

Pôster

## APROPRIAÇÃO SOCIAL DA INTERNET EM AÇÕES DE MÍDIAS TÁTICAS: DINÂMICAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Anne Clinio – IBICT/UFRJ

Sarita Albagli – IBICT/UFRJ

### Resumo

O artigo pretende contribuir para o debate sobre inovações no campo da ação política, ante as novas dinâmicas informacionais e comunicacionais no contexto dos ambientes de interação digital, particularmente a Internet, a partir do conceito de “mídia tática”. Para tal, analisa algumas “ações consagradas” de mídias táticas, por meio de pesquisa bibliográfica e documental e análise de registros na própria Internet em *sites*, *blogs*, *wikis* e listas de discussão. O estudo indica que as táticas de ativismo político e resistência na Internet não são pura reação negativa, mas uma força positiva e criadora que atua no campo simbólico, recorrendo e inovando nos recursos informacionais da Internet para expressão e disputa de novas subjetividades, formas de vida, hábitos, imaginação e desejos, mobilizando os dispositivos técnicos informacionais de maneira lúdica, criativa, alegre, zombeteira, criando inovações, apropriando-se e reprogramando códigos.

**Palavras chave:** Apropriação Social da Internet. Mídia Tática. Ativismo On-Line. Hacktivism. Ciberterrorismo.

### Abstract

The paper aims to contribute to the debate on innovation in the field of political action, considering new information and communication dynamics within digital interaction environments, particularly the Internet, based on the concept of “tactical media”. To this end, it analyses some of the “consecrated actions” of tactical media, based on bibliographical and documental research and analysis on sites, blogs, wikis and discussion lists on the Internet. The study indicates that political activism tactics and resistance on the Internet are not just pure negative reaction, but a positive and creative force which acts in the symbolic field, using and innovating with Internet informational resources for the expression and dispute of new subjectivities, life forms, habits, imagination and desire. It also mobilizes informational technical devices in a playful, creative, joyful, mocking way, innovating appropriating and reprogramming codes.

**Keywords:** Social Appropriation Of Internet. Tactical Media. Online Activism. Hacktivism. Cyberterrorism.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho visa contribuir para o debate sobre as inovações no campo da ação política, ante as novas dinâmicas informacionais e comunicacionais no contexto dos ambientes de interação digital, particularmente a Internet. O estudo apresenta parte dos

resultados de uma pesquisa mais abrangente sobre a apropriação social da Internet por ações em “mídias táticas”, conceito formulado por Geert Lovink e David Garcia (1997) no esforço de caracterizar um conjunto de inovações ainda pouco experimentadas e reconhecidas da chamada *low politics*, que ganham novo impulso a partir da década de 1990. Acredita-se que o trabalho poderá contribuir para o entendimento das inovações atualmente em curso nos usos que têm sido dados às redes sociais como instrumentos de participação e ativismo político e social.

A Internet é expressão das ambiguidades do seu contexto de origem, mobilizando desde valores da contracultura californiana dos anos 1960, influência do movimento hacker e usos acadêmicos até interesses militares, governamentais e econômicos. Sua principal inovação foi estabelecer um novo paradigma na comunicação de dados, baseado na comutação por pacotes, que possibilita a comunicação simultânea com mais de um ponto e dispensa a existência de um centro definido ou mesmo uma rota única para as informações, tornando-se uma rede resiliente.

Conforme Sassen (2007), os espaços digitais (a Internet em particular) estão embebidos em lógicas sociais, culturais, subjetivas, econômicas e imaginárias, conformando-se verdadeiras “formações sociodigitais”, que engendram diferentes culturas de uso que produzem, a partir de uma mesma base técnica, resultados tão distintos quanto a concentração de renda em mercados financeiros internacional e a articulação de redes de ativistas globais.

Para além da ampliação do número de fontes de informação, a Internet altera padrões de hierarquia e escala, possibilitando um tipo particular de política globalmente conectada, que interpenetra e modifica mutuamente as esferas do local e do global (Sassen, 2007, p. 48). Hoje, uma causa ou conflito local pode alcançar status global, sem passar pelo âmbito nacional ou pela mediação de entidades típicas do sistema político institucionalizado. Além disso, conecta-se a outros conflitos não globais, sem a necessidade de ação direta<sup>1</sup>. Nesta reconfiguração em tempos de hiperconexão, categoriais como global e local se interpenetram e se fundem em um espaço único, o mundo.

---

<sup>1</sup> Refere-se a uma forma de ativismo que utiliza métodos imediatos para produzir mudanças ou impedir o prolongamento de situações que afetam a dignidade humana. A ação direta é realizada por greves, boicotes, ocupações, sabotagem e desobediência civil, opondo-se a meios indiretos como a representação política ou decisões no âmbito jurídico. Ela se alicerça no desejo e na participação voluntária dos indivíduos.

Em um cenário de transformações constantes, diversas abordagens vêm sendo desenvolvidas para analisar as inovações no campo da ação política pela ampliação exponencial da capacidade de produzir, difundir e socializar informação dinamizada pela comunicação interativa nas novas redes digitais em um contexto social mais amplo de crise da representação política.

Este artigo analisa algumas das táticas de apropriação social da Internet como forma de resistência e ativismo político, observando as dinâmicas informacionais e comunicacionais de experiências das chamadas “ações consagradas” em mídias táticas. Sua metodologia contou com pesquisa bibliográfica e documental e exploração de registros na própria Internet em *sites*, *blogs*, *wikis* e listas de discussão.

## **2 REDES SOCIODIGITAIS COMO ESPAÇOS EM DISPUTA**

Nossas redes são armas. Nossas webs são também nossas próprias armadilhas. A interatividade é penosa. A transparência vem com o custo de se fecharem todas as coisas. Essa é a condição do cidadão digital hoje. É nossa tarefa, portanto, não festejar o heroísmo da rede, mas, em vez disso, oferecer uma reconstrução crítica do código, de forma que o próprio aparelho seja reformulado, como instrumento de prática, e não como instrumento de gestão, como permanece hoje. (GALLOWAY, 2010, p. 99)

O deslumbramento e o ceticismo sobre o potencial transformador das TICs vêm, normalmente, impregnados de um determinismo tecnológico que dificulta a reflexão sobre as novas relações que engendram e suas implicações sociais e políticas. É inegável que as TICs oferecem novas possibilidades de participação descentralizada, mas vale lembrar que elas também podem sustentar formas extremas de concentração de poder, como vem sendo habilmente executado por governos, grandes conglomerados corporativos (os de mídia inclusive) e o sistema financeiro internacional.

Como assinalado por Sassen (2004; 2007), as capacidades transformadoras e constitutivas das redes estão intimamente relacionadas ao caráter social que perpassa tanto as lógicas endogeneizadas pelos seus produtores quanto as culturas mediadoras dos seus usuários. As formações sociodigitais exibem propriedades próprias, endógenas, que derivam das capacidades técnicas que propiciam certos tipos de interação. A lógica social endogeneizada pode reduzir, aumentar ou distorcer as capacidades técnicas. As características técnicas das redes digitais encontram-se imbricadas com as lógicas sociais de seus usuários, constituindo formações sociodigitais, cujas “estruturas digitalizadas são parcialmente moldadas e providas de significado por condições

sociais, políticas, econômicas, ideacionais e muitas vezes visuais, condições estas que existem tipicamente fora da esfera tecnológica ou, pelo menos, transcendem-na como tal” (SASSEN, 2007, p. 40).

Em seu estudo sobre a apropriação das redes, Sassen (2004) demonstra como a interação entre a lógica técnica dos produtores e a lógica social dos usuários produz efeitos distintos, possibilitando tanto a construção de novos horizontes quanto a reprodução de condições anteriores. Pesquisando a apropriação por redes de ativistas, a autora conclui que há uma desestabilização do padrão de hierarquia, na medida em que se vem desenvolvendo um tipo particular de política globalmente conectada, que não pressupõe mediação de entidades típicas do sistema político institucionalizado. Exemplos sugerem que estas tecnologias não apenas ampliam a audiência, mas têm o potencial de transformar estruturas e relações hierárquicas. Um movimento pode ser local e global, sem ser nacional, por exemplo. Além disso, ativistas estão globalmente conectados e desenvolvem um tipo particular de política global que vem de suas localidades e que não pressupõe uma instituição em nível mundial, podendo conectar-se a outros conflitos não globais, sem a necessidade de ação direta. Ou melhor, reconfigurando a ação direta em tempos de hiperconexão. Hardt e Negri (2009, p. 384) celebram esta condição como favorável às lutas na medida em que “se alguém derruba os muros que cercam o local será possível ligá-lo diretamente ao universal”. Assim, categoriais como global e local se interpenetram, se fundem em um só lugar, o mundo.

As redes de informação e de comunicação são assim um espaço em disputa, cujos múltiplos e frequentemente conflitantes usos evidenciam que poder e potência/resistência coexistem, conforme discutido por Foucault em sua genealogia do poder e assinalado por Revel, a partir do filósofo francês:

A resistência se dá, necessariamente, onde há poder, porque ela é inseparável das relações de poder; assim, tanto a resistência funda as relações de poder, quanto ela é, às vezes, o resultado dessas relações; na medida em que as relações de poder estão em todo o lugar, a resistência é a possibilidade de criar espaços de lutas e de agenciar possibilidades de transformação em toda a parte. (REVEL, 2005, p. 75)

As tecnologias centradas no computador produziram mudanças qualitativas nas estruturas informacionais e comunicacionais, constituindo novos domínios de interação cujo potencial para redimensionar relações sociais se dá a partir de três características técnicas fundamentais: o acesso descentralizado, que possibilita alcançar mais pessoas;

a interconectividade, que viabiliza acesso e a interação direta entre pontos; e a simultaneidade (SASSEN, 2007). Do ponto de vista organizacional, a topologia da Internet é de uma rede rizomática, não hierárquica e não centralizada.

A Internet é uma rede de redes que, através do protocolo TCP/IP, permite a comunicação distribuída entre seus pontos, viabilizando a comunicação de muitos para muitos. Conforme destaca Amadeu (2010), a sua estrutura flexível, em forma de rede, não impede que a Internet seja também uma rede de controle. Ao longo da rede, *backbones*, roteadores e servidores solicitados também registram as ações do internauta, deixando “rastros digitais” de sua atividade *online*. Esses rastros digitais compõem um poderoso banco de dados sobre o comportamento de internautas e objeto de desejo de organizações que pretendem utilizá-los como subsídio para a exploração, regulação e controle informático dos indivíduos. Por isso, torna-se uma questão política impedir que o controle técnico, que viabilizou a robustez e eficiência da rede, seja transformado em ferramenta de vigilância ou controle político e cultural dos indivíduos (AMADEU, 2010).

Pasquinelli (2009), por sua vez, contrasta a incensada liberdade de comunicação na rede, viabilizada por seus protocolos técnicos, com o surgimento de novos obstáculos ao livre fluxo da informação pela substituição de velhos intermediadores, como editoras, gravadoras e distribuidoras, por novos atores que concentram o tráfego da rede através da oferta gratuita de serviços. Este é o caso de empresas como Google, Facebook e Twitter que utilizam informação pessoal de seus usuários para definir o valor social de outros produtos e serviços, gerando riqueza a partir de interações espontâneas<sup>2</sup>. Há ainda pressões das empresas de telecomunicações pelo fim do princípio da neutralidade da rede – o que permitiria a diferenciação do tráfego de pacotes de dados, por origem, destino ou tipo de arquivo, em tarifas e velocidades distintas, o aumento do lucro e do cerco contra o compartilhamento não autorizado de arquivos em redes *peer to peer*.

No âmbito político, registram-se a repressão a grupos dissidentes com o bloqueio do acesso à Internet em regimes autoritários, censura de conteúdos e

---

<sup>2</sup> Tais empreendimentos tornam-se, cada vez mais, alvos de contestação. O grupo Free Art and Technology criou um aplicativo “Fuck you Google” que emite um alerta sonoro e visual quando as atividades do internauta estão sendo indexada pelo Google. Já desenvolvedores propõem a criação de serviços assemelhados em modelo *open source* de modo a possibilitar a configuração de vários níveis de privacidade. O substituto do Twitter seria o Status.net enquanto o Facebook pode ser trocado por redes sociais com infraestrutura descentralizada como o Gnu Social ou Diáspora. Contudo, o PageRank do Google permanece como um desafio complexo, sem solução até o momento.

manipulação da opinião pública através de propaganda governamental travestida de *posts* ou alteração de resultados de busca. Outro temor é a vigilância ou controle político e cultural dos indivíduos com o monitoramento e análise das ações on-line da população. Seja pela extinção do princípio do anonimato a rede com a vinculação do IP de um computador e seus *logs* a uma identidade civil, seja por meios ilegais como o recém-descoberto programa Prisma, do governo norte-americano.

O cenário descrito acima não é promissor, mas revela a centralidade das redes digitais de informação e comunicação para projetos de poder, que pretendem manter as condições atuais e para ações libertárias, que desejam a criação de novos tipos de relação social para além da mercantil. Neste sentido, se questiona quais são os limites e possibilidades da apropriação social da Internet.

Para Arquilla e Ronfeldt (1996), a integração da sociedade pela chamada revolução informacional fortaleceu a organização em rede como paradigma da cooperação e do conflito. Segundo os autores, este modelo organizacional se fortaleceu com a conectividade proporcionada pela Internet. Ou seja, pela possibilidade de estabelecer vínculos atores sociais autônomos, de diversas orientações e dispersos no globo, através de fluxos constantes e crescentes de informação e ações coletivas.

A Internet não apenas reduz o isolamento dos atores em seu território, mas agrega à coerção do “*hard power*” do poderio militar e econômico um “*soft power*”, que atua na percepção e influencia indiretamente o comportamento dos indivíduos por meios culturais ou ideológicos. Inicia-se uma guerra de informação (*infowar*), travada de modo assimétrico por diversos atores com uso intensivo das TICs, cujo principal artifício é utilizar a informação para obter vantagem frente ao adversário. Em sua versão de baixa intensidade, calcada no social e no cultural, a guerra de informação estabelece uma guerra em rede (*netwar*) (ARQUILLA e RONFELDT, 1996).

O termo *netwar* faz referência a um modo emergente de conflito (e crime) na sociedade, que se caracteriza pela ausência de confronto militar e pela utilização por parte de seus protagonistas de formas de organização em rede e suas respectivas doutrinas, estratégias e tecnologias, em sintonia com a Era da Informação. Estes protagonistas tendem a se constituir como organizações dispersas, pequenos grupos e indivíduos que se comunicam, coordenam e conduzem campanhas pela Internet, geralmente atuando sem um comando central preciso (ARQUILLA, RONFELDT, 1996, p. 6).

Sob a perspectiva da resistência, o paradigma da rede atualiza a autonomia das táticas de guerrilha e desloca o poder do Estado (*hard power*) para atores não estatais

(*soft power*), criando novas formas de governabilidade. A estrutura descentralizada, que dispensa a figura hierárquica do líder, processos decisórios horizontais e formação de pequenos grupos autônomos e dispersos se tornam características fundamentais para o *swarm* – ataque por enxameação em que os atores de uma rede coordenam suas forças para atacar, a partir de diversas direções, um único alvo.

Para Arquilla e Ronfeldt (1996), o *swarm* tende a se estabelecer como principal tática das guerras em rede. A tecnologia é percebida como um facilitador de ações, que não suplanta os aspectos doutrinários e a dinâmica de grupos organizados em rede. Trata-se de utilizar a Internet para coordenar atividades, recrutar participantes, projetar uma identidade, veicular mensagens e absorver informações sobre os oponentes (ARQUILLA; RONFELDT, 1996, p. 11).

O Movimento Zapatista foi pioneiro em técnicas de *swarm*, optando por uma guerra de informação contra o governo mexicano em detrimento de persistir no conflito armado que os massacraria. Em janeiro de 1994, o grupo mobilizou simpatizantes da luta pela autodeterminação dos povos para divulgar na Internet, e em diversas línguas, a Primeira Declaração da Selva Lacandona, tornando o conflito local em um tema global. Posteriormente, foram capazes de mobilizar centenas de pessoas para participar de *sit-ins* virtuais contra sites do governo mexicano e norte-americano.

A capacidade de informar e comunicar torna-se essencial tanto para projetos de poder como para ações de resistência.

### **3 MÍDIAS TÁTICAS E A APROPRIAÇÃO DA INTERNET**

Há diversas abordagens sobre as inovações no campo da ação política, surgidas a partir da crise da representação política e da ampliação exponencial da capacidade de produzir, difundir e socializar informação dinamizada pela comunicação interativa nas novas redes digitais. A formulação do conceito de mídias táticas por Geert Lovink e David Garcia (1997) é aqui compreendida como um esforço para abordar de forma teórica e empírica um conjunto de inovações recentes e ainda pouco experimentadas e reconhecidas da chamada *low politics*.

Mídias táticas são o que acontece quando mídias baratas tipo 'faça você mesmo', tornadas possíveis pela revolução na eletrônica de consumo e formas expandidas de distribuição (do cabo de acesso público à internet), são utilizadas por grupos e indivíduos que se sentem oprimidos ou excluídos da cultura dominante. A mídia tática não apenas noticia eventos, porque elas nunca são imparciais, elas sempre participam e é isto que mais do que

qualquer outra coisa as separa da mídia *mainstream*. (GARCIA; LOVINK, 1997)

O conceito de mídias táticas refere-se a novas formas de ativismo surgidas a partir da década de 1990 com auxílio de tecnologias da informação e da comunicação (TICs) que agrupa um amplo espectro de práticas não consensuais entre os seus estudiosos. Apesar da pluralidade desses tipos de ação, é possível afirmar que, de modo geral, as iniciativas se caracterizam por uma atuação errática, fugidia, do tipo “bater e correr” (*hit and run*) em que seus praticantes realizam campanhas pontuais e localizadas, infiltrações temporárias através de “furtos e sequestros” simbólicos. A mídia tática não almeja a imparcialidade propalada pelo jornalismo, mas, ao contrário, quer construir o fato, provocar um evento.

O caráter inovador da mídia tática é que ela não se organiza por processos identitários, mas por vínculos temporários que permitem hibridização, mobilidade e a recuperação da imaginação, desvencilhando-se de práticas de resistência esvaziadas ou que parecem não fazer mais sentido. Ela é “uma ferramenta para criar uma 'zona de consenso temporário’” ou uma “zona livre de dialética”, em que alianças inesperadas são forjadas, mantendo-se sempre o direito de desconectar-se quando oportuno (LOVINK, GARCIA, 1999).

O adjetivo tático que a qualifica se origina na obra de Michel de Certeau, historiador que refuta as teses sobre a passividade do homem comum, enquanto mero consumidor de signos ao qual é exposto. O autor vislumbra nas iniciativas dos “oprimidos” uma espécie de anti-disciplina que transforma momentos oportunos em “ocasiões” para infiltrações temporárias. Seu caráter efêmero explicita sua recusa de se constituir como representação. Pelo contrário, questiona qualquer tipo de autoridade de maneira lúdica e irônica, fazendo-se valer do estranhamento, do riso, para produzir tensões. Neste sentido, as mídias táticas operam no campo simbólico pela desconstrução de signos já estabilizados culturalmente, revelando a não coincidência entre o que é dito e o que é representado.

Além do campo simbólico, a mídia tática também atua sobre os dispositivos técnicos que transformam as relações sociais na forma de subjetividade e linguagem. Ou seja nas mediações técnicas dos meios de informação e comunicação. Como sublinha Lara (2008, p 52), “este é um tipo de ativismo político que, através de meios técnicos, pretende infiltrar-se na construção de sistemas de produção de subjetividades, criando canais e plataformas de comunicação e sociabilidade”. Este segundo campo de ação



abarca lutas contra os monopólios técnicos, negociações políticas e questões jurídicas, sustentadas pela desmesurada força do poder econômico de grandes corporações e que constituem um sistema de informação e comunicação restrito e excludente, orientado apenas para fins mercadológicos. Na medida em que a Internet se torna cada vez mais presente na vida cotidiana, estas questões ganham novos matizes, pois a hiperconexão vem se constituindo como uma nova ideologia orientada pela tecnologia.

O Critical Art Ensemble, um coletivo norte-americano criado em 1987 por cinco indivíduos que exploram a interseção entre arte, teoria crítica, tecnologia e ativismo político, destaca a necessidade de interação os dois campos de atuação:

Transformar a ordem simbólica não é suficiente para mudar completamente uma cultura – a ordem material há que ser reconstruída também – mas os deslocamentos no domínio simbólico são contribuições necessárias para criar uma agenda de mudanças. A mídia tática funciona da mesma maneira. É apenas uma parte do sistema de resistência; não o sistema como todo (CRITICAL ART ENSEMBLE, s/d).

Entre as diversas iniciativas em mídias táticas que se apropriam criativamente das potencialidades da Internet para atuar tanto no campo simbólico quanto no campo dos dispositivos técnicos, destacam-se o uso das seguintes táticas:

- **Ciberfeminismo** - Proposto por Galloway como mídia tática, o termo se refere ao conjunto de práticas, filosofias e comunidades relacionadas às interações com feministas no ciberespaço, especialmente no contexto das interações e da arte on-line.
- **Culture jamming** - Segundo Klein (2002), não é possível localizar a origem da prática, mas o termo foi elaborado em 1984 pela banda de música Negativland no disco de vinil Jamcon, que apresentava canções produzidas por colagens de trechos sonoros. Assim como o *détournment*, o *culture jamming* retira elementos de seus contextos originais para criar novos significados, reveladores de um estado de coisas todavia oculto ou pouco percebido. O descontentamento dos *culture jammers* tem como alvo privilegiado as corporações multinacionais em suas práticas trabalhistas, apropriação do espaço público e discurso publicitário falacioso. As principais táticas dos *culture jammers* são a alteração de campanhas publicitárias, especialmente

outdoors, intervenções presenciais em *megastores*, criação de notícias falsas e a realização de festas e protestos de rua<sup>3</sup>.

- **Détournment** - Da palavra francesa que significa desvio, distorção ou ainda sequestro, o *détournment* é uma prática amplamente adotada pelo movimento situacionista em ações que criticam o universo da arte e pretendem alterar o sentido de uma mensagem. Segundo o texto "Métodos de *Détournment*" (1956), o “modo enganoso” se constitui pela alteração de um significado já amplamente compartilhado socialmente através da modificação de seus elementos constituintes ou contexto em que se apresenta enquanto o *détournment* “secundário” se caracteriza pela reutilização de elementos que não carregam grande importância em si mesmo em outro contexto, como colagens de títulos de jornal, fotos ordinárias, etc. Hoje, o *détournment* é uma prática generalizada, cuja inserção no campo da resistência vem sendo esvaziada pela sua recuperação capitalista como uma estética *cool*.
- **Produção de softwares livres** - Refere-se à programas de computador que podem ser usados, copiados, alterados e redistribuídos sem qualquer tipo de restrição<sup>4</sup>.
- **Programas de inclusão digital para populações desfavorecidas** - São iniciativas promovidas por entidades governamentais e organizações não governamentais de forma a viabilizar o acesso, especialmente de populações empobrecidas ou consideradas em situação de risco social, à Internet. Este tipo de atividade inclui a disponibilização, gratuita ou paga, de computadores para uso, acesso à rede e capacitação nas suas principais ferramentas. Quando orientados ao campo da mídia táctica, estes programas tendem a trabalhar na perspectiva da apropriação social da tecnologia.
- **Sit-in virtual** - É uma forma de desobediência civil eletrônica, cujo nome deriva do verbo *sit-in*, ato de bloquear uma localização nobre ou estratégica sentando-se no chão, e que foi popular durante o movimento pelos direitos civis dos anos 1960. O

---

<sup>3</sup> Como qualquer prática no campo da contracultura, o *culture jamming* também é passível de recuperação. O seu tom satírico e contestatório também pode se tornar um apelo persuasivo a ser reapropriado pela publicidade, especialmente em campanhas destinadas ao público jovem, para quem a rebeldia é percebida como um valor desejado.

<sup>4</sup> Segundo a Free Software Foundation, um software livre é um programa de computador que atenda a quatro liberdades desenvolvidas por Richard Stallman: 0) de executar o programa, para qualquer propósito; 1) de estudar como o programa funciona e alterá-lo para fazer dele o que desejar. O acesso ao código-fonte torna-se então um pré-requisito, 2) de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo; 3) de distribuir cópias de suas versões modificadas para outros, beneficiando toda a comunidade com as suas alterações.

*sit in* virtual é uma ação direta contra um determinado site com o objetivo de torná-lo inacessível pela coordenação de acesso simultâneo por centenas de pessoas à mesma página alvo. Esta tática é considerada controversa inclusive entre hackers e ativistas, pois é considerada uma ação violenta, pelo travamento do fluxo de informações na rede, e um ataque à liberdade de expressão.

- **Vírus de computador** - São programas maliciosos desenvolvidos a partir da identificação de uma fragilidade em um sistema informático com o objetivo de infectar uma máquina e alterar o funcionamento do computador e de seus aplicativos. Segundo Lovink (2010), é proposto por Alexandre Galloway em seu livro “Protocolo” como uma mídia tática.
- **Warchalking** (guerra de giz) – Consiste na sinalização da oferta de conexão *wi-fi*, comercial ou pessoal, através de símbolos padronizados desenhados em paredes, ruas e postes. Inspira-se na ação de moradores de rua norte-americanos que, após a Grande Depressão, sinalizavam locais mais favoráveis à sua permanência e pernoite.

As ações *online* com cunho político são classificadas por Denning (2001) em três tipos: ativismo *online*, hacktivismo e cyberterrorismo. O ativismo *online* se caracteriza pelo uso da rede para divulgação de causas sem interrupções em seu funcionamento. É o método utilizado desde os primórdios da Internet para ampliar a diversidade de atores e falas em uma franca disputa com a função *gatekeeper* dos meios de comunicação de massa. Para Denning (2001), o ativismo *online*:

Refere-se à utilização normal, sem interrupções, da Internet em apoio a uma agenda ou causa. Operações neste campo incluem navegação na web para obtenção de informações, construção e postagem em web sites, transmissão de publicações eletrônicas e cartas por e-mail, uso da rede para discussão de questões, formação de ligações, planejamento e coordenação de atividades (DENNING, 2001, p. 241).

Apesar das barreiras econômicas e culturais que dificultam ou impedem que grandes parcelas da população mundial utilizem plenamente a Internet, a rede potencializa a difusão de informação por grupos contra hegemônicos. Se, do ponto de vista meramente “transmissionista”, a Internet amplia exponencialmente o número de fontes de informação -- aumentando proporcionalmente a concorrência pela atenção dos internautas --, ela também permite a conexão de atores sociais autônomos para ações coletivas que constituem novas formas de ativismo.

Já o *hacktivismo*, termo criado pelo grupo de *hackers* Cult of the Dead Cow em 1998 para nomear a ação de grupos e indivíduos que realizavam ações diretas no ciberespaço, reúne um conjunto de ações criativas com potencial para impedir congelamento da Internet em seu estágio atual, promovendo uma nova relação à tecnologia, livre circulação de ideias, adoção de formatos livres etc. Segundo Denning (2001), o *hacktivismo*:

Refere-se ao casamento de *hacking* com ativismo. E abrange as operações que utilizam técnicas de *hacking* contra um site alvo na Internet com a intenção de perturbar sua operação normal, mas sem causar danos graves. São exemplos os *sit-ins* e bloqueios virtuais automatizados, bombardeio automático de e-mails, *web hacks* e invasão de computadores por vírus e *worms*. (DENNING, 2001, p. 241).

Samuel (2004, p. 3) propõe uma concepção mais ampla de *hacktivismo*, que permite a inclusão de formas de ação política de cunho transgressivo e não violento baseadas em ferramentas digitais. Sua intenção é diferenciar o *hacktivismo* de outros conceitos como desobediência civil (ações diretas restritas ao mundo off-line), ativismo *online* (uso não disruptivo da rede para divulgar ações políticas), ciberterrorismo (que inclui o uso de violência contra seres humanos) e o *hacking* (uso inteligente de uma tecnologia para resolução de problemas). Para tal, propõe como definição de *hacktivismo*:

O uso não violento, ilegal ou juridicamente ambíguo de ferramentas digitais para objetivos políticos. Essas ferramentas incluem invasões *web site*, redirecionamentos, ataques de negação de serviço, roubo de informações, paródias de *web sites*, virtual de *sit-in*, sabotagem virtual, e desenvolvimento de *software*. (SAMUEL, 2004, p. 2)

Esta segunda conceituação diferencia o *hacktivismo* de outras práticas on-line em duas esferas. No âmbito jurídico, localiza o *hacktivismo* entre o legalmente ambíguo e o ilegal, diferenciando-se de ações mais amenas como o ativismo *online* (DENNING, 2001). É proposto como ação não violenta, o distancia do ciberterrorismo, definido previamente por Denning (2001, p. 241) como “a convergência do ciberespaço e terrorismo” que contemplaria iniciativas com objetivo de causar danos graves como morte de pessoas ou prejuízo econômico significativo. Samuel (2004, p. 9) identifica no

espectro do hacktivismo ações de *defacement*<sup>5</sup> de *sites*; redirecionamentos de *sites*; ataques de negação de serviço (DoS attack), roubo de informações; roubo e distribuição de informações; site-paródia; sabotagem virtual e desenvolvimento de *software*.

### 3.1 APROPRIAÇÃO DA REDE POR AÇÕES CONSIDERADAS CONSAGRADAS

Algumas iniciativas em mídias táticas são consideradas “consagradas” por Lovink (2010) e, são apresentadas neste trabalho como uma “primeira geração” de ações.

- ▲ **Adbusters** – Amplamente conhecida por suas práticas de *culture jamming* através de sabotagens de publicidades, paródias e alteração de símbolos do imaginário popular<sup>6</sup>, a organização sem fins lucrativos fundada em 1989 se autodefine como "uma rede global de artistas, ativistas, escritores, estudantes, educadores e empresários que querem desenvolver um novo movimento ativista social da era da informação". A organização também realiza campanhas *online* de anticonsumo como o "*Buy Nothing Day*" e propostas de desintoxicação tecnológica com o "*Digital Detox Week*" para promover uma reflexão crítica sobre hábitos já naturalizados. Dialogando também com a questão tecnológica, a última campanha<sup>7</sup> propõe a desconexão momentânea para uma reconexão com aspectos mais significativos da vida.
- ▲ **@TMark**<sup>8</sup> - Como tática para interferir na campanha eleitoral do então candidato à presidência dos Estados Unidos George W. Bush, o grupo lançou em abril de 1999 um *site* falso, hospedado no domínio [www.gwbush.com](http://www.gwbush.com) com programação visual semelhante, fotos do *site* original, mas conteúdo alterado com o objetivo de confundir eleitores e prejudicar o candidato - o *site* verdadeiro estava hospedado no endereço [www.georgewbush.com](http://www.georgewbush.com). A notícia do *site* falso logo se espalhou, impulsionada pela propaganda do próprio Bush que demonstrou não apenas sua insatisfação com a paródia, mas afirmou que "devia haver limites para a liberdade",

---

<sup>5</sup> □ *Defacement*: alteração da aparência de um *site* com inclusão de mensagens ofensivas ao seu proprietário.

<sup>6</sup> Site da AdBusters: <http://www.adbusters.org>

<sup>7</sup> Campanha de desintoxicação tecnológica disponível em <http://www.adbusters.org/campaigns/digitaldetox>

<sup>8</sup> Mais informações sobre a ação contra Bush em <http://www.rtmark.com/bush.html>

iniciando uma discussão no âmbito constitucional sobre o tema da liberdade de expressão.

- ♣ **Yes Men Project**<sup>9</sup> - Alinhados ao que Naomi Klein chama de movimentos anticorporação, a dupla de ativistas Andy Bichlbaum e Mike Bonanno produz danos a indivíduos e empresas que julgam criminosas, representando-os publicamente de maneira humilhante em ações de “correção de imagem”. O *pranksterism* (trote) do Yes Men Project utiliza frequentemente a tática de publicação de sites falsos para viabilizar a sua aparição como CEOs e executivos de grandes empresas em eventos públicos. Sua ação contra a Dow Chemical<sup>10</sup>, responsável por acidente que matou 20 mil pessoas e deixou mais de 120 mil com sequelas crônicas na Índia, culminou com a entrevista de Andy Bichlbaum como executivo da empresa para a BBC Mundo. O ativista anunciou que a Dow assumia total responsabilidade pelo acidente e que pagaria U\$ 12 bilhões em indenizações ambientais e assistência médica. Em um segundo capítulo do enfrentamento, a empresa conseguiu tornar o site falso off-line, pelo cancelamento do provedor de serviços de Internet. Quando ele se tornou off-line, outros ativistas criaram sites espelho para escapar da censura e oferecer fontes múltiplas para as informações divulgadas pela dupla.
- ♣ **Electronic Disturbance Theater (EDT)** - Em 1998, o grupo Critical Art Ensemble (CAE) liderou a ação Eletronic Disturbance Theater em solidariedade ao movimento Zapatista. O grupo criou a tática de *sit-in* virtual a partir do conceito de desobediência civil<sup>11</sup> eletrônica e de técnicas de hacktivismo materializados no aplicativo FloodNet<sup>12</sup>. O grupo orquestrou ataques em dez datas consideradas significativas para o movimento indígena mexicano, registrando em seu “ensaio geral”, em 10 de abril de 1998, a mobilização de pessoas oriundas de 23 países.

<sup>9</sup> □ O site oficial da dupla de ativistas é <http://theyesmen.org>

<sup>10</sup> Site falso da Dow Chemicals produzido pelo Yes Men Project - <http://www.dowethics.com>

<sup>11</sup> A ideia de desobediência civil eletrônica é inspirada no conceito de desobediência civil de Henry David Thoreau (1849), para quem é possível realizar uma oposição legítima a um Estado considerado injusto a partir de atitudes pacíficas, capazes de perturbar a sua ordem. O conceito sempre inspirou muitos ativistas, incluindo Gandhi e Martin Luther King, pois enfatiza que não é necessário lutar fisicamente contra o governo, mas parar de colaborar com ele, deixar de apoiá-lo em seus atos indignos. A desobediência civil desafia o Estado, questionando a distância entre o que é legal e o que é justo e fomentando novos estilos de vida. Nesta perspectiva, o senso de justiça e a coragem são elementos fundamentais para perceber que a ordem estabelecida é injusta e abandonar passividade de homem cordato.

<sup>12</sup> Sua função é recarregar uma mesma URL várias vezes por minuto, retardando o seu *download* a ponto de congestionar o servidor e colocar o site fora do ar. Ver: <http://www.thing.net/~rdom/ecc/floodnet.html>

Segundo Dominguez, membro do CAE, em entrevista à Juliano Spyer (2009), a ação em favor dos Zapatistas inaugurou a primeira guerra de informação, pois houve contra-ataques ao grupo a partir de computadores localizados no Pentágono.

▲ **Independent Media Center (Indymedia)**<sup>13</sup> - Criada em 1999 por diversas entidades independentes e ativistas do campo da mídia alternativa, a rede pretendia realizar uma cobertura diferenciada dos protestos em Seattle por ocasião da reunião da Organização Mundial do Comércio, oferecendo uma extensa gama de materiais, incluindo cobertura em tempo real, relatórios, fotos, registros em áudio e vídeo em uma sistema de gestão de conteúdo on-line. Posteriormente, dezenas de centros de mídias independentes em âmbito local transformaram a experiência inicial em uma plataforma para a publicação de notícias, denúncias e campanhas dos movimentos sociais, cuja orientação é a clara contraposição à cobertura realizada pela grande imprensa. Seu modelo de publicação aberto (*open-publishing*) estimula a participação, pois possibilita a publicação imediata de um artigo sem as censuras morais, técnicas de um *copy-desk* ou editor. Ou ainda a obrigatoriedade de adotar uma linguagem jornalística padrão.

▲ **etoy**<sup>14</sup> - Inconformados com a decisão da justiça norte-americana de congelar o domínio [www.etoymain.com](http://www.etoymain.com), adquirido dois anos antes por um grupo suíço de artistas chamado etoy após derrota em disputa judicial iniciada por empresa do setor de varejo de brinquedos Etoys com a alegação de uso indevido de marca, um grupo de 1799 *toy agents* (agentes de brinquedo), entre ativistas, jornalistas, designers e organizações realizou um grande contra-ataque na rede: a Toy war (guerra de brinquedo). Além de contestar publicamente a empresa, divulgando informações sobre a companhia e exercendo pressão sobre funcionários, executivos, acionistas e empresas parceiras, os agentes promoveram a campanha "Twelve Days of Christmas" (Doze dias de Natal), criada pela ®Tmark com o objetivo de interromper o acesso ao site da corporação americana durante o período mais fértil em vendas, a véspera do Natal. O conjunto de ações contra a Etoys feriu sua imagem a ponto de suas ações caírem mais de 70% no período. Segundo o grupo

13

Site oficial: [www.indymedia.org](http://www.indymedia.org)

14

Registros da ação estão disponíveis em <http://www.rtmark.com/etoymain.html>

suiço, a Toywar foi "a mais cara performance da história da arte", ocasionando a perda de US\$ 4,5 bilhões e o arquivamento do processo judicial pelo domínio.<sup>15</sup>

O quadro abaixo resume as táticas das ações “consagradas” que fazem parte dos primeiros estágios de desenvolvimento da Internet, pois datam do final da década de 1990 e início dos anos 2000.

**Quadro 2: Ações consideradas consagradas**

Grupo	Tema / Alvo	Tática	Dinâmica na rede
Ad Busters	Dependência tecnológica	Campanha <i>online</i>	Divulgação de campanha sobre desintoxicação tecnológica.
RT Mark	Imagem de candidato à Presidência	Sites falsos	Compra de domínio similar ao alvo da crítica, implementação de programação visual idêntica, incluindo uso não autorizado de textos e imagens.
Yes Men Project	Dow Chemicals - Acidente em Bhopal	Sites falsos	Compra de domínio similar ao alvo da crítica, implementação de programação visual idêntica, incluindo uso não autorizado de textos, imagens e marca.
Electronic Disturbance Theater	Autodeterminação de tribos indígenas mexicanas <i>versus</i> Governo mexicano e norte-americano	Obstrução de acesso a sites	Realização de <i>sit-in</i> virtuais (ataque de negação de serviço – DoS).
Independent Media Center -	Globalização perversa Encontro de líderes econômicos globais	Cobertura de manifestações altermundialistas em plataforma on-line.	Publicação de contra-informação e colaboração na organização de ações diretas.
Etoy	Liberdade na Internet Etoys e Judiciário norte-americano.	Obstrução de acesso a sites	Realização de <i>sit-in</i> virtuais (ataque de negação de serviço – DoS).

Fonte: elaboração própria

<sup>15</sup> A vitória jurídica da empresa norte-americana sobre um grupo suiço de artistas homônimo abriu um perigoso precedente de que a legislação norte-americana regularia toda a Internet, além de uma clara indicação de que os interesses mercantis estavam acima da política de "*first come, first server*" em que os clientes são atendidos por ordem de chegada, sem qualquer tipo de preferência.



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo a classificação das ações *online* por Denning (2001), a campanha de desintoxicação tecnológica da Adbusters, a plataforma *open publishing* do CMI e a criação de sites espelho por apoiadores do Yes Men Project situam-se no campo do ativismo *online* por preservar o modo de funcionamento da rede.

A campanha da AdBusters é uma ação que criticou a dependência tecnológica e que se insere no paradigma da comunicação anterior à proliferação das redes sociodigitais, pois simplesmente transpõe a lógica do modelo *broadcasting* para uma plataforma digital (a Internet) para a transmissão de uma mensagem única para múltiplas audiências, sem a possibilidade de interação entre o “emissor” e os “receptores” – a difusão de informação segue o antigo caminho de um para muitos.

Neste sentido, o modelo *open publishing* do Centro de Mídia Independente se mostrou mais potente como tática de ativismo político porque permitiu a disponibilização imediata ao grande público de artigos produzidos por diversos movimentos sociais e ativistas do campo da mídia alternativa mobilizados pelos protestos em Seattle contra a OMC. Sua inovação foi eliminar a intermediação técnica de um *copy-desk* ou editor ou censuras morais, viabilizando um modelo de muitos (movimentos sociais) para muitos (audiências), que ainda contava com espaços de comentários para promover o diálogo entre as partes.

Por último, a criação de *sites* espelhos (*mirror sites*) por apoiadores das ações de correção de imagem do Yes Men Project é uma tática que multiplica as ocorrências de um conteúdo relevante e censurado na Internet como meio de defender a liberdade de informação contra governos e empresas que utilizam instrumentos jurídicos (processos por calúnia, direito autoral, direito de marca, etc), técnicos (cancelamento do provedor de serviço de internet) ou econômicos (multas) para impedir a difusão de informação desfavorável aos seus interesses. Esta ação evidencia a solidariedade entre ativistas que buscam garantir a disponibilidade de informação, utilizando o princípio do *swarm* de maneira criativa para contra-atacar o “vigilantismo” na Internet. Neste contra-ataque por “enxameação”, vindo de múltiplas direções contra um alvo comum, se dá pela multiplicação de cópias do conteúdo controverso em *sites* espelhos que rivalizam com a tentativa de controlar meios informativos quando a fonte original é censurada.

Em um segundo espectro, os *sites* falsos criados pelo Yes Men Project e os *sit-ins* virtuais do Eletronic Disturbance Theater fazem usos mais disruptivos da Internet, aproximando-se do conceito de hacktivismo.

Ainda que não interfira no funcionamento da rede, alterando a comutação de pacotes, a tática de criar *sites* falsos do Yes Men Project busca romper os símbolos culturalmente e socialmente já estabilizados por sucessivos investimentos em publicidade e relações públicas, para atacar o que há de mais caro ao capitalismo atual, a marca. Esta ação se aproxima da definição mais branda de hacktivismismo, conceituada por Samuel (2004, p. 3) como “o uso não violento, ilegal ou juridicamente ambíguo de ferramentas digitais para objetivos políticos”. É possível traçar uma analogia entre a tática do hacktivismismo e o *site* paródia, pois ambos buscam desmoralizar um oponente em ações de *culture jamming* que variam da tentativa de se passar por outrem ao puro deboche.

Quando associadas a técnicas de otimização de resultados em ferramentas de busca (*search engine optimization* – SEO, em Inglês), esta tática pode se potencializar. A interferência criativa nos algoritmos que organizam seu sistema de recuperação de informação confunde os critérios de popularidade e relevância, podendo elevar sites falsos aos primeiros lugares das páginas de resultado de busca *online* – o que geraria mais visitas as “ações de correção” de imagem do Yes Men Project.

Por último, mas não menos importante, os *sit-ins* virtuais promovidos pelo EDT e pelo grupo suíço etoy promovem obstrução automatizada dos *sites* de seus opositores por ataque de negação de serviço (DDoS), atualizando técnicas de desobediência civil para causar dano simbólico e material. Esta tática se encaixa nas definições de Denning e Samuel de hacktivismismo, ainda que não fique claro o que os autores entendem como “uso não violento de ferramentas digitais” (SAMUEL, 2004, p. 2) ou “perturbar a operação normal da Internet, sem causar danos graves”. (DENNING, 2001, p. 241).

Pelo exposto acima, percebe-se que as táticas de ativismo político e resistência na Internet não são pura reação negativa, mas uma força positiva e criadora que atua no campo simbólico, recorrendo e inovando nos recursos informacionais da Internet para expressão e disputa de novas subjetividades, formas de vida, hábitos, imaginação e desejos, mobilizando os dispositivos técnicos informacionais de maneira lúdica, criativa, alegre, zombeteira, criando inovações, apropriando-se e reprogramando códigos.

O campo eletrônico é uma área pouco conhecida. Em tal jogo, é necessário estar pronto para enfrentar os perigos ambíguos e imprevisíveis de uma forma de luta nunca tentada. A famosa faca de

dois gumes está aí. Devemos nos preparar para ela. (Critical Art Ensemble, 2001, p. 25)

## REFERÊNCIAS

AUTOR. Título. 2011.

AMADEU, Sérgio. Ambivalências, liberdade e controle dos ciberviventes. In AMADEU, Sérgio (Org). *Cidadania e redes digitais*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. Disponível em <[http://www.cidadaniaeredesdigitais.com.br/pages/artigos\\_03.htm](http://www.cidadaniaeredesdigitais.com.br/pages/artigos_03.htm)> Acesso em 01/02/2011.

ARQUILLA, John; RONFELDT, David. The Advent Of Netwar. RAND, 1996. Disponível em <[http://translate.google.com/translate?hl=pt-BR&ie=UTF-8&sl=en&tl=pt&u=http://www.rand.org/pubs/monograph\\_reports/MR789/&prev=t&rurl=translate.google.com.br&twu=1](http://translate.google.com/translate?hl=pt-BR&ie=UTF-8&sl=en&tl=pt&u=http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR789/&prev=t&rurl=translate.google.com.br&twu=1)> Acesso em 10/10/2010.

CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad Editora, 2001

\_\_\_\_\_. *Framing tactical media*. (sem data). Disponível em <<http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp;jsessionid=03F3496C9398670A303681D10117CDB9?objectnumber=38003>> Acesso em 05/03/2010.

DEBORD, Guy Debord; WOLMAN, Gil. *Métodos de Détournment*. Artigo publicado originalmente no jornal belga Les Lèvres Nues#8, maio de 1956. Disponível em Inglês em <<http://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>> Acesso 15/09/2010.

DENNING, Dorothy E., *Activism, hacktivism and cyberterrorism: the Internet as a tool for influencing foreign policy*. In RONFELDT, David (Org). *Networks and Netwars: the Future of Terror, Crime, and Militancy*. RAND, 2001. Disponível em <[http://www.rand.org/pubs/monograph\\_reports/MR1382.html](http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1382.html)>. Acesso 02/02/2011

GALLOWAY, Alexander. Qual o potencial de uma rede? In AMADEU, Sérgio (Org). *Cidadania e redes digitais* São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010. Disponível em <<http://www.cidadaniaeredesdigitais.com.br/files/004galloway.pdf>> Acesso em 13/10/2010.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Commonwealth*. Cambridge, Massachussets: The Belknap Press of Harvard University, 2009

KLEIN, Naomi. *Sem logo, a tirania das marcas em um planeta vendido*. Rio de Janeiro: Record, 2002

LARA, Paulo José Olivier Moreira. *Fragmentos das táticas da cultura: técnica e política dos usos de mídia*, Dissertação de mestrado em Sociologia. São Paulo: Unicamp, 2008. Disponível em <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=000468151>>

LOVINK, Geert. Atualizando a mídia tática. *Estratégias de midiativismo* In: MACIEL, M.L.; ALBAGLI, S. *Informação, conhecimento e poder: mudança tecnológica e inovação social*. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.

\_\_\_\_\_. *Media activism and tactical media in web 2.0 and social networks age*. Palestra proferida no painel 2, “O campo de forças informacional e as novas relações de poder: atores, espaços e governança”, do Seminário Internacional "Informação, Poder e Política: novas mediações tecnológicas e institucionais, realizado pelo Laboratório Interdisciplinar em Informação e Conhecimento – Liinc, nos dias 15 a 17 de abril de 2010, Rio de Janeiro.

LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian. *The ABC of Tactical Media*. Publicado em 16 /maio/1997 na lista de discussão Net.time Disponível em <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>> Acesso em 23/02/2010.

PASQUINELLI, Matteo. Google’s PageRank Algorithm: A Diagram of Cognitive Capitalism and the Rentier of the Common Intellect. In: BECKER, Konrad; STALDER, Felix. *Deep Search*. London: Transaction Publishers, 2009. Disponível em <[http://matteopasquinelli.com/docs/Pasquinelli\\_PageRank.pdf](http://matteopasquinelli.com/docs/Pasquinelli_PageRank.pdf)>. Acesso em 11/02/2011.

REVEL, Judith. *Foucault: conceitos essenciais*. São Carlos: Claraluz, 2005

SASSEN, Saskia. A construção do objeto de estudo digitalizado. In: *Informação e desenvolvimento: conhecimento, inovação e apropriação social*. MACIEL, Maria Lucia; ALBAGLI, Sarita (Org). Brasília: IBICT, UNESCO, 2007

SASSEN, Saskia. *Electronic markets and activist networks: the weight of social logics in digital formations*. Princeton University Press; 2004. Disponível em <<http://www.columbia.edu/~sjs2/PDFs/webpage.ElectronicMarkets.pdf>>. Acesso em 29/06/2010.

SPYER, Juliano. *Entrevista com Ricardo Dominguez, um dos fundadores do Movimento Zapatista no ciberespaço*. Publicada no blog Não Zero em 17 de setembro de 2009. Disponível em <<http://www.naozero.com.br/entrevista-ricardo-dominguez>> Acesso em 13/03/2010.