

**Lemos, André (org). Cibercidade. As cidades na cibercultura.,  
Editora e-papers, Rio de Janeiro, 2004, pp. 151-174**

## **Micronações Virtuais. Cidadania e Cibercultura.<sup>1</sup>**

**André Lemos**

### **Introdução**

O objetivo do presente trabalho é explorar as micronações virtuais como metáfora para pensarmos os desafios da cidadania e da construção de cidade digitais na cibercultura contemporânea. O conceito de cibercultura está atrelado ao processo tecno-social da cultura contemporânea onde as tecnologias de comunicação e informação estão transformando práticas sociais, formas de produção e consumo midiáticas, o entretenimento, a educação e a economia neste começo de século XXI.

Um dos aspectos mais importantes é a relação destas tecnologias com a cidade contemporânea, trazendo em seu bojo questões como a exclusão social, a democracia eletrônica, e as formas de governabilidade em voga com o surgimento do ciberespaço. Este é o espaço eletrônico das redes telemáticas que hoje alcançam o planeta criando uma estrutura de comunicação inédita (por seu alcance e forma), descentralizada, aberta e participativa, configurando-se como uma das maiores revoluções comunicacionais e tecnológica da história da humanidade. Neste artigo visamos entender como o ciberespaço pode agir como instrumento de reaquecimento do espaço público, de agregação social e de participação política no que se vem chamando de cidadania digital.

Abordamos em outro artigo a tipologia, críticas e perspectivas dos projetos em cibercidades, tido como prioritários em vários países da Europa, América do Norte e Ásia<sup>2</sup>. Neste artigo vamos tratar das micronações virtuais que só existem no ciberespaço servindo assim como uma metáfora para analisarmos o potencial das novas tecnologias de comunicação e informação na formação de uma nova cidadania (digital). Este conceito ainda carece de análises mais aprofundadas e nosso objetivo aqui é explorar a emergência das micronações virtuais como parâmetro para uma reflexão sobre os destinos da cidadania na sociedade contemporânea.

Micronações virtuais são experiências na internet de criação de países imaginários ou de reconstrução de países desconstruídos por guerras ou anexados por outros como o Tibet ou a Palestina. As primeiras experiências servem como metáfora para a criação de

---

<sup>1</sup> Este artigo faz parte da pesquisa de cooperação técnica entre a Facom/Ufba e a Universidade de Aveiro – Portugal (CAPES/ICCTI) e da pesquisa Cibercidades com apoio do CNPq.

<sup>2</sup> Ver Lemos, A. Cibercidades., in Lemos, A., Palacios, M., Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura., Sulina, Porto Alegre, 2001, pp. 9-38.

coletividades livres que possam escapar dos regimes de seus países de origem como uma forma utópica de se pensar novos mundos possíveis. As outras visam agir como instrumento político buscando ter repercussão internacional e dar guarida a povos sem terra, refugiados políticos ou exilados de guerra.

### **Espaços no Ciberespaço.**

Para Manuel Castells, o processo de aceleração industrial do Ocidente gerou o que ele chama de Megacidades conectadas. Para o sociólogo espanhol a cidade pós-industrial não é apenas espaço físico, mas um processo complexo. Segundo o autor, *“a cidade global não é um lugar, mas um processo. Um processo pelo qual centros de produção e consumo de serviços avançados, e as sociedades locais subordinadas a ele, é conectado em uma cadeia global (...) na base de fluxos de informação.”*<sup>3</sup>. Estas estariam imersas num espaço de fluxo já que a *“organização material de tempo-compartilhado de práticas sociais que funcionam por fluxos (...) troca e interação entre posições fisicamente deslocadas, organizadas por atores sociais nas estruturas econômicas, políticas e simbólicas de sociedade”*<sup>4</sup>.

Com a cibercultura há uma reconfiguração do espaço e do tempo a partir da velocidade de trocas e da abolição de barreiras físicas proporcionadas pela emergência das redes planetárias mundiais. No caso dos projetos em cibercidades o que se busca é evitar a lógica da substituição e fazer com que o fluxo e o lugar integrem-se evitando a lógica da exclusão que marca diversas análises sobre a cibercultura<sup>5</sup>. Compreendemos que não se trata nem de substituição, nem de analogia, mas de instauração de uma lógica da complementariedade, como nos projetos em andamento de algumas cidades como Aveiro, Edimburgo, Amsterdam, e Bologna<sup>6</sup>. Deve-se buscar assim a potência, isto é, promover contato, cruzamento, trocas de experiências entre os cidadãos, reforçando os espaços de lugar e os laços comunitários<sup>7</sup>. No entanto, poucas são as experiências de sucesso que efetivamente conseguem reaquecer o espaço público, democratizar a informação, proporcionar uma efetiva apropriação social das NTC ou aumentar a participação política (através de fóruns/listas/chats), criando uma nova ágora.

Os projetos que tentam articular a cidade física com as tecnologias do ciberespaço devem visam evitar a desespacialização, ou seja a perda de referência espacial – abandono de ruas, praças, monumentos-, o descentramento, compreendido aqui como a perda do cimento social na possibilidade real de que os estímulos da globalização possam aniquilar as particularidades locais e, por último, a desurbanização, ou seja, a desagregação das características de um determinado corpo social através do êxodo para subúrbios,

---

<sup>3</sup> Castells, M., *The Rise of the Network Society*...p.

<sup>4</sup> Castells, M., *op.cit.*, p.

<sup>5</sup> Ver Lemos, A. O imaginário da Cibercultura, in *SP em Perspectiva*, ...

<sup>6</sup> Ver Lemos, A., *Cibercidades*., *op.cit.*

<sup>7</sup> O caso “Lisboa abandonada” ([www.lisboa-abandonata.net](http://www.lisboa-abandonata.net)) mostra bem essa potência que já vem sendo explorada desde as primeiras comunidades virtuais que servem como forma de reaquecimento da esfera pública. Encaixam-se aqui as experiências das comunidades PEN, Cleveland, os BBSs nos anos 70 e hoje as diversas formas de agregação social como as listas, os chats, os fóruns temáticos, entre outros.

condomínios fechados ou outras formas de privatização do espaço público<sup>8</sup>.

Devemos assim compreender que a relação entre a comunicação e sociabilidade é vital para o sucesso de experiências em cibercidades e governança eletrônica, sob o risco de implementação de projetos de fachada que visariam apenas reforçar o poder das elites e agir como propaganda modernizadoras das instituições sociais. Neste sentido, devemos estar atentos aos mecanismos de sociabilidade das novas formas comunicativas já que os primeiros funcionam numa lógica de “rede de redes” (Maffesoli) complexa, sendo o ciberespaço um novo espaço de práticas sociais. As novas tecnologias de comunicação e informação devem, em sinergia com a questão urbana, fortalecer laços sociais evitando a transparência mortal da informação que nos faria indiferentes uns aos outros, esvaziando e desertificando o espaço urbano. Desta forma evitaríamos a assepsia cibernética de fazer-nos apenas ciborgues interativos fora de qualquer integração a uma coletividade. No fundo só existimos no outro e pelo outro. Este é o paradoxo da vida social. Como dizia Rimbaud “*je est un autre*”, mas ao mesmo tempo Sartre chamava a atenção sobre nossa percepção desse outro como o inferno (“*l’enfer c’est l’autre*”).

### **Micronações Eletrônicas.**

Existem várias experiências com micronações virtuais. Basta uma busca no internet para vermos o fértil terreno de disseminação dessas experiências. Trata-se de projetos que visam a construção de um país no ciberespaço, com tudo do seu correlato real, isto é, constituição, lideranças políticas (presidentes, reis ou imperadores), moeda, passaporte e, como não poderia deixar de ser, cidadãos. O objetivo básico é experimentar a construção de uma democracia eletrônica sem espaço físico e fazer uma simulação de formas de cidadania e governança eletrônica. Outras experiências apontam para formas de luta política no caso de países destruídos por guerras ou anexados por outros onde seus cidadãos, considerados refugiados políticos poderiam mais uma vez estarem em comunidade. Assim a análise das micronações virtuais pode nos ser bastante útil para pensarmos projetos reais de democracia eletrônica e de formas de governo a partir das novas tecnologias do ciberespaço.

Vejamos agora alguns exemplos de micronações virtuais.

### **Tibet, Afeganistão, Palestina, Yugoslávia, Paquistão - Contestação Política**

No caso das micronações que visam representar países anexados ou em guerra, são interessantes as experiências do Tibet, do Paquistão, do Afeganistão, da Palestina e da ex-Yugoslávia. O Tibet virtual ([www.tibet.net](http://www.tibet.net)), busca visibilidade internacional em sua luta contra a anexação chinesa. O site é lugar de expressão do povo tibetano e de luta visando recuperar seu antigo território. O site da Palestina ([www.pna.net](http://www.pna.net)), tem o mesmo objetivo do Tibet virtual. Como uma pátria árabe sem ser ainda um Estado, já que ocupado por Israel, o site cria um lugar de protesto e de agregação dos Palestinos aos redor do mundo. O mesmo se aplica à Ciber Yougoslávia, criada por refugiados do ex-país em 9 de setembro de 1999 ([www.juga.com](http://www.juga.com)), sob o comando de Zoran Bacic, um dramaturgo de

---

<sup>8</sup> Ver Barbeiro, J-M., Cidade Virtual., ...

Belgrado. Afirma Bacic, “*qualquer pessoa que se sinta yougoslava pode pedir cidadania e obter passaporte*”<sup>9</sup>. Busca-se assim, recuperar a identidade yougoslava. Hoje o site tem mais de 5 mil cidadãos de 130 países<sup>10</sup>. Este país virtual pretende pedir reconhecimento por parte da ONU quando chegar a casa de 5 milhões de “cidadãos” e reivindicar um território de 20m quadrados em qualquer parte do globo para abrigar o servidor<sup>11</sup>.

Uma outra experiência envolvendo um país real é o Ladonia ([www.ladonia.net](http://www.ladonia.net)), onde paquistaneses começam a emigrar virtualmente<sup>12</sup>. De acordo com a Reuters, mais de 3.000 paquistaneses querem ser cidadãos dessa micronação virtual, de acordo com o depoimento do Secretário de Estado de Paquistão. Ladonia é um pequeno terreno de um quilômetro quadrado situado ao sul da Suécia, e só existe na Internet. Ladonia foi criada pelo artista Lars Vilks. Para ele *"todo empezó hace un mes, cuando empezamos a recibir las primeras instancias de petición de ciudadanía desde Pakistán, y desde entonces, el número ha aumentado exponencialmente"*<sup>13</sup>. Neste espírito foi criada a micronação virtual Afegão Virtual<sup>14</sup>, uma organização sem fins lucrativos visando unificar os expatriados do Afeganistão espalhados pelo mundo. Esta nação virtual age assim como uma forma de união entre o Afeganistão e seus expatriados.

### **Micronações Imaginárias**

Vejamos agora micronações que não têm correspondência com países reais.

#### **Domination of Melchizedek**

A Domination of Melchizedek ([www.melchizedek.com](http://www.melchizedek.com)) foi criada na década de 90. Esta micronação tem como território uma ilha inabitada do pacífico, pedindo reconhecimento (como Vaticano e Malta) e um pedaço da Antártida. Essa micronação foi criada por David Korem e tem consulados em Israel, Alemanha, Bulgária, Austrália, Chile e Portugal. Na realidade, esse projeto foi um grande golpe onde centenas de chineses, filipinos e cidadãos do Bangladesh pagaram US\$3500 por documentos. A gang foi detida pela polícia californiana e já tinham arrecadado US\$ 1 milhão.

---

<sup>9</sup> in Be Digital, Lisboa, 2001.

<sup>10</sup> Inventan país virtual In DiarioTi.com <<http://www.diarioti.com/noticias/1999/ago99/15192278.htm>> (10/01/02). En la página de estadísticas de la Ciber Yugoslavia se señala que, hasta el momento, 2.427 personas han obtenido la ciudadanía del país virtual. La mayoría de los nuevos ciudadanos proviene de alguno de los países de la ex federación yugoslava (827 personas). Le siguen Estados Unidos (512) y Canadá (244). España se sitúa en el décimo segundo lugar con 26 ciudadanos, y entre los países latinoamericanos figuran: México (6), Brasil (5), Perú (1) Colombia (1), República Dominicana (1) y Uruguay (1).

<sup>11</sup> Ver Inventan país virtual In DiarioTi.com <<http://www.diarioti.com/noticias/1999/ago99/15192278.htm>> (10/01/02). A constituição da Ciber Yugoslavia “*proscribe las jerarquías, estableciendo que nadie puede llegar a ser presidente, rey ni primer ministro, en tanto que todos los cargos ministeriales tendrán igual importancia*”

<sup>13</sup> Ver Inventan país virtual In DiarioTi.com <<http://www.diarioti.com/noticias/1999/ago99/15192278.htm>> (10/01/02). Vilks é o Secretário de Estado deste país imaginário criado em 1996 como ato de protesto contra o governo Sueco que havia retirado obras suas do sul do país. Seu senso virtual conta hoje com mais de 6.000 habitantes.

<sup>14</sup> Virtual nation. Home of Afeghan expatriated (in <http://www.virtualnation.org/> - 10/01/02)

### **New-Utopia**

Micronação criada por Howard Turney, 64 anos, que se intitula Príncipe Lazarus Long, e vive em Oklahoma. A idéia é construir um arquipélago a oeste das ilhas Caimã em cima de recife submerso. Turney pretende criar o Principado da Nova Utopia ([www.new-utopia.com](http://www.new-utopia.com)) com ideais anarquistas e liberais. Turney afirma: “*em Nova Utopia, os cidadãos não pagarão impostos, a marijuana será legal e a poligamia tolerada*”<sup>15</sup>. O idealizador pretende arrecadar dinheiro (já tem U\$400 mil) para a construção dessa nação vendendo “títulos de cidadania” através da Internet. A venda começou em abril de 1999 por U\$1500. No entanto, o órgão americano SEC acusa o idealizador de burla fiscal e de desigualdade de venda de títulos.

### **República de Lomar.**

Como as outras micronações, Lomar só existe em [www.republic-of-lomar.org](http://www.republic-of-lomar.org) com cerca de 7 mil pessoas de 80 países. Lomar foi criada por Laurent Cleenwerck, francês de 31 anos, a partir do interesse em nações imaginárias na literatura e nas artes. Segundo ele, “*a minha motivação é mostrar que um Estado virtual pode conseguir reconhecimento e funcionar como uma alternativa à cidadania geográfica*”<sup>16</sup>. Cleenwerck demonstra interesse pelas causas humanitárias e pelos direitos de minorias e já emitiu passaportes a refugiados e exilados: “*peessoas que querem sair de seus países com regimes insatisfatórios*”. Ele oferece também cidadania, serviços e assistência legal.

### **Principado de Freedonia**

Tem o mesmo princípio das outras micronações, pretendendo ter um território real. Freedonia é liderada por um grupo de jovens libertários de Boston, cujo idealizador é Alexander Kayle, automeado Príncipe John I. Ele pretende comprar um pedaço em Awdal, pequeno sudanato na África. Como afirma Kayle, “*nós procuramos uma nação onde as pessoas possam levar suas vidas de maneira que quiserem, desde que não prejudiquem outras pessoas ou a propriedade alheia*”<sup>17</sup>. Freedonia já tem hino e moeda, embora não tenha ainda o espaço físico.

### **Aerica Empire**

Aerica foi criada por Eric Lis em Montreal em 1987 com a idade de 5 anos. O nome vem da palavra América retirando o “m”. Ele tornou-se imperador do [www.aericaempire.com](http://www.aericaempire.com) e defende “*a tolice e venera o Grande Pinguim (...) busca colocar um pouco de humor na vida*”<sup>18</sup>. Lis visa, como as outras micronações, despertar o interesse pela política e reformular ideias dos anos 60. Aerica é um hibridismo entre ciberespaço, *role play games* e política.

### **Talossa.**

O Reino de Talossa ([www.talossa.com](http://www.talossa.com)) é uma monarquia constitucional fundada por Robert Ben Madison em 1979 em Milwaukee no seu quarto. Hoje há cerca de 60

---

<sup>15</sup> Ver Be Digital., op.cit.

<sup>16</sup> Be Digital, op.cit.

<sup>17</sup> Be Digital, op.cit.

<sup>18</sup> Be Digital, op.cit.

cidadãos fora dos EUA. Eles criaram uma língua com 25 mil palavras, o Talossês, e não se preocupam muito com reconhecimento internacional. O governo é composto do Senat e uma “câmara baixa”. Os membros reúnem-se uma vez por mês pela *web* onde publicam um diário oficial, The Clark. Para ser cidadão o candidato precisa ler um livro eletrônico sobre o país e comprar dois dos 16 livros oferecidos, passar em teste sobre história e escrever uma redação sobre “o que Talossa significa pra mim”. Madison explicita os objetivos: “*Nosso objetivo não é acumular uma grande quantidade de cidadãos. Nós queremos é cidadãos de verdade...*”<sup>19</sup>.

### **Lizbekistan**

Esta micronação virtual ([www.lizbekistan.com](http://www.lizbekistan.com)) foi criada no apartamento de Liz Stirling em Paris há 12 anos. Tudo começou como um projeto sobre cidadania e como forma de protesto contra a burocracia em vários países. Para Stirling uma micronação virtual “*é uma ótima forma de perceber porque é que as pessoas se juntam e o que é que coisas como comunidade e nação significam*”<sup>20</sup>. Os lemas do Lizbekistan são: Liberdade, Igualdade e Virtualidade. Centenas de pessoas pediram a nacionalidade “lizbequistanesa”, mas Stirling terminou o projeto em 9/9/1999. Os refugiados do projeto podem acessar: [www.lizbekdiaspora.com](http://www.lizbekdiaspora.com) e [www.lizvegas.com](http://www.lizvegas.com). Esta jovem australiana conseguiu inclusive enganar funcionários da imigração nos Estados Unidos e Canadá com um passaporte feito por ela mesma, supostamente emitido pelas “autoridades” do Lizbekistan. Sterling se diz fascinada pela importância da cidadania na sociedade da informação. Desde a fundação dessa micronação, foram expedidos 450 passaportes, por 150 dólares cada<sup>21</sup>

### **República Virtualia**

Virtualia ([www.vistualia.com](http://www.vistualia.com)) é uma experiência chilena, capitaneada por uma empresa, criando o primeiro país virtual da América Latina, iniciando suas operações em 10 de abril de 2001. Nos primeiros seis meses essa micronação já conta com mais de 130.000 jovens “nacionalizados”, constituindo uma experiência de êxito no Chile. Virtualia tem uma média de 7 milhões de páginas vistas mensalmente. O site tem uma enorme gama de conteúdos e formas de participação como bancos, bolsa de valores, fundo de capital de risco, classificados, centro comercial, chats, foruns, correio eletrônico...<sup>22</sup>

### **União Federativa Humana.**

Em 2000 foi criada a União Federativa Humana, cujo objetivo é constituir uma república federativa unindo todos os homens, numa espécie de utopia global da humanidade. Esta micronação virtual tem o seguinte estatuto:

*“No dia 13 de Maio de 2000 foi proclamada uma nova nação, que nasceu do sonho de justiça de homens e mulheres por uma vida melhor. Nesse dia nos libertamos de nosso colonizador, que por muito tempo escravizou e penalizou o povo com políticas econômicas erradas, com um injusto*

---

<sup>19</sup> Be Digital, op.cit.

<sup>20</sup> Be Digital, op.cit.

<sup>21</sup> Ver, <<http://www.diarioti.com/noticias/1999/jun99/15192029.htm>> (10/01/02)

<sup>22</sup> Ver <<http://www.virtualia.com/quienes/>> (10/01/02).

*sistema de governo, repleto de corrupção e opressão. Você está convidado a adquirir cidadania desse país virtual, cujo território se estende tanto quanto o universo da internet. Muitas idéias e sugestões já existem para formar o conjunto de leis desse novo país, elas estarão em pauta para discussão entre os cidadãos.”*

Ela busca ser federativa já que “*nosso território é sem fronteiras, e organizar em federações traz governabilidade*”. Busca também a humanização das novas tecnologias “*porque além do universo dos computadores, o ser humano é o que realmente deve importar em qualquer nação, que se faz feliz na proporção de seus cidadãos mais realizados e felizes*”<sup>23</sup>.

### **Nação Independente de Avalon**

A nação independente de Avalon é

*“uma micronação, um país simulado em que as instituições, as Leis e os costumes de um povo são re-criados de forma virtual e onde o maior objetivo é, além de divertir e conscientizar as pessoas, fazer no mundo virtual o que não se pode fazer tão facilmente na vida real. Segundo o site Em nome de todos nós, que estamos aqui nesse trabalho, convido você a nos visitar - dê uma passada por esse site e veja como são as instituições dessa Nação: a cultura, as empresas, as leis e tudo o que tem a ver com Avalon e com seus habitantes.”*<sup>24</sup>

Na F.A.Q. desta micronação encontramos algumas definições das micronações:

*“Uma micronação é um simulação de uma nação com um conjunto de cidadãos, leis, poderes, economia, tal qual uma nação real, sem porém ter uma soberania fora do universo virtual em que estão inseridas. Avalon, por exemplo, é uma republica parlamentarista. Tem uma geografia que não corresponde a nenhum lugar específico do globo.”*

Eles afirmam que existem várias motivações para participar de uma micronação, como cultivar um hobby, buscando divertimento, novas formas de companherismo, experimentar trocas de idéias e realizar sonhos impossíveis no “mundo real”. As micronações não são iguais, podendo haver variações na forma de regime (monarquias, impérios, republicas presidencialistas, repúblicas parlamentaristas, republicas populares e anarquias).

No caso de Avalon, quem elabora as leis é o Parlamento. Assim, os projetos de lei são encaminhados e votados por maioria simples. Em relação às leis, a Justiça é exercida pelo Juri Popular Nacional, com membros eleitos. Se algum cidadão não cumpre a lei ele pode ser sansionado a nível de uma simples advertência, passando por suspensão, e por fim à expulsão<sup>25</sup>. A FAQ afirma que “*tem sido prática costumeira discutir questões mais polêmicas com toda a população. Cada micronação poderá ter seu sistema legislativo, com seu conjunto de normas*”.

<sup>23</sup> Ver <[http://br.geocities.com/mauro\\_almeidabr/microna/micro.htm](http://br.geocities.com/mauro_almeidabr/microna/micro.htm)> (10/01/02)

<sup>24</sup> in <<http://www.geocities.com/CollegePark/Campus/5247/>>, (10/01/02)

<sup>25</sup> Ver <<http://www.geocities.com/CollegePark/Campus/5247/faq.htm>> (10/01/02)

## Nação 1.0

Projetos desenvolvidos por crianças no MIT também apontam para as micronações virtuais. Um representante da Malásia, Gerald Tan Chuang Win, de 15 anos, apresentou o projeto chamado Nation 1.0, uma nação virtual comandada por crianças e adolescentes para crianças e adolescentes - adultos só participam se for permitido<sup>26</sup>. Esta nação não seria apenas mais um site na Internet, mas uma organização com representantes na ONU, capazes de interpelar governos pelas causas comunitárias. O projeto comporta um Kidz Bank, banco comandado por crianças, destinado a arrecadar fundos para projetos e idéias ao redor do mundo, para a melhoria da situação de vida do jovem nas suas comunidades. Sabe-se que o Citibank, por exemplo, demonstrou muito interesse no projeto do Kidz Bank.

## Cynaptica.

Cynaptica é uma micronação virtual que tem como característica, de acordo com a sua constituição, ser uma nação independente onde igreja e estados formam uma só estrutura e onde seus cidadãos são estimulados a *“qualities of compassion, kindness, non-violence, honesty, fairness, love, peace, unselfishness, sharing, caring, respect for all life, and a belief that all human beings are equally valuable and equally deserving of the earth’s bounty”*<sup>27</sup>. Na constituição está claro a rejeição à violência, ao egoísmo, à crueldade, à coerção, à opressão e ao ódio. Assim, *“Cynapticans recognize the inherent goodness of all human beings and reject any form of coercion with the single exception of containing madness. Cynapticans believe what goes around comes around and therefore treat others as they, themselves, would be treated, i.e., well”*.<sup>28</sup>

## Empire of Leblandia

Outra micronação interessante é o “The Empire of Leblandia”, comandada pelo imperador Marcus Lebenciusz, O Grande. Como mostra o site esta micronação

*“is one of the most picturesque parts of the world in which one can hear an original hymn praising the greatness and beauty of nature. Leblandia has a varied relief and natural resources; the country is unique in its industrial and agricultural potential, in its culture and traditions”*<sup>29</sup>.

A Internet se constitui como fator estratégico de desenvolvimento. Para seus criadores *“Leblandia is a sovereign, independent nation. Not a club, hobby group or RPG game. At this moment our country exists more as a culture than state, within the territory of Poland, as a state within a state, but we are seeking independence!”*<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Bortoluci, J.H., Copola, M.P., **Idéias que podem pegar, in Estadão.**, in <http://www.estado.estadao.com.br/jornal/suplem/zap/98/11/27/zap003.html> (10/01/02).

<sup>27</sup> In <http://www.cynaptica.com/cyn/constitution.html> (10/01/02)

<sup>28</sup> In <http://www.cynaptica.com/cyn/constitution.html> (10/01/02)

<sup>29</sup> In <http://leblandia.republika.pl> (10/01/02)

<sup>30</sup> In <http://leblandia.republika.pl> (10/01/02)

### **Crescimento e Análise das Micro-Nações.**

O crescimento das micronações é correlato ao crescimento de sites e portais na Internet. Alguns autores usam a metáfora da rede e dos portais como forma atual de ciberpaíses virtuais. A AOL seria um exemplo nesse sentido. Para Vergara<sup>31</sup>,

*“el "ciberpaís" más grande es AOL con 60 millones de visitantes especiales que usan su red todos los meses, una cifra que supera el doble de la población de Perú (27 millones). En segundo lugar está Yahoo!, con 48 millones de visitantes especiales que navegan sus sitios. Es mas que la población de Colombia (40 millones). El tercer ciberpaís es Microsoft, que comenzó como una compañía de software y ahora cuenta con una población en línea de 46 millones, comparable a la población actual de Argentina y Bolivia (45 millones)”.*

Vergara afirma ainda que

*“con el alza de los "ciberpaíses", los latinoamericanos pronto podrían tener doble ciudadanía: su ciudadanía nacional y la ciudadanía Web por adopción. Y en cuanto al idioma, se puede esperar que los "internautas" desarrollen su propio lenguaje, con palabras como e-mail, ICQ, página central del sitio, cibercompras y otras”<sup>32</sup>*

No entanto o fenômeno do micronacionalismo<sup>33</sup> é muito mais do que a formação de portais, mais do que jogos de tipo RPG. Trata-se de criar uma metáfora para a cidadania na era do ciberespaço a partir de uma nação imaginária, contruída a partir das novas possibilidades tecnológicas. O que vemos aqui são formas de repensar a atuação dos governos e dos cidadão na era da informação. As micronações são *“antes de mais nada, um simulado – uma simulação de país, com língua, instituições, empresa, simbologia e atividades próprias, utilizando se de elementos do mundo real para formar uma espécie de ‘nação virtual’”<sup>34</sup>.*

As micronações, ao contrário do que se pensa, não começaram pela Internet: a primeira micronação (o Reino de Talossa) tem cerca de 30 anos e ainda tem membros que se comunicam por carta. Em uma micronação, ao contrário das nações legalmente instituídas, pode-se adotar a personalidade e a atividade pessoal que quiser, exercendo assim uma forma de utopia realizada que revela muito dos desejos dos cidadãos em suas vidas reais. Pode-se, assim, construir uma nova forma de vida e de relação social dentro desse mundo virtual, tendo a chance de ser um completo cidadão, diferente do que acontece nos países reais, onde muitos estão excluídos das formas legítimas de exercício da cidadania. Na verdade, o mundo micronacional, às vezes, é considerado tão complexo que pode ser considerado uma espécie de micromundo.

---

<sup>31</sup> Vergara, William Jaramillo., **El crecimiento de los "ciberpaíses"** in **Mayo 19 de 2000 - Número 1** - In <http://www.zonavirtual.com/boletin/boletin1/art6b1.html> (10/01/02)

<sup>32</sup> idem.

<sup>33</sup> In <http://www.templodeodin.hpg.ig.com.br/micron.htm> (10/01/02)

<sup>34</sup> In <http://www.templodeodin.hpg.ig.com.br/micron.htm> (10/01/02)

As novas tecnologias do ciberespaço estão facilitando a emergência de novas formas associativas como nos exemplos citados das micronações virtuais. Sabemos que a idéia de Estado Nação tem ao menos quatro séculos. Assim, “*emerging forces in globalism has given rise to the notion of creating Virtual Countries, countries without land and without borders. Citizens of Virtual Countries will live in existing land-based countries; abide by their laws; and, at the same time, hold two or more citizenships*”<sup>35</sup>. Neste sentido, podemos definir um país como “*A part, or division, of the people of the earth, distinguished from the rest by common descent, language, or institutions; a race; a stock.*”

Já uma nação pode ser definida como uma entidade com um governo constituído que controla uma determinada população em um território delimitado por fronteiras reconhecidas por organismos internacionais. No entanto, nem todas as nações possuem território, como o povo Palestino ou Tibetano. Ao longo dos anos vemos povos exilados que vivem em outros países, alguns com dupla cidadania. Neste sentido, o conceito de micronação virtual traz questões pertinentes à análise da cibercidadania.

Hoje todos os países estão dentro da caracterização do Estados-Nação, conceito que surge com o tratado de Westphalia assinado em 1648. Este conceito marca os países europeus, separando Estado e Igreja e reconhecendo a possibilidade de um país assinar tratados como outros países, ou seja, o reconhecimento da sua autodeterminação. Como vemos, “*traditionally, governments that operate as a nation-state provide a protective bubble over their people, giving them systems and structures within their borders to live and operate businesses by. But several forces are beginning to complicate governmental control over their own citizens*”<sup>36</sup>.

O fórum sobre cibersociedade na Internet mostra que uma nação soberana pode surgir a partir de diferentes meios: dismantelando nações existentes (Bangladesh em 1971, separada do Paquistão); dividindo nações como a Alemanha na Segunda Guerra Mundial; agregando várias nações em uma só, como a Itália em 1860; através dos movimentos de independência (pós-colonialismo), como no continente americano no fim do século XVII ou na África e na Ásia no século XX. Após o nascimento das nações emergentes, estas devem ser reconhecidas internacionalmente para ganhar credibilidade, normalmente associada à legitimidade do governo. Este reconhecimento deve ser interno (pelo povo) e externo (pelos outros países). O Instituto de Lei Internacional de Bruxelas, em sessão em 1936 determina:

*"Recognition of a new Nation is a free decision by which one or several Nations corroborate the existence on a DETERMINED TERRITORY of a human society, POLITICALLY ORGANIZED, INDEPENDENT of any other nation, capable of complying with International Law, and their*

---

<sup>35</sup> Cyber Society Forum.The Virtual Country. A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute .. in http://www.wfs.org/frey.htm](http://www.wfs.org/frey.htm) (10/01/02)

<sup>36</sup> Cyber Society Forum.The Virtual Country. A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute .. in http://www.wfs.org/frey.htm](http://www.wfs.org/frey.htm) (10/01/02)

*decision is made public, recognizing the new Nation as a member of the International Community*<sup>37</sup>.

Em 16 de dezembro de 1991 o Ministério dos Negócios Estrangeiros decidiu adotar uma nova lei para absorver os países do Leste europeu. O critério inclui os seguintes itens:

*“Respect all points of the Charter of the UN, Helsinki Summit Final Act and Charter of Paris for a New Europe. Guarantee rights for minorities and other groups as per the agreements of the CSCE (Conference for Security and Co-operation in Europe). Respect the unchangeable nature of national borders that can only be changed peacefully through common agreement. Commitment in reaching common agreements on all matters related to State succession and regional controversies”*<sup>38</sup>.

As novas tecnologias têm influenciado a política mundial já que elas têm tornado obsoletas as formas de controle e vigilância sobre os cidadãos. Noções de fronteira e de espaço geográfico também estão sendo problematizados com a globalização econômica e social, acirrada com a emergência do espaço de fluxo planetário (Castells). Desta forma,

*“when people are able to travel, without restriction, across national borders, traditional governments will lose control of their captive citizens. This is an impending eventuality. As we begin to open the doors of technology to private air cars and space tourism, restricting people to the confines of their own country’s borders will no longer make sense. Geographical territory will diminish as a determining factor in deciding citizenship”*<sup>39</sup>.

Neste contexto as micronações podem ser definidas como *“a country without land and without borders. The country, or land, on which members of a Virtual Country reside will be referred to as a host country”*<sup>40</sup>. Embora o conceito de pessoas de uma mesma nacionalidade vivendo fora de seus países não seja novo (veja o relatório da *United Nations High Commissioner for Refugees* que censa 22,3 milhões de refugiados no mundo) a idéia de dar legitimidade à um grupo de pessoas para viver de forma independente de seus governos constituídos a partir de nações virtuais na internet parece radical. Podemos, assim, desenvolver alguns cenários no desenvolvimento de micronações virtuais de acordo com o *CyberSociety Forum*<sup>41</sup>:

---

<sup>37</sup> **Cyber Society Forum.The Virtual Country.** A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute ..](http://www.wfs.org/frey.htm) in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)

<sup>38</sup> **Cyber Society Forum.The Virtual Country.** A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute ..](http://www.wfs.org/frey.htm) in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)

<sup>39</sup> **Cyber Society Forum.The Virtual Country.** A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute ..](http://www.wfs.org/frey.htm) in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)

<sup>40</sup> **Cyber Society Forum.The Virtual Country.** A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute ..](http://www.wfs.org/frey.htm) in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)

<sup>41</sup> **Cyber Society Forum.The Virtual Country.** A Conceptual Studyby [The DaVinci Institute ..](http://www.wfs.org/frey.htm) in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)

1. O Cenário da UNHCR. Neste cenário o alto comissariado das Nações Unidas para refugiados estabelecerá uma série de países virtuais para finalidades administrativas, e que darão legitimidade aos grupos de povos sem países. Por exemplo, um país virtual chamado Nova Bósnia pode ser estabelecido com a finalidade de conceder cidadania provisória aos refugiados de guerra.
2. Cenário da Imigração. Cada país dá cidadania a povos que não são cidadãos natos. Os povos que desejam transformar-se em cidadãos em um outro país frequentemente têm que esperar muitos anos antes que o processo esteja completo. Neste cenário, pode ser pensado um país virtual dentro de um país real para dar abrigo aos refugiados.
3. Cenário de Registro Aberto. Hoje as ilhas Cayman começam a registrar abertamente cidadãos, dando a opção de cidadãos de outros países se tornem cidadãos de Cayman. A idéia de oferecer "um registro aberto" não é, assim, original. Entretanto, o marketing agressivo o é e as motivações políticas variarão extremamente. Nesse cenário, indivíduos poderão fazer um exame das vantagens como uma maneira de optar por um ambiente político mais favorável, ganhando liberdades e direitos em micronações virtuais.
4. Cenário do Estado Nação Cooperativo. Neste cenário, suponhamos que a Microsoft se declarasse uma nação soberana. Se, por exemplo, as ações antitruste contra a Microsoft se tornassem demasiadamente insustentáveis, a companhia poderia fazer um movimento e declarar-se uma nação soberana. A Microsoft, sabemos, é um corporação multinacional com escritórios em torno do mundo. Ter as matrizes incorporadas nos EUA não é uma exigência incontornável para a existência da companhia. Dessa forma, as regras e leis que governam as atividades da empresa mudariam quando esta declarasse sua independência. As matrizes poderiam ser deslocadas para uma ilha no Pacífico, ou para um navio, ou mesmo para um satélite no espaço.

Vemos assim que cenários podem ser pensados já que o ciberespaço parece criar novas geografias e geopolíticas. Sabemos que os governos não gostam da idéia de ter seus cidadãos fora de controle. Isso traz severas consequências a depender do regime político ao qual os cidadãos estão sujeitos. Uma das atrações em se fazer parte de um país virtual está na habilidade de operar fora dos limites de seu país de origem. A idéia de poder dizer "estas leis não se aplicam a mim" é um incentivo enorme para alguns povos oprimidos por regimes totalitários. Por esta razão, as micronações virtuais podem ser uma verdadeira ameaça aos países reais e servir como forma de pressão política internacional, como o caso do Tibet, ocupado pela China. Além disso, o conceito de dupla cidadania, já em uso e aceito em vários países, significando que uma pessoa é um cidadão de dois países ao mesmo tempo, pode ser ampliado com as micronações virtuais<sup>42</sup>. Desta forma, *"since the Net is not restricted by these borders, the current nations must somehow define themselves on-line. If the Net succeeds in overcoming geographical barriers, nations may find themselves growing increasingly irrelevant, as most of the economic action moves to the Net."*<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> **The Rise of the Virtual Nation and the Decline and Fall of Practically Everything Else In** <http://cse.stanford.edu/classes/cs201/projects-95-96/global-networks/abstract.html> (10/01/02)

<sup>43</sup> **The Rise of the Virtual Nation and the Decline and Fall of Practically Everything Else**

Pensarmos as micronações virtuais nos permite tocar as fronteiras sempre problemáticas sobre as questões relativas à identidade, à economia, às leis, à democracia, e à política<sup>44</sup>. O ciberespaço está expandindo as fronteiras do espaço público onde diversas instituições agem independentemente das fronteiras nacionais e culturais. As micronações virtuais colocam também em destaque a atuação dos governos no seu embate para encorajar que as diversas comunidades possam expressar desejos e engajamentos políticos.

*Virtual Nation will also be a fun place to hang out. Play will be encouraged as a learning and creative event. The producers of the project will integrate original interactions, animation, music and other content into the community to create a truly unique and engaging experience on the web. Intended to be accessible by a diverse audience, Virtual Nation will showcase alternatives to the current mass-market forms of online entertainment.*<sup>45</sup>

Formas de coação e de violência podem ser evitadas quando cidadão de repúblicas virtuais não estão mais submetidos as leis da física. *“The ultimate sanction the republic can impose on a citizen is expulsion; but each citizen has exactly the same power - the power to leave”*<sup>46</sup>. Assim, podemos elencar alguns desejos embutidos nos projetos de micronações virtuais: o desejo de auto-expressão e de auto-determinação; o desejo de um mercado livre fora de flutuações internas, o desejo de novas formas de aprendizado e de segurança social, entre outros. Assim,

*“the virtual republic will probably develop slowly, by which time many people would have become bored with the whole idea. A better idea would be to grow more organically out of something less than a republic - a virtual community in which the members are deriving increasing benefits from membership. A good place to start might be the Open Source software community, partly because this is already a genuine online community (or series of communities) and partly because its members are likely to be open to new ideas”*<sup>47</sup>.

Em síntese, podemos dizer que vários problemas de ordem jurídica aparecem. Como obstáculos ao reconhecimento das micronações no ciberespaço estão a inexistência de território físico (terrestre, aéreo e marítimo) e a dificuldade em transpor regras de nacionalidades para uma comunidade de realizadores de um país virtual de forma a constituir um povo. Torna-se importante pensar o direito na era do espaço de fluxo e novas formas políticas a partir de “comunidades” sem base geográfica.

---

In <http://cse.stanford.edu/classes/cs201/projects-95-96/global-networks/abstract.html> (10/01/02)

<sup>44</sup> In <http://members.tripod.com/finglefin/school/TeamProject.htm> (10/01/02)

<sup>45</sup> In <http://www.boogaholler.com/vnation/intro.html> (10/01/02)

<sup>46</sup> in <http://www.runtime-collective.com/opinions/republic.html> (10/01/02)

<sup>47</sup> in <http://www.runtime-collective.com/opinions/republic.html> (10/01/02)

## **Cibercidadania?**

Para compreendermos a emergência do que vem sendo denominado como cibercidadania devemos fazer uma rápida retrospectiva da noção de esfera pública, como teorizada pelo sociólogo alemão Jürgen Habermas. Para este, é no século XVIII que surge uma esfera pública burguesa onde a sociabilidade se dava em praças, cafés, livrarias, mercado. Trata-se então da passagem da autoridade (imperial, real) à esfera burguesa. No século XIX e começo do século XX, Habermas nota o aparecimento da massa urbana, onde a política passa de assunto de Estado à esfera da comunidade, dos assuntos gerais do povo. O aparecimento da opinião pública, oposto à prática do segredo dos governos absolutistas, está diretamente ligada à emergência dos *media* e da cultura popular de massa. Aqui, a imprensa e a publicidade formam o cidadão que agora é consumidor “passivo” de mercadoria e de informação.

Os *mass media* formam o “público” (a maioria) e a imagem desse público, fabricando a opinião pública (*agenda setting*). Neste sentido a TV, os jornais, a rádio criam um *media space*, formas de simulacro e de espetacularização da sociedade de acordo com Guy Debord (Debord). O controle da emissão é fundamental para a emergência da noção de cidadania onde o cidadão (supostamente) anestesiado pelo simulacro mediático não tem nenhuma forma de ação informativa, sendo apenas receptor. Este enfraquecimento dos “espaços de lugar” (ruas, praças, monumentos) em prol do espaço mediático ou espaço de “fluxos” cria a privatização do espaço público e a crescente publicização mediatizada do espaço privado. Aqui chegamos ao cerne da globalização como esfera mundial do público.

As novas tecnologias de comunicação vão inverter a forma de disseminação da informação, trazendo em seu bojo a idéia de que a cidadania pode ser reformulada a partir das novas práticas da cibercultura. Esta cibercidadania começa a ganhar seus contornos com a convergência tecnológica nos anos 70, configurando-se de forma mais impositiva a partir da popularização das tecnologias do ciberespaço. Assim, é a partir do século XX e começo do século XXI, com a convergência informática-telecomunicação, o surgimento de redes telemáticas planetárias e a conseqüente e paulatina liberação do pólo da emissão que emerge o conceito de cibercidadania. As micronações virtuais vão agir assim como metáforas dessa nova forma de prática política.

Devemos compreender que o ciberespaço não é *mass media* e pode agir de forma diferenciada em relação ao espaço público e à opinião pública formada pela cultura de massa (Barbero). Esta nova configuração sóciotécnica atua não na forma “um-todos”, como os *mass media*, quebrando assim a hegemonia de um único discurso sobre o que é o público e sobre qual é a opinião pública. Este talvez seja o grande desafio das ciências políticas na atualidade. Instaura-se assim, uma nova relação entre o espaço urbano citadino e a interação comunicativa onde várias iniciativas serão experimentadas para o resgate do espaço de lugar pelo espaço de fluxo.

Podemos pensar que o desafio do urbanismo contemporâneo está em conseguir articular o “cidadão-consumidor-ciborgue” (informado e permanentemente conectado) com as formas organizativas antigas do espaço. Trata-se efetivamente, de vincular sob nova

dinâmica, o espaço de lugar e o ciberespaço, a cidadania do espaço público e a cibercidadania do ciberespaço. A cibercultura vai gerar excesso e reticulação, criando novas formas associativas, novas visões do mundo e novas formas de expressar e emitir informação (*webcams*, diários, páginas pessoais, comunidades virtuais...). Passamos assim do global mundial ao global como particular: Glocal. A cibercidadania se dá pela criação de um espaço público telemático cujo germe foi o *media espace* dos *mass media*.

Como vimos, cibercidades e micronações virtuais são tentativas de criação de uma nova forma de cidadania, de compreensão do processo de transformação da esfera pública burguesa. Trata-se de buscar aproveitar o potencial do ciberespaço como espaço de resgate da voz dos cidadãos e de recriação de uma esfera pública telemática em conjunção com o espaço de lugar. Deve-se assim, evitar a simples transposição e substituição de um espaço pelo outro, criando formas de incentivo a vitalidade do espaço público telemático (ainda em evidência apesar dos portais do *e-business*), a apropriação das novas tecnologias, a pluralidade de discursos, a transparência informativa governamental e o vínculo comunitário.

A metáfora das micronações virtuais insere-se no esvaziamento da esfera pública e política anterior ao ciberespaço, fruto da crescente industrialização, modernização e urbanização das merópoles contemporâneas. Trata-se assim da utopia das cibercidades dentro da topia do Ciberespaço. Como afirma Franco Borsi, “*L’utopie est un voyage. Voyager signifie appareiller ver l’inconnu, découvrir un lieu, un nouveau monde*” (Franco Borsi). Assim, a cidade ideal, o país ou a micronação virtual é sempre uma utopia, um lugar a chegar. Trata-se de uma utopia não como ausência, mas como como lugar (sem existência e sem tempo – ucronia - como por exemplo a ilha Utopia de Morus, a Cidade do Sol de Campanella, a Nova Atlantida de Bacon...).

A cidade ideal não é uma só cidade, mas uma colagens de diversas idéias sobre as cidades . Assim são as micronações virtuais. Se o ciberespaço é hoje uma topia, locus de comunicação bidirecional, fluxo pós-mediático, formas sociais livres os micropaíses virtuais ainda são uma utopia, e como tal nos permite pensar as novas formas possíveis de exercício da cibercidadania. Trata-se como afirma Bossi, de buscar um novo mundo, não o melhor dos mundos possíveis mas um possível mundo melhor.

## Bibliografia e Sites de Referência

Be Digital, Lisboa, 2001...

- Bortoluci, J.H., Copola, M.P., Idéias que podem pegar, in Estadão., in <http://www.estado.estadao.com.br/jornal/suplem/zap/98/11/27/zap003.html> (10/01/02).
- Cyber Society Forum.The Virtual Country. A Conceptual Studyby *The DaVinci Institute.*, in <http://www.wfs.org/frey.htm> (10/01/02)
- [http://br.geocities.com/mauro\\_almeidabr/microna/micro.htm](http://br.geocities.com/mauro_almeidabr/microna/micro.htm)> (10/01/02)
- <http://leblandia.republika.pl> (10/01/02)
- <http://members.tripod.com/finglefin/school/TeamProject.htm> (10/01/02)
- <http://www.boogaholler.com/vnation/intro.html> (10/01/02)
- <http://www.cynaptica.com/cyn/constitution.html> (10/01/02)
- <http://www.diarioti.com/noticias/1999/jun99/15192029.htm>> (10/01/02)
- <http://www.geocities.com/CapitolHill/5829/LIST.html>
- <http://www.geocities.com/CollegePark/Campus/5247/> >, (10/01/02)
- <http://www.geocities.com/CollegePark/Campus/5247/faq.htm>> (10/01/02)
- <http://www.juga.com>
- <http://www.runtime-collective.com/opinions/republic.html> (10/01/02)
- <http://www.templodeodin.hpg.ig.com.br/micron.htm> (10/01/02)
- <http://www.virtualia.com/quienes/>> (10/01/02).
- Inventan país virtual In DiarioTi.com  
<<http://www.diarioti.com/noticias/1999/ago99/15192278.htm>> (10/01/02)
- Jornal o Público, Lisboa, 02/11/01. Ver <http://www.links.virose.pt>
- Lemos, A. Ciberidades., in Lemos, A., Palacios, M., Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura., Sulina, Porto Alegre, 2001, pp. 9-38.
- Lemos, A. O imaginário da Cibercultura, in SP em Perspectiva, ...
- The Rise of the Virtual Nation and the Decline and Fall of Practically Everything Else In <http://cse.stanford.edu/classes/cs201/projects-95-96/global-networks/abstract.html> (10/01/02)
- Vergara, William Jaramillo., El crecimiento de los "ciberpaíses" in Mayo 19 de 2000 – Número 1 - In <http://www.zonavirtual.com/boletin/boletin1/art6b1.html> (10/01/02)
- Virtual Nation. Home of Afeghan expatriated (in <http://www.virtualnation.org/> - (10/01/02)