

## **Do Local ao Ciberespaço : Uma introdução ao Micronacionalismo<sup>1</sup>**

Raphael Tsavkko Garcia<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O presente artigo tem por objetivo introduzir a atividade micronacional e relacioná-la com fenômenos como a fragmentação, desterritorialização, globalização e outros dentro dos marcos da cibercultura. Inicialmente busca-se situar a atividade na internet, entendida como um novo veículo de atribuição de identidades e de re-significação. Busca-se, através de bibliografia diversa, situar o micronacionalismo como uma atividade real que tem como objetivo/fim a formação de uma comunidade imaginada e de uma cultura própria na internet em meio à fragmentação de identidades e a desterritorialização atual em que se encontra o mundo. O trabalho visa ainda apresentar conceitos-chave da atividade. O homem re-significa sua identidade na internet, criando uma realidade alternativa mas ao mesmo tempo real e tangível e encontra um espaço propício à criação de uma nova identidade e agrupamentos humanos em um ambiente virtual

### **PALAVRAS-CHAVE**

MICRONAÇÃO. MICROPATRIOLOGIA. COMUNIDADE VIRTUAL. CIBERLUGAR.  
DESTERRITORIALIZAÇÃO.

### **An Introduction to Micronationalism: Reality and Cyberspace**

#### **Abstract**

The present article has the main goal to introduce the Micronational activity and relate it with phenomenon's like fragmentation, des-territorialization, globalization and others inside the marks of the cyberculture. Initially it searches to situate the activity at the internet, understood as a new vehicle of identity attribution re-signification. It searches, with the support of diverse bibliography, to situate the as a real activity that has as an objective/end the making of as Imagined Community and a own culture on the internet and within the current global identity fragmentation and des-territorialization. The work also aims to present key concepts of the activity. The man re-signifies his identity in the Internet, creates an alternative reality but, at the same time, tangible and real and it finds a favorable space to the creation of a new identity and human groupings in a virtual environment.

#### **Keyword**

MICRONATION. MICROPATROLOGY. VIRTUAL COMMUNITY. CYBERPLACE.  
DESTERRITORIALIZATION.

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, redes sociais, mobilidade e estruturas comunicacionais urbanas”, do V Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Raphael Tsavkko Garcia – [tsavkko@gmail.com](mailto:tsavkko@gmail.com). Graduado em Relações Internacionais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP e Mestrando em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero - FCL

## 1 Introdução

O Micronacionalismo se apresenta como uma atividade baseada – mas não limitada – na internet, no ciberespaço (consequentemente, virtual em seu locus), mas uma atividade real, onde compartilhamos e nos re-significamos enquanto indivíduos.

Uma atividade em meio a um ambiente de fragmentação identitária e desterritorialização causada pela globalização e situando-a como fenômeno pouco conhecido da cibercultura, diretamente influenciada pela chamada compressão espaço-tempo; e apresentá-la como um campo singular de re-significação, e relacionamento que vem de encontro com o individualismo dos últimos tempos, face à crescente necessidade de compartilhamento.

Por fragmentação identitária compreendemos a busca por uma nova ou novas identidades, através das comunidades virtuais e das redes de comunicação, enquanto nada mais que reflexos da globalização que vai de encontro com a idéia clássica de sociedade bem delimitada, causando então um enfraquecimento e fragmentação da identidade nacional (Hall, 2001) que é logo reificada ao se adotar uma nova identidade – tanto subjetiva quanto objetiva – micronacional.

Por sociedade clássica e bem delimitada entendemos a Modernidade, definida por Giddens como um “estilo, costume de vida ou organização social que emergiram na Europa a partir do século XVII e que ulteriormente se tornaram mais ou menos mundiais em sua influencia” (Giddens, 1991). A Modernidade é a era do consumismo, da racionalização da vida e do sujeito, do capitalismo e, por fim, da industrialização.

A globalização é, ainda, responsável pelo fenômeno conhecido como desterritorialização (Ortiz, 1999; Haesbaert, 2004) das relações culturais através da ampliação da identidade individual em uma identidade coletiva e que não respeita barreiras nacionais e não precisa de um território para se fixar. Esta identidade coletiva é o reflexo da busca dos indivíduos por uma identidade baseada em interesses comuns, por características não-impostas ao indivíduo pelo Estado-nacional e que foram fragmentadas.

Os indivíduos vão à internet em busca de quem a ele seja semelhante e encontra no micronacionalismo um campo fértil de reterritorialização (Appadurai, 1990, 1997, Haesbaert, 2004) de sua identidade individual. Segundo Appadurai (1990) e Haesbaert (2004), toda desterritorialização gera novas formas de reterritorialização e o micronacionalismo nada mais é que uma manifestação deste fenômeno. Na internet os indivíduos buscam formar sociedade, ou melhor (Maffesoli, 1996), por sentir cada vez mais a necessidade de se envolver com pessoas que compartilhem algo em comum.

Não se fala apenas de deslocamento físico, mas também em interação à distância, através das redes onde é possível “estar” em diversos lugares ao mesmo tempo em uma verdadeira “mobilidade virtual”, no que Lemos (2002) também chamará de ‘territorialidades simbólicas’, ou seja, a formação de coletivos, de comunidades, um locus de interação social integrado ainda que os indivíduos se vivam em cidades ou até países diferentes. É possível hoje não só contatar, mas também agir sobre territórios totalmente distintos do nosso sem que precisemos nos locomover fisicamente (Haesbaert, 2004), criando assim a idéia de multiterritorialidade e “territórios-rede”.

A fragmentação da identidade faz o indivíduo viver em uma realidade diferente, sem barreiras espaciais, temporais e geográficas (tão) significativas (Hall, 2001). E, ao mesmo tempo, buscar pessoas com as quais possa compartilhar interesses em comum, uma identidade próxima, uma maneira de se relacionar socialmente, que são aproximadas pelas redes de computadores, que eliminam distâncias e criam um mundo virtual e ao mesmo tempo real em sua dimensão. As comunidades virtuais nada mais são que agrupamentos humanos construídos no ambiente virtual (Rheingold, 1998, online). Estas amplificam a realidade em um processo de simultaneidade onde se ligam os espaços físicos e digitais, tornados um só.

Há um afrouxamento da identidade nacional (“macro”), o que facilita a criação de laços com uma micronação, com uma nova identidade nacional não imposta, mas escolhida livremente e fruto típico das sociedades fragmentadas do séc. XXI, em busca de algo que as conecte, que crie laços de lealdade primordialmente culturais (Hall, 2001).

André Lemos (2002) nos propõe o termo Cibersocialidade, abarcando desde a socialidade meffesoliniana, os processos de tribalização e resignificação social em conjunto

com as novas tecnologias do ciberespaço e, a partir deste ponto podemos compreender melhor o processo de formação de laços culturais em uma sociedade fragmentada em um ambiente virtual, um processo de rompimento de barreiras físicas, de abolição do espaço físico e substituição pelo espaço virtual.

As comunidades virtuais são um porto seguro ao indivíduo jogado em meio à tormenta informática e um locus social onde este pode se encontrar, se resignificar.

O micronacionalismo surge como uma ampliação de nossa percepção de pertencimento, de comunidade (Anderson, 2005) em meio à fragmentação e à globalização – compreendida como uma dialética entre o local e o global (Siqueira, 2003) – em uma sociedade de cultura dinâmica, de uma “nova cidadania”, ligada à velocidade das informações e das relações globais e globalizadas, não mais definidas em termos de fronteiras estatais, jamais uma “simulação do mundo” na visão de Baudrillard quando este defende que o ciberespaço não permite verdadeiras simulações, mas apenas a simulação destas (Baudrillard In Lemos, 2002), numa visão pessimista de que temos hoje a mera circulação de informações e não um processo de aproximação e relacionamento entre os diversos indivíduos pelo mundo

## **2 Micronação enquanto Estado-Nação**

Micronação é o termo consagrado, derivado do inglês “*Micronation*”, cuja melhor tradução em Português seria “Micropaís”. A micronação pode ainda ser chamada – e por vezes o é – de Micro-Estado ou apenas de Nação em Miniatura que aponta para uma existência real e não simulada. Não se trata de uma imitação, mas, nada além de uma realidade plena, com regras e características próprias.

Se tomarmos como base a usual classificação de Estado, sendo: Monopólio do uso da força; Legitimidade e Soberania (sobre povo/território); Governo constituído; Território propriamente dito.

As micronações, possuem um território, virtual, sobre o qual exerce de fato soberania, sendo estas suas listas de discussão, sites e afins. As micronações possuem governos que são legitimamente constituídos por seus cidadãos, pelo povo, e sobre ele exerce soberania e é

respeitado e, como não poderia deixar de ser, por ter controle único das listas, sites, comunidades e etc onde se desenrola a atividade micronacional, possui o monopólio legítimo da força, que seria o poder de moderação, suspensão e até expulsão do cidadão.

Estado é a entidade necessária em que se observa o exercício de um governo dotado de soberania para exercer seu poder sobre uma população, num determinado território, onde se cria, executa e aplica seu ordenamento jurídico, visando ao bem comum.

Chega-se, então, à conclusão de que o Estado é uma entidade soberana político e juridicamente organizada (Góes; Garcia, online, 2007) que abarca uma população definida (àquela que escolheu por livre e espontânea vontade adentrar à micro, assinar o contrato, poderíamos dizer) sob um território definido, virtual e por vezes também referencial.

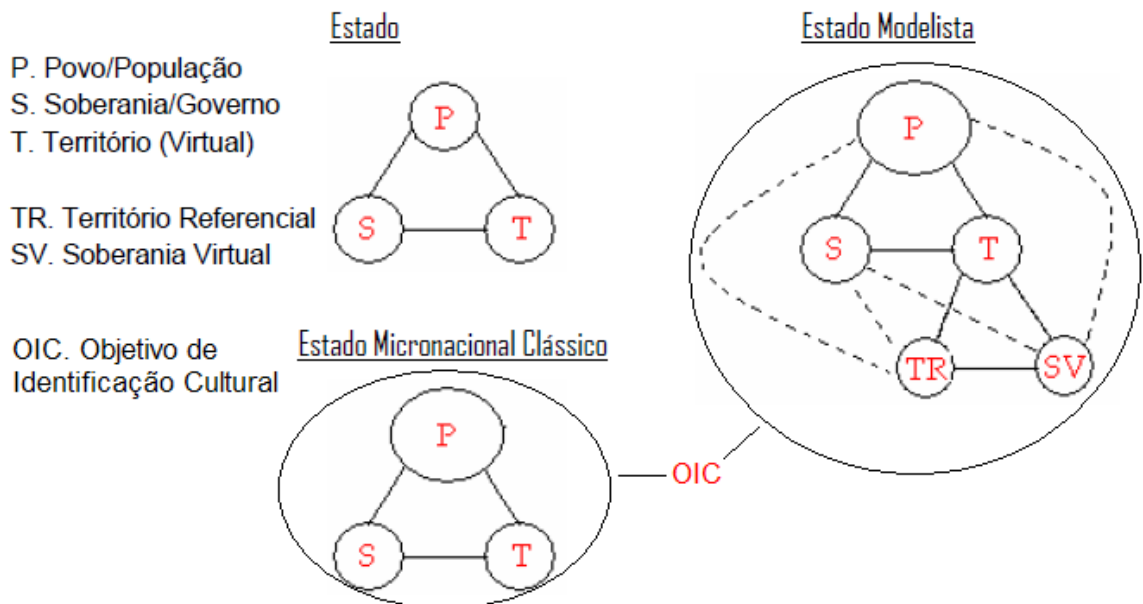
### **3 Teoria Geral do Estado Micronacional**

“uma micronação é uma simulação política e de sociedade, em que pessoas voluntariamente escolhem participar, aceitando suas ‘regras’ (leis) e ‘parceiros’ (concidadãos)” (Cava, 2004, online).

Indo além destes conceitos, a maioria das micronações lusófonas adota a noção de Território Referencial. Uma referência reivindicativa (virtualmente e apenas entre a comunidade virtuais ditas micronacionais) de um território físico no globo terrestre (ou por vezes no espaço onde, segundo Virilio (2000) se dará a nova corrida mundial por território por parte das grandes potências) que não pode de maneira alguma passar despercebida ou ser ignorada.

A micronação possui, portanto, um lócus virtual delimitado chamado de Território Virtual, que consiste em suas listas, grupos, sites e tudo mais que possa ser administrado por seus membros em função da atividade e ao mesmo tempo um lócus “por convenção” territorial, referencial ainda que, por vezes, não seja adotado e não tenha absolutamente relevância além da mera referência lúdica – o que não impede aos mais ferrenhos modelistas/virtualistas lutas e conflitos com utilização de e-mails bombas e vírus além de táticas hacker na “defesa” de seu território-referência.

Abaixo, é apresentado um esquema simples da configuração do Estado Micronacional em contraposição – ou complementaridade – ao Estado clássico.



**Fonte:** Góes; Garcia, 2007, online

**a. Povo/População:** Cabe, antes de mais nada, distinguir Povo de População, o segundo sendo apenas um indicador numérico de quantas pessoas residem ou estão momentaneamente em uma micronação, na comunidade e o primeiro um fenômeno que depende da identificação e criação de laços, da formação de uma identidade nacional e corresponde apenas aos nacionais, os de fato identificados com uma micronação específica. Vale notar que em ambos os modelos de Estado Micronacional o elemento Povo/População – chamado doravante “Povo” – é preponderante, pois é elemento primeiro e essencial para a existência de qualquer comunidade. Todos os elementos – direta ou indiretamente – restantes existem para e em função do Povo (Góes; Garcia, 2007, online).

**b. Território (Virtual):** É a área, o “lugar virtual” (Silva, 2002, online), onde a nação exerce sua soberania, onde sua população encontra-se e no caso micronacional, este lócus que dá sentido a um tipo de relação social são as listas de discussão (YahooGrupos, GoogleGroups, etc), sites (www), chats de MSN, ICQ, mIRC e outros, comunidades sociais e etc.

Este Território (Virtual) nada mais é que um território digital, algo como um corredor de movimentação de informações e imagens que demanda organizar zonas de fixação (Levy, 1996, Silva, 2008, [online](#)) e estas zonas de fixação seriam exatamente as listas e demais meios utilizados pelos micronacionalistas para suas comunicações diárias.

**c. Território Referencial ou de Referência:** Elemento Acessório e resquício dos primórdios do micronacionalismo, mas em muitos casos mantido pelo valor simbólico e pela identificação já fundamentada ou ainda em respeito à uma história em comum em que se baseia a nacionalidade, o Território Referencial nada mais é que a reivindicação de um território do globo terrestre (i.e Ilha de Reunião, Ilha de Marajó, sua própria casa, etc.) de maneira apenas virtual, ou seja, apenas de “brincadeira”.

Em realidade, esse território “extra-micronacional” é reclamado por uma micronação que nele exerce uma soberania apenas referencial e é, portanto, comumente reconhecido pelas demais. Em alguns casos tal Território é utilizado como elemento cultural, seja por Referência Geográfica – quando este serve apenas para delimitar “fronteiras” – ou ainda como Referência Cultural onde, além da área geográfica, a micronação adota ainda a cultura e os costumes deste local, adaptando para o mundo micro uma identidade cultural macro.

Os Territórios Referenciais são, de fato, fictícios, não refletem o “estar”, o lócus micronacional, servindo apenas como diversão e como referência histórica e criando então uma história e uma identificação comum.

**d. Soberania/Governo:** Em primeiro, deve-se diferenciar os elementos, estando o primeiro diretamente ligado ao Povo – Soberania Popular – e ao Território, também relacionada de forma tênue ao Território Referencial nos casos Modelistas. No micronacionalismo a Soberania passa pelo controle (ownership) por parte do governo das listas de discussão onde acontece primordialmente a atividade micronacional, porém, vale lembrar que o Poder micronacional assim o é caracterizado, através do consentimento. Os verdadeiros soberanos o são por mero consentimento do Povo e governam sobre um território porque os demais micronacionalistas consentem e compartilham da idéia.

Quanto ao Governo, é possível descrevê-lo como:

“O conjunto de pessoas que exercem o poder político e que determinam a orientação política de determinada sociedade. (...) Existe uma segunda acepção do termo Governo mais própria do Estado moderno, a qual não indica apenas o conjunto de pessoas que detêm o poder de governo, mas o complexo de órgãos que institucionalmente têm o exercício do poder” (Levi in Bobbio, 2000).

**e. Soberania Virtual ou Relativa:** Ligada intimamente ao Território Referencial, esta categoria existe apenas nos casos Modelistas, implica no reconhecimento de determinado território de referência de uma micronação por outra, validando os litígios territoriais micronacionais. Atribui-se a esta categoria acessória os mesmos elementos e características da Soberania propriamente dita, porém aplicada exclusivamente ao Território Referencial e respeitando as devidas.

**f. Objetivo de Identificação Cultural (OIC):** Intenção de criar uma Identidade cultural. É a intencionalidade de se formar uma identidade nacional através da formação de laços culturais entre os indivíduos de uma micronação.

#### **4 Micronacionalismo *versus* MMORPGs e RPGs**

Cabe definir MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-playing Games*) como jogos de interpretação on-line, similares aos jogos de RPG (*Role Playing Game*), onde os indivíduos assumem personas, avatares ou personagens dentro de um “mundo sintético”, ou seja, “um ambiente expansivo, similar a um mundo, para um grande número de pessoas, feito por humanos, para humanos e mantido, gravado e renderizado por computadores” (Castronova, 2005).

Diferenciamos o Micronacionalismo de um simples jogo MMORPG ou RPG pelo primeiro não ser meramente “similar a um mundo” senão parte integrante deste mesmo mundo em que vivemos, em outras palavras, o micronacionalismo é parte de nossa realidade, sendo uma ampliação desta não se constituindo, portanto, em um mundo separado, similar ou parecido com o que vivemos.

Ainda que, segundo Rheingold (1998, online) o agrupamento de jogadores, por



afinidade, acabe por criar relações de amizade e confiança ao participar em um dos mundos sintéticos de um jogo em particular, criando algo como uma proto-comunidade imaginada, Caillois (1958/2001) afirma ser o jogo uma atividade essencialmente “separada: circunscrita dentro de limites de tempo e espaço, previamente definidos e fixados”.

Os jogos são meros intervalos, escapes da vida real, do dia-a-dia, meios de relaxamentos e nada mais, o micronacionalismo é um projeto de sociedade.

Os jogos MMORPG e RPG são, invariavelmente, criados como um universo pronto, com regras pré-definidas que devem ser cegamente seguidas por todos os participantes. A história e o enredo são igualmente pré-definidos e em alguns casos há um mestre único que comanda a história e o desenvolvimento da história. Busca-se, nestes jogos, interação social (Castronova, 2005), porém esta tem por base a não-realidade, os personagens fictícios, e os objetivos dos jogos se resumem aos simplórios “ganhar”, “zerar”, “acumular” ou “ser melhor que o inimigo” enquanto o micronacionalismo se constrói diariamente, sem um fim último que não o de sua constante reprodução e continuidade.

## **5 Comunidade Imaginada e nacionalismo**

O Micronacionalismo “existe” em uma realidade alternativa ou aumentada que coexiste livremente com nossa realidade física e “real” e age como um ponto de fixação das relações sociais. O micronacionalismo – através do que chamamos de seu Território (virtual) - é, portanto, uma realidade virtual, com memória coletiva, identidade e limites próprios e trocas simbólicas que potencializa a experiência com o espaço e ainda assim permanece real e com ele conectado sendo apenas uma outra dimensão do espaço, inserido em uma ciberexistência (Rheingold, 1998, online).

Esta realidade virtual propicia uma rede de relacionamentos entre pessoas, reproduz relações sociais e produz identidades que, no micronacionalismo, são ampliadas até se tornarem realmente embriões de um sentimento nacional, uma forma de pertencimento específica da atividade e que encontra eco nas Comunidades Imaginadas de Anderson (2005) ou ainda, nos mundos imaginados (Appadurai, 2004).

“[...] comunidade política imaginada – e imaginada como implicitamente limitada e soberana. Ela é imaginada porque nem mesmo os membros das menores nações jamais conhecerão a maioria de seus compatriotas, nem os encontrarão, nem sequer ouvirão falar deles, embora na mente de cada um esteja viva a imagem de sua comunhão” (Anderson, 2005).

O ser humano busca, portanto, sua comunidade imaginada (Anderson, 2005), busca escapar de sua “identidade imposta” ligada à origem e através do lugar de origem (Bourdieu, 1998) vinda do Estado-Nação e criar a sua própria em um ambiente virtual – em uma micronação – de livre escolha e construindo com o coletivo uma nova identidade livre. O micronacionalismo nada mais é que esta comunidade imaginada que difere das demais apenas em escala, não em substância (Góes, 2007, online) e é construída não do nada, mas sociologicamente, por meio da mídia e das relações sociais. Não é um simulacro do que a sociedade deveria ser – utopia – mas uma sociedade em si, em constante processo de construção e com características próprias e únicas.

Podemos ainda ampliar a idéia de Anderson (2005) e tratar dos mundos imaginados (Appadurai, 2004), entendendo-os como “os múltiplos universos que são constituídos por imaginações historicamente situadas de pessoas e de grupos espalhados pelo globo”.

O micronacionalismo é uma busca por criar livremente uma nova identidade, uma nova comunidade imaginada sem a tentativa de homogeneização e padronização que ignora qualquer tipo de diferença em um espaço de comunicação, espaço virtual, que não existe em oposição ao real (Corrêa, 2005).

Podemos ainda considerar o micronacionalismo uma atividade de agregação identitária e embrião de uma real comunidade. Segundo o autor, existem algumas características que afirmam a experiência comunitária, todas de caráter sentimental e que concordam com Anderson (2005) quando este diz que os aspectos centrais do sentimento de comunidade são a fraternidade e o sentimento de cumplicidade e proximidade entre os indivíduos.

O micronacionalismo é um espaço para criação de identidades a partir das diferenças. É a combinação ou recombinação e a hibridização cultural levada ao seu grau máximo, ainda

que submetido a um corpo de regras e leis pré-estabelecidas. Esta tese está em conformidade com Castells (2003), que afirma ser a internet o veículo preferencial de conexão que ultrapassa os limites físicos do cotidiano, propiciando a proliferação e desenvolvimento de projetos individuais com o objetivo de dar sentido à vida a partir do que se é e do que se quer ser.

O “nacionalismo” em “micronacionalismo” nada mais é que um sentimento de pertencimento, que vem da partilha de interesses comuns em uma comunidade e do convívio diário com os demais participantes desta em um ambiente virtual com regras, conflitos, partilhas, identificação, união, inovação e memória coletiva.

Lemos (2002, online) dá ainda a definição perfeita do “sentimento nacional” próprio das comunidades virtuais ao afirmar que é nelas onde existe, por parte de seus membros, o sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por um território simbólico, sendo o compartilhamento de emoções e a troca de experiências essenciais para a coesão do grupo e, por consequência, do sentimento nacional.

Seguindo Lemos (2002, online) podemos concluir ainda que a aderência do indivíduo a um projeto específico depende de seus interesses presentes e o sentimento de aderência permite múltiplos pertencimentos permitindo que o indivíduo navegue de um grupo ou uma comunidade à outra, de uma micronação à outra em busca de uma real aderência que complete seus interesses individuais.

A existência de uma base territorial fixa não é mais necessária, embora o ciberespaço apresente-se como um espaço público fundamental para a existência de comunidades virtuais, um território simbólico (Corrêa, 2005).

Tal afirmação está parcialmente correta no que concerne às micronações enquanto comunidades virtuais e imaginadas, por um lado estas existem no ciberespaço, sem limitação geográfica ou fronteiras físicas, porém, adota suas listas de mensagens – estruturada em um estabelecimento virtual ou *virtual settlement* -, seus sites, seus grupos de e-mail e outras ferramentas como Território Virtual. Como afirma Recuero (2001, online), a comunidade virtual possui fronteiras simbólicas e não concretas em um espaço abstrato, mas delimitado,

há um senso de lugar e um *locus* virtual, ou seja, é um lugar demarcado no espaço, onde os indivíduos participantes da comunidade encontram-se para estabelecer e manter relações sociais. Esta delimitação ao espaço abstrato é entendida como uma limitação imaginária, construída por nós mesmos (Recuero, 2003, online).

Uma micronação, em suma, nada mais é que uma Comunidade Imaginada, que se atribui características de Estado-Nação. Um *locus* de contato, comunicação e relacionamento de pessoas interessadas primeiramente em política, passando por temas relacionados a partidos, história, direito, assuntos culturais, sociologia, geografia.

## 6 Conclusão

O Micronacionalismo é fruto da globalização e do pós modernismo em que estamos inseridos hoje, uma atividade de socialização e sociabilização, com características próprias e únicas em um espaço social próprio, o ciberespaço.

As identidades fragmentadas dos indivíduos se encontram em um *locus* ou território organizado e regido por leis próprias e funcionamento único, que se diferencia do mero jogo – celebrado pelos MMORPGs – com compartilhamento e instantaneidade inegáveis e a criação de profundos laços de sentimento nacional.

O estudo do micronacionalismo é o estudo mais profundo de uma das mais relevantes facetas da cibercultura, fenômeno este que tem por base o ciberespaço e o relacionamento de indivíduos dispersos em comunidades virtuais e a formação de laços tanto virtuais quanto reais e duradouros entre os indivíduos desta comunidade.

Cada micronação pode ser interpretada como uma micro-comunidade virtual que, unidas, formam uma comunidade virtual com características próprias e únicas, conhecidas como *fonias* e, indo além, um corpo único que agrega a todas as *fonias* nos seus relacionamentos diários, o micronacionalismo.

A internet promove um “compartilhamento temporal”, pois promove uma aproximação, no mesmo solo nacional, de atos e atores que não precisam estar

necessariamente ligados por laços étnicos, culturais e nacionais (Anderson, 2005), porém, o sentimento de pertencimento de um grupo a uma coletividade se dá quando ele se conhece e se reconhece como uma comunidade.

Entende-se esta visão enquanto interpreta “solo” por território (virtual) micronacional, onde diversos indivíduos se juntam sem antes possuir qualquer tipo de laços senão os de um ou outro interesse comum e visam à formação de uma identidade nacional a partir destes e apenas destes interesses não havendo qualquer tipo de laço de identidade nacional ou cultural previamente existente.

O espaço passa a ser entendido por redes comunicacionais ou pelo emaranhado destas, onde a difusão de informações acaba por reduzir as distâncias e reunir indivíduos dos mais diversos lugares no globo em um único território virtual marcado pela presentificação e interatividade on-line que subverte a percepção espacial e temporal.

Da simples utilização de grupos de discussão e *Boards* a criação de sites e sistemas políticos complexos observamos um longo período, muito trabalho e um constante processo de criação e re-criação, culminando com uma sociedade complexa, uma cibercultura específica e forte, contando com milhões de adeptos pelo mundo em projetos que vão desde o peculiarismo torpe até complexos sistemas políticos e legais.

### **Bibliografia:**

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. Editora 70, 2005.

APPADURAI, Arjun. **Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy**. In Featherstone (Ed.) **Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity**. London: Sage, 1990.

\_\_\_\_\_. **Soberania sem Territorialidade**. Revista Novos Estudos CEBRAP, n. 49, Nov./97. Tradução de Heloísa Buarque de Almeida.

BAUDRILLARD, J. **Simulacres et Simulation**. In LEMOS, André. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **O Campo Científico**. In: ORTIZ, Renato. **Pierre Bourdieu**. São Paulo: Ática, 1983. p. 122-155.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign, EUA: University of Illinois Press, 1958/2001.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CORRÊA, Cynthia Harumy Watanabe. **Interação social da comunidade científica no ciberespaço: estudo da lista de discussão ABRH - Gestão** Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.

GIDDENS, Anthony. **As Conseqüências da Modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

HAESBAERT, Rogério. **O Mito da Desterritorialização**. Bertrand Brasil, 2004.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEVI, Lucio. Governo. In: Bobbio, Norberto; Matteucci, Nicola; Pasquino, Giofranco. **Dicionário de Política**, Volume 1. São Paulo: Imprensa Oficial, 2000

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** Editora 24, 1996.

MAFFESOLI, M. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes. 1996.

ORTIZ, Renato. **Um outro Território. Ensaio sobre a Mundialização**. São Paulo: Olho D'Água, 1999.

SIQUEIRA, Holgonosi Soares Gonçalves. **Multiculturalismo: tolerância ou respeito pelo Outro**. A Razão. 26/06/2003.

VIRILIO, Paul. **Estratégia da Decepção**. Ed. Estação Liberdade, 2000.

### Sites

CAVA, Bruno. **Fundamentos da Realidade Micronacional**. 2004 Disponível em: <http://www.reuniao.org/arn/bruno2.htm%20> Acesso em 03/05/2010

GÓES, Carlos; GARCIA, Raphael. **Relações Intermicronacionais. Livro um: Conceitos**. Fundação Teobaldo Sales, 2007. <http://pasargada.ning.com/forum/attachment/download?id=2163267%3AUploadedFi38%3A1608>; Acesso em 02/08/2010

LE MOS, André. **Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das listas Facom e Cibercultura**. 2002. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm>. Acesso em: 22/05/2010

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais: uma abordagem teórica**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO, 5., 2001, Porto Alegre. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>. Acesso em: 15/05/2010

\_\_\_\_\_. **Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais**. Revista 404notfound – Revista Eletrônica do grupo Ciberpesquisa. Edição 31, agosto de 2003. Disponível em [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_31.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_31.htm). Acesso em: 11/08/2010

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community**. 1998. Disponível em: <http://www.rheingold.com/vc/book/>. Acesso em: 10/05/2010

SILVA, Michéle Taneman Cândido da. **A Territorialidade do Ciberespaço**. Disponível em: <http://www.tamandare.g12.br/ciber/territoriovirtual.PDF>. Acesso em: 08/08/2010