as estatísticas dos comerciantes, mas o espaço qualitativo, dinâmico, vivo da humanidade em vias de se auto-inventar, produzindo seu mundo.” (Lévy, 2003).

Entretanto, a academia e diversos programas de educação a distância têm dificuldades para lidar com comportamentos emergentes ou de liderança, pois colocam a prioridade no conteúdo

em detrimento dos relacionamentos e das mobilizações.

“E redes, invariavelmente, catalisam o conhecimento. Mas as comunidades têm outra razão para viver. O caminho do conhecimento pode ser até o melhor caminho, mas não é o objetivo. Em muitas situações, mobilização é a meta principal. Neste caso, (e)levar a rede sempre à esfera do conhecimento mais atrapalha do que ajuda. Se para a academia rede significa compartilhar informações e produzir conhecimento, para as comunidades e trabalhadores significa mobilizar, ganhar força, crescer. De um lado temos congressos, estudos colaborativos, trabalhos publicados e a parte se fortalecendo perante o todo. De outro temos assembleias, mutirões, passeatas e o todo se fortalecendo pelas partes.” (Dimantas, 2006: 30).

Para além do universo acadêmico, a reputação é um dos grandes atributos conquistados por empresas que prestam serviços on-line. É também um critério de avaliação e de garantia. Sites passam a ser considerados autoridades em determinados assuntos. Isso só acontece por causa da colaboração das pessoas, suas indicações, comentários.

Ao mesmo tempo o critério de reputação regula o comportamento dos atores na rede. Assim, as comunidades virtuais são capazes de expressar uma organização de seus membros, mesmo através de uma participação democrática. Trata-se de uma auto-regulação, avaliação.

Mas como capturar emergência, a reputação de indivíduos numa comunidade virtual específica? Já que a reputação é uma construção do ator através de seu discurso e ações sociais, propõe-se o método de análise do discurso (listas de discussões, making-ofs do trabalho colaborativo, atas de reuniões, entrevistas) e observação.

Podemos observar a manifestação do conflito uma vez que são “raramente ou nunca eles passivos. Pode-se colocar em evidência reflexões sobre esta resistência estudando a relação que une mais particularmente a organização e a ação. (...) ou seja, quem fala em organização está falando de poder” (Clegg, 1992:53).

A análise do *ethos* do enunciador, procurando apreender um sujeito construído pelo discurso em relação com os outros através das tecnologias de comunicação e não uma subjetividade. “Assim, o discurso não é apenas um conteúdo, mas também um modo de dizer, que constrói os sujeitos da enunciação” (Fiorin, 2004), uma imagem do ator em suas relações sociais.

A análise do *ethos* do enunciador é muito aplicada ao discurso literário, através de um estudo aprofundado sobre a obra completa de um autor. Mas, a proposta é aplicar essa forma de pesquisa em discursos produzidos na web e também em interações em episódios sociais (encontros), entrevistas e grupos de discussão (Barba, 2002) dos participantes de comunidades virtuais.

E talvez essa abordagem baseada no discurso seja o ponto mais focado no ator durante toda a

metodologia discutida neste artigo a respeito das relações sociais em rede. Pois o *ethos* envolve três dimensões: o caráter do autor na enunciação (características psíquicas), o corpo (características físicas) e o tom (dimensão vocal revelado no discurso). (Maingueneau, 1996). Ou seja é “uma análise do ator da enunciação”. (Fiorin, op. cit.).

Essa análise da construção de uma imagem social que possibilitará extrair um histórico a respeito de cada pessoa e seu envolvimento com o coletivo. Assim será possível avaliar a reputação de cada indivíduo diante de um grupo e o modo como são construídas as relações de liderança.

4. Conclusão

A produção colaborativa mediada é uma produção simbólica que pode ser representada de maneira triádica: ser, coisa, símbolo, no caso, respectivamente, as pessoas, a tecnologia (meios de comunicação, programas), e o trabalho coletivo. Essa relação modifica a realidade social.

Apesar do grande potencial de ação social (potencial de mobilização) proporcionado pelos comportamentos coletivos mediados, a proposta é que se deva iniciar um estudo sobre relações de poder em comunidades virtuais através do comportamento dos atores na rede e não a partir de características gerais da comunidade, as quais freqüentemente são consideradas como responsáveis por gerar um comportamento coletivo.

Não é o nosso consenso que faz com que trabalhemos juntos, mas a organização e a nossa disposição na rede social que influenciam as nossas atitudes mediante decisões que temos que tomar em favor do coletivo ou não. Deve-se começar pela posição espacial e temporal do ator.

A hierarquia na web é gerada através de comportamentos emergentes construídos por critérios de reputação, os quais podemos apreender através da análise do discurso produzido pelos atores, durante o diálogo, a ação e organização de um trabalho colaborativo.

Cacau Freire é bolsista pelo CNPq e aluna regular do Programa de Pós-graduação do curso de Comunicação Social da ECA/USP. Nível: mestrado. Área: Interfaces Sociais da Comunicação. Linha de Pesquisa: Educomunicação. Contato: freire.cacau@gmail.com
<<http://cacaufreire.wordpress.com>>

5. Bibliografia:

Artigos/Papers:

BARROS, Ellys Regina Galindo Lima de; OLIVEIRA, Simone Rosa de; BATISTA, Andréa. *Ações de letramento digital na sociedade da informação*. UFBA. 2006. Arquivo PDF disponível em: <www.snbu2006.ufba.br/soac/viewpaper.php?id=42> último acesso em 28/07/2007 às 14:55h.

BEIGUELMAN, Giselle. (2004) Admirável mundo cíbrido. In: BRASIL, André et. al (orgs.) (2004) *Cultura em Fluxo (novas mediações em rede)*. Belo Horizonte: Ed. PUCMinas, 2004, pp. 264-282. Arquivo em PDF disponível em: <www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf>

BRAGA, Adriana. (2007) Usos e consumo de meios digitais entre participantes de weblogs: uma proposta metodológica. In: *Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. XVI Encontro da Compós, Curitiba, PR, 2007.*

CLEGG, Stewart. (1992). Poder, linguagem e ação nas organizações. In: TORRES, Ofélia de Lanna (Org.) *O indivíduo na organização: dimensões esquecidas*. São Paulo: Atlas S.A.

COSTA, Rogério. (2005) Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. In: *Interface - comunicação, saúde, educação*, v. 9, n. 17, p. 235-48, mar/ago 2005.

FRAGOSO, Suely. (2001) De interações e interatividade. In: *Compós, X Encontro*. Santos: Universitária Leopoldianum, 2001.

FREITAS, Sidinéia Gomes de. (2006) Liderança e poder: um enfoque comunicacional. In: MARCHIORI, Marlene. *Faces da cultura e da comunicação organizacional*. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora.

FIORIN, Jose Luiz. O ethos do enunciador. in: CORTINA, A. (Org.) ; MARCHEZAN, Renata Coelho (Org.) . *Razões e sensibilidades: a semiótica em foco*. 250. ed. Araraquara: Laboratório Editorial FCL/UNESP, 2004. v.1. pg. 117 a 140.

GUERRA, Maria José. (2006) Contribuições da teoria lingüística à abordagem da cultura e comunicação organizacional. In: MARCHIORI, Marlene. *Faces da cultura e da comunicação organizacional*. São Caetano do Sul, Sp: Difusão Editora.

GOTVED, Stine. (2006) Time and space in ciber social reality. In: *New Media & Society*. London: Sage Publications. Vol. 8 pg: 467-486.

MCNAMEE, Sheila; GERGEN, Keneth J. (1999) *Relational responsibility: resources for sustainable dialogue*. Thousand Oaks: SAGE.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel da Cunha; ARAÚJO, Ricar-do Matsumura. (2004) Co-links: proposta de uma nova tecnologia para a escrita coletiva de links multidirecionais. In: *Revista Fron-teiras*, v.VI, n.1, 2004, pp. 91-113.

PRIMO, André. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: *XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2006, Brasília. Anais, 2006. Arquivo PDF disponível em:

<<http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>> último acesso em 28/07/2007 às 15:45h.

SCHWARTZMAN, Simon. (1994) Os Dinossauros de Roraima (ou a sociologia da ciência e da técnica de Bruno Latour) in *Revista Novos Estudos CEBRAP*. São Paulo, nº 39, pp. 172-179, jul. 1994.

VAZ, Paulo Roberto Gibaldi.(1999). Agentes na Rede. In: *8º Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-graduação em comunicação*. Belo Horizonte. Anais do 8º Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Belo Horizonte: UFMG/Minas Gerais, 1999. v.1. Arquivo em PDF disponível em: <<http://www.eco.ufrj.br/paulovaz/textos/agente.pdf>> último acesso em 28/07/2007 às 17:45h.

WEAVER, Warren.(1978) A teoria matemática da comunicação. In: COHN. G. (Ed.) *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: Moraes.

Livros:

CANETTI, Elias. (1995) *Massa e Poder*. Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Cia das Letras.

COSTA, Rogério da.(2003). *A Cultura Digital*. 2ª ed. São Paulo: Publifolha. 89 p. Série - Coleção Folha Explica.

DELEUZE, Guilles; GUATTARI, Félix. (2004) *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34. vol. 1.

DIMANTAS, Hernani. (2003) *Marketing hacker: a revolução dos mercados*. Rio de Janeiro: Garamond.

FOUCAULT, Michel. (2001). *Microfísica do Poder*. Tradução: Roberto Machado. 16ª ed. Rio de Janeiro: Graal.

JOHNSON, Steve. (2001) *Cultura de Interface*. Rio de Janeiro: Zahar.

_____.(2004) *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities, and software*. New York, NY: Scribner.

LATOUR, Bruno. (1987) *How to follow scientists and engineers through society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

_____. (2005) *Jamais fomos modernos*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 3ª ed. São Paulo: Editora 34.

LEMONS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva. (Orgs.) (2004) *A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina.

LESSIG, Laurence. (2006) *Code v.2.0* New York: Basic Books. NY. Arquivo em PDF disponível em: <<http://codev2.cc/download+remix/>> último acesso em 28/05/2007 às 17:50h

LEVINE, Rick; LOCKE, Christopher; SEARLS, Doc; WEINBERGER, David. (2000) *The cluetrain manifesto: the end of business as usual*. Cambridge:MA : Basic Books.

LÉVY, Pierre.(2003) *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 4ª ed. São Paulo: Loyola. 1ª ed. No ano de 1994.

MAINGUENEAU, D. (1996) *Elementos de lingüística para o texto literário*. São Paulo: Martins Fontes.

RHEINGOLD, Howard. (1993) *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub. Disponível em:
<<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>> último acesso em 28/07/2007, às 00:03h.

_____. (2003) *Smart Mobs: the next social revolution*. New York: Perseus Books. NY.

WATZLAWICK, Paul; BEAVIN, Janet Helmick; JACKSON, Don D. (1967) *Pragmática da comunicação humana: um estudo dos padrões, patologias e paradoxos da interação*. São Paulo: Cultrix.

WEINBERGER, David. (2003) *Small Pieces of Loosely Joined: a unified theory of the web*. New U.S.: Paperback.

WEINBERGER, David. (2007) *Everything is miscellaneous: the power of the new digital disorder*. New York: Time Books.

Dissertações/Teses:

DIMANTAS, Hernani. (2006) *Linkania – a sociedade da colaboração*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: dissertação de mestrado na área de Comunicação e Semiótica. Orientador: Rogério da Costa. Não publicada.

ORLANDO, Ricardo. (2006) *Dispositivo da Interface: um estudo sobre tecnologias de comunicação*. Universidade de São Paulo: tese de doutorado. Departamento de Ciências da Comunicação. Não publicada.

Sites:

AUTOUN, Henrique. (2002). <http://www.eco.ufrj.br/antoun/textos/>

LOCKE, Christopher; LEVINE, Rick; SEARLS, Doc; WEINBERGER, David. (1999) *The Cluetrain Manifesto: The End of Business As Usual*. Site com tradução para o português de Felipe Albertão: <<http://www.cluetrain.com/portuguese/index.html>> Último acesso em 29/07/2007 às 14:38h.

Pathfinder (2004) *Measuring the impossible*. PDF disponível em
<ftp://ftp.cordis.europa.eu/pub/nest/docs/summary_of_main_points_may_workshop.pdf>
último acesso em 29/07/2007 às 15:06h.