



WESLEY DALCOL LEITE

KELLY CRISTINA DE SOUZA PRUDENCIO

COMUNICAÇÃO POLÍTICA NA INTERNET:
A DISPUTA DE *FRAMES* NO CIBERPROTESTO SOUMINCC

Artigo apresentado ao **Grupo de Trabalho de Comunicação e sociedade civil** no V Congresso da Compolítica, realizado em Curitiba/PR, entre os dias 8 e 10 de maio de 2013.

ISSN 2236-6490

MAIO 2013

V Encontro da Compolítica

Universidade Federal do Paraná
8 a 10 de maio de 2013
Curitiba - PR

Comunicação política na internet: a disputa de *frames* no ciberprotesto SouMinCC

Wesley Dalcol Leite¹

Kelly Cristina de Souza Prudencio²

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

¹ Jornalista, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Mobilização Política. E-mail: wesleydcom@gmail.com.

² Doutora em Sociologia Política (UFSC), coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná e líder do grupo de pesquisa Comunicação e Mobilização Política. E-mail: kellyprudencio@ufpr.br.

Resumo

O presente trabalho tem o objetivo de analisar o processo de enquadramento (*framing*) dos campos do confronto político durante a campanha *online* denominada SouMinCC. Investiga-se a dinâmica do ciberprotesto SouMinCC através da identificação de mudanças enquadramentos lançados durante a campanha virtual, o repertório utilizado e os principais atores engajados no protesto. A pesquisa identificou que o protesto foi criado pelo movimento Cultura Digital e o seu desenvolvimento foi propiciado pelo design institucional do Programa Cultura Viva, sobretudo a Ação Cultura Digital, a qual possibilitou a interação entre os grupos defensores da cultura de compartilhamento livre de conhecimentos. Observou-se ainda a produção de *frames* do campo antagonista (Ministério da Cultura) em resposta aos ativistas foi realizado através da produção de notas oficiais e que o campo mediador (webjornalismo) contribuiu para a sustentação da argumentação e visibilidade do protesto SouMinCC.

Palavras-chave: ciberativismo; mobilização política; cultura digital

1 Introdução

Esse trabalho se insere em um projeto de pesquisa que busca investigar a dinâmica do confronto político iniciado pelas organizações não governamentais denominadas pontos de cultura, as quais reivindicam a manutenção de políticas públicas iniciadas em 2004 no Brasil, sobretudo o Programa Cultura Viva.

As mobilizações políticas contemporâneas têm utilizado amplamente as tecnologias digitais de informação e comunicação. Earl e Kimport (2011) observaram, a partir da evidência empírica nos Estados Unidos, que a apropriação da internet pelos ativistas oferece duas grandes *affordances*³: a redução de custos para a criação, organização e participação em protestos; e a ampliação da ação coletiva sem a necessidade da presença no espaço e tempo.

As autoras argumentam que essas duas características remodelaram o repertório do confronto político, pois se criaram práticas de protesto que não existiam sem a utilização das tecnologias digitais, como os *E-movements* – movimentos sociais em que toda organização e participação ocorrem exclusivamente de forma virtual. Outra alteração apontada por Earl e Kimport é a velocidade do processo de mobilização, pois o ciberativismo se molda rapidamente às oportunidades políticas que emergem.

Na análise das transformações da mobilização política no Brasil, as pesquisas sobre o ciberativismo ainda são escassas. Em levantamento bibliográfico realizado por

³ O conceito, adaptado do design, se refere à maximização das possibilidades de ações que eram impossíveis ou dificultadas com o uso de tecnologias anteriores.

Araújo (2011), observa-se que na década de 2000, o foco de atenção dos pesquisadores eram as ferramentas utilizadas pelos ciberativistas. O estudo revela que faltam investigações científicas no Brasil sobre a dinâmica dos protestos *on-line*, principalmente a reflexão sobre suas transformações durante os confrontos políticos. Da mesma forma, a maior parte dos estudos até o presente tem ignorado a perspectiva relacional em que se inserem os ativistas, pois os mesmos são desafiantes, cujos adversários também produzem comunicação e são atuantes no confronto político.

No esforço de preencher essa lacuna, alguns estudos passaram a considerar a internet como uma arena de disputas simbólicas para a mobilização da opinião pública. Alguns autores brasileiros como Maia (2012); Marques (2012); Miola e Marques (2010); Mendonça e Pereira (2012); Prudencio (2010); Sampaio (2012); Locatelli e Weber (2011) têm suscitado o debate da atuação política travada a partir de debates argumentativos no espaço público, como integrante do processo político no modelo democrático brasileiro. Embora nem todos os pesquisadores analisem o ciberativismo, os termos deliberação mediada e democracia digital têm indicado uma agenda de pesquisas que adota como referência o processo de mobilização em caráter de constante tensão, indicando uma abordagem metodológica que inclui as diferentes estratégias de mobilização dos campos em disputa.

Partindo da abordagem dos campos do confronto política, o trabalho apresenta e analisa os enquadramentos criados na internet durante a mobilização SouMinCC, iniciada pelo movimento Cultura Digital em 2011, o qual contestou uma decisão da então ministra da Cultura Ana de Hollanda.

2 Campos do confronto político

O início do confronto político se dá quando atores da sociedade civil desafiam o grupo que detém o poder institucional para que suas demandas sejam atendidas. A mobilização política acontece “quando de forma coletiva, as pessoas fazem reivindicações a outras pessoas cujos interesses seriam afetados se elas fossem atendidas” (MCADAM; TARROW; TILLY, 2009, p. 1). Ao posicionar-se diante da sociedade em oposição à gestão ou a ausência de atitudes do campo governamental, os ativistas tornam-se *protagonistas* do confronto, enquanto o campo que se opõe à demanda apresentada é *antagonista* (HUNT; BENFORD; SNOW, 1994).

De acordo com Fligstein e McAdam (2012), um campo de ação estratégica é construído a partir das redes de relacionamentos de agentes que ocupam a mesma posição diante da estrutura política vigente e, além disso, compartilham o mesmo interesse político, seja na transformação ou na manutenção do *status quo*.

Bourdieu (1983; 1989; 2009) discorre sobre a noção de campo como o conjunto de agentes em constante disputa por legitimidade. A legitimidade, segundo Bourdieu, é reivindicada a partir de características e regras próprias de cada campo, que são construídas no relacionamento interno dos agentes. As lógicas de cada campo, as quais são acionadas durante os processos políticos, Bourdieu as denomina de capital. Assim, ele amplia a noção do recurso disponível, que atua na dimensão simbólica das relações sociais, e que antes fora reduzida à dimensão material.

Fligstein e MacAdam (2012), embora partam conceitualmente dessa noção de campo, realizam críticas em relação ao modelo de Bourdieu. Segundo os autores, a noção de campo presente na obra de Bourdieu auxilia a compreensão da reprodução dos campos, mas é limitada para explicar as transformações que se desenvolvem no inter-relacionamento entre os campos.

Fligstein e McAdam propõem a análise “interacionista simbólica”, que enfoca na habilidade social dos atores, em contraposição à noção de habitus de Bourdieu, que busca explicar as dinâmicas internas das instituições. Eles argumentam que mesmo as regras internas do grupo são construídas a partir do contexto em que estão inseridos, segundo Fligstein e MacAdam (2012) os campos adotam estratégias de ação a partir da comunicação dos atores, em um processo dinâmico na formação da identidade coletiva, mas também a partir de oportunidades e restrições externas.

Outra distinção de Fligstein e MacAdam é o reconhecimento da ação coletiva como manifestação do poder, um poder de mobilização, alterando o foco da abordagem verticalizada de poder (simbólico e econômico) presente nos textos de Bourdieu.

O campo dos protagonistas, por não ter poder institucional, depende das redes de ativismo construídas a partir da comunicação para realizar a mobilização e, assim, conquistar o poder no confronto político (KECK e SIKKINK⁴, citado por TARROW, 2009, p. 237).

⁴ KECK, M.; SIKKINK, K. (1995). *Transnacional Issue Networks in Internacional Politics* [Apresentado na Annual Conference of the American Political Science Association, Chicago].

2.1 Confronto Político impulsionado pelo movimento Cultura Digital

Na mobilização Sou MinCC, os protagonistas do confronto são os ativistas do movimento Cultura Digital. O coletivo foi criado em novembro de 2010, no entanto é em 2011 que se abrem oportunidades políticas importantes, a partir de iniciativas inéditas do governo federal somadas à articulação da sociedade civil foram fundamentais para a criação do movimento Cultura Digital.

O ingresso do ministro Gilberto Gil em 2003 na gestão do Ministério da Cultura indicou uma mudança na agenda das políticas culturais no Brasil. O pesquisador Antonio Albino Canelas Rubim (2007, p. 8) avalia que a gestão de Gilberto Gil significa “não só o abandono de uma visão elitista e discriminadora de cultura, mas representa um contraponto ao autoritarismo e a busca da democratização das políticas culturais”.

O marco de referência da utilização do termo Cultura Digital no Brasil está associado à criação do Programa Cultura Viva pelo então ministro da Cultura Gilberto Gil em setembro de 2004. O Programa visa financiar projetos de grupos culturais existentes – que promovam a diversidade cultural, com prioridade aos grupos populares.

Um dos eixos norteadores da política é a ação Cultura Digital. Inicialmente a ação esteve voltada para a apropriação tecnológica das entidades que são beneficiados com recursos públicos no Programa Cultura Viva, os pontos de cultura. Através da ação os pontos de cultura receberam kits multimídia – com computadores, gravador de áudio, câmeras filmadoras – para possibilitar o compartilhamento de informações que haviam sido desenvolvidas pelos pontos de cultura, além de criar uma rede de trocas de informações entre os beneficiários do Programa.

Os pontos de cultura assumiam o compromisso, a partir da determinação da Ação Cultura Digital, de utilizar softwares livres para disseminação de conhecimentos em código aberto (sem restrição de direito autoral para produzir e distribuir os conhecimentos gerados). Para facilitar o uso das tecnologias em software livre e capacitar os ponteiros⁵, o Ministério da Cultura (MinC) lançou editais para a criação de pontões de cultura digital. Outra função dos pontões era articular a rede de pontos de cultura, propiciando a comunicação entre os grupos integrantes do Programa Cultura Viva.

⁵ Nome dado aos membros dos pontos de cultura.

Segundo o diretor da Ação Cultura Digital Caio Prado⁶, a política adotada visava permitir a integração entre as ações do governo com os grupos e artistas populares.

Estamos hackeando a cultura. A sinergia entre os movimentos culturais de ponta e a comunidade é nossa meta. Uma equipe de 80 pessoas em várias comunidades de todo o país está levando até os grotões os três conceitos-chave do Programa Cultura Digital do Ministério da Cultura: direitos autorais, internet e softwares livres. Os estúdios multimídia revolucionam as relações de trabalho e colocam produtores em contato direto com os consumidores. Não há mais necessidade de empresário, do atravessador. A tribo no meio da mata é capaz de montar um site, mostrar e vender seu trabalho para consumidores alemães, franceses, japoneses. E de ganhar muito mais, em mais de um sentido (PRADO, 2005).

No desenvolvimento da ação, os pontos de Cultura Digital criaram plataformas digitais para a conversação *online*. Entre os sites criados destacam-se o Estúdio Livre (<http://www.estudiolivres.org>), que possibilitou o desenvolvimento e compartilhamento de softwares livres e também o iTEIA (<http://www.iteia.org.br>), o qual propiciou a divulgação das ações dos pontos de cultura e o debate sobre o Programa Cultura Viva. Em julho de 2009, o MinC desenvolve a plataforma CulturaDigital.br, que possibilita a deliberação através de fóruns entre os produtores e artistas culturais brasileiros.

A ação Cultura Digital conseguiu agregar entidades e coletivos que já atuavam com ferramentas colaborativas como o movimento Software Livre e o movimento Mídia Tática em oposição à mídia *mainstream*, ou mídia ativista como sugere Prudencio (2006). O governo federal, através do MinC reconheceu o movimento no Brasil em defesa dos conhecimentos livres.

O Ministério da Cultura, ainda no início de 2003 com a posse de Gilberto Gil, logo adere, dialoga e passa a colaborar com essa política de conhecimentos livres gestada no Governo, ampliando as discussões com um prisma cultural sobre as questões de tecnologia da informação e comunicação (MEIRELES et al; 2009, p. 115).

Em julho de 2008, o ministro Gilberto Gil deixa o Ministério da Cultura e é substituído por Juca Ferreira que dá continuidade ao Programa Cultura Viva e a Ação Cultura Digital.

Em novembro de 2009 é realizado o I Fórum da Cultura Digital, que amplia as interações presenciais entre os membros da ação. Em novembro do ano seguinte é realizada a segunda edição do Fórum. Os ativistas presentes aproveitam a oportunidade

⁶ Entrevista concedida à revista Raiz. Disponível em: http://revistaraiz.uol.com.br/portal/index.php?option=com_content&task=view&id=48&Itemid=62. Acesso em 20 de abril de 2013.

para criar o Movimento Cultura Digital, o qual surgiu da necessidade de conquistar autonomia de gestão dos pontões de cultura digital em relação ao Ministério da Cultura.

Com a troca do ministro Juca Ferreira pela ministra Ana de Hollanda no início de 2011, já no governo da presidenta Dilma Roussef, o movimento Cultura Digital visualiza o rompimento das ações do Programa Cultura Viva. A partir do compartilhamento do sentido de que havia uma ruptura na gestão da política, os ativistas da cultura digital passam a ser protagonistas do confronto político, utilizando principalmente o ciberativismo como forma de protesto.

2.2 Posições e habilidades dos campos no confronto político

Se o Movimento Cultura Digital cria a mobilização política, por outro lado, a gestão da ministra Ana de Hollanda se torna *antagonista* da disputa e utiliza da posição privilegiada para produzir informações em resposta aos ativistas de pontos de cultura. O campo que a gestão do Ministério ocupa possui legitimidade política, uma vez que foi nomeado por uma autoridade eleita de forma democrática para representar e governar o país.

O posicionamento do MinC é manifesto através da comunicação governamental com o posicionamento oficial e, na disputa política, esse enquadramento objetiva influenciar a produção de sentido diretamente na esfera pública como também o campo midiático.

A partir do seu posicionamento, utilizando de seu capital e habilidade (quadro 1), os campos que atuam no processo político buscam a esfera pública para reivindicar suas demandas (protagonista), legitimar seus comportamentos e seu poder (antagonista).

O campo midiático, por sua vez, também atua no confronto político através da difusão de informações. Na produção de bens simbólicos, a mídia possui grande influência sobre os "processos pelos quais qualquer corpo de conhecimentos chega a ser estabelecido socialmente como realidade" (BERGER e LUCKMANN, 2012). A partir da definição do que é realidade, o campo midiático se posiciona como *mediador* do conflito.

A construção social da realidade a partir dos meios de comunicação se desenvolve fortemente pela presença de peritos da informação (GIDDENS, 1991). O jornalismo enquanto conjunto de conhecimentos e técnicas é dotado do capital especializado em manejar informação e transmiti-la à esfera pública. Essa habilidade

age socialmente e é reconhecida através da produção de gêneros próprios dos jornalistas, como as notícias, as notas e as colunas.

Campo de ação	Posição	Capital	Habilidade/Repertório
Movimento Cultura Digital	Protagonista	Comunicacional (redes de ativismo)	Ciberativismo (tuitaço e blogs)
Gestão Ministério da Cultura Ana de Hollanda	Antagonista	Institucional/Oficial (legitimidade política)	Comunicação governamental (notas oficiais, discursos, <i>releases</i>)
Mídia <i>mainstream</i>	Mediador	Perícia (especialista na informação)	Webjornalismo (notícia, notas e colunas)

QUADRO 1 - CARACTERÍSTICAS DOS CAMPOS QUE ATUAM NO CONFRONTO POLÍTICO
FONTE: O autor

Em um contexto de sociedade em que as trocas de informações através de dispositivos eletrônicos possuem caráter político e cultural (CASTELLS, 1999), recorrer à internet na produção de sentidos sobre os atores da esfera pública não é mera estratégia dos campos, mas constitui a dinâmica do confronto político contemporâneo. A essa produção de discursos na internet, adota-se o conceito de disputas de *frames*, com base no referencial teórico mencionado a seguir.

3 Análise dos *Frames* ou quadros do processo político

A partir da interação entre os membros dos campos são formadas estratégias de ação para o confronto. Para motivar ações, o campo precisa compartilhar sentido, baseado no conjunto de símbolos, crenças e interesses do coletivo. Esse trabalho de construção de significado é chamado de *framing*.

O conceito *frame* é adaptado da obra de Goffman (2012), para o qual *frames* são esquemas interpretativos que permitem aos indivíduos localizar, perceber, identificar e categorizar ocorrências no seu espaço de vida e do mundo em geral. Os *frames* produzidos nos campos estratégicos ganham na análise da mobilização política, uma dimensão social, além da psicológica, exposta por Goffman. Segundo Gamson (2011), na ação coletiva, os enquadramentos não são apenas atitudes individuais, mas também o resultado da negociação de sentidos compartilhados. O *framing*, portanto, auxilia os

atores pertencentes aos campos a interpretarem a conjuntura, simplificarem e orientarem suas ações, legitimando-as através da compreensão coletiva.

Após o processo de enquadramento interno - entre os atores coletivos pertencentes ao mesmo campo - os campos agem de forma a posicionar seus *frames* na esfera pública, a fim de atender às determinadas demandas. O campo da ação coletiva, “juntamente com o campo da mídia, governos e do Estado tem sido chamado de política de significação” (HALL, 2000). Os processos políticos que ocorrem no âmbito dos discursos - que conforme assinala Rubim (2000) estão no centro das dinâmicas políticas das democracias contemporâneas - são formados a partir das disputas de enquadramento (*framing contests*).

Para Tarrow (2009), é possível observar as estratégias de enquadramento (*frames* de prognóstico), a partir dos discursos resultantes do confronto político, eles se materializam, destarte, nos textos, imagens, sons e recursos multimídia, no caso da internet.

Fragoso *et al.* (2011) discorrem que uma forma de observar a construção de discursos na internet é a partir de sua intensidade. Ao selecionar intencionalmente uma amostra do conteúdo publicado na internet, observam-se quais discursos estiveram mais salientes, tiveram mais repetição através dos compartilhamentos dos usuários.

A seleção favorece os elementos em que as características que interessam à pesquisa estão presentes de forma intensa ou evidente, mas não se caracterizam como casos extremos. (...) Localiza a observação em casos ou elementos nos quais a informação é mais densa ou fácil de verificar. Coloca em foco características previamente definidas (FRAGOSO et al, 2011, p. 79).

Nessa análise, utilizou-se a técnica de coleta do conteúdo publicado na internet durante a campanha (20 de janeiro de 2011 a 20 de março de 2011), com o objetivo de apontar as tendências da mobilização presente em cada um dos campos. No ciberativismo presente nas mídias sociais, a observação foi feita através da quantidade de compartilhamentos de postagens com a mesma temática no Twitter através da busca pelas *hashtag*⁷ da campanha #SouMinCC, o compartilhamento das postagens do blog⁸ e a lista de e-mails do movimento Cultura Digital.

No campo governamental, foram observadas às declarações oficiais, coletadas através do site governamental e também das notas dirigidas à imprensa. Já para análise

⁷ Informação, palavra-chave difundida nas mídias sociais, geralmente precedidas pelo símbolo “#”, para serem compartilhada com membros da internet através de ferramentas como o Twitter.

⁸ Disponível em <http://culturadigital.br/movimento/>. Acesso em 20 de abril de 2013.

da mídia, o recorte adotado foram as notícias no webjornalismo que foram compartilhadas pelo Movimento Cultura Digital, na tentativa de identificar como os atores da sociedade civil ressignificam a produção midiática através das mediações em seus grupos sociais. De acordo com Braga (2006, p. 22), “desde as primeiras interações midiáticas, a sociedade age e produz não só com os meios de comunicação ao desenvolvê-los e atribuir-lhes objetivos e processos, mas sobre os seus produtos, redirecionando-os e atribuindo-lhes sentido social”.

3.1 *Frame* de diagnóstico

Segundo Snow e Benford (1988), os atores sociais produzem esquemas interpretativos quando compartilham interesses frente a uma situação indesejada. A partir do consenso da existência do quadro de referência negativo a seus interesses, formam o sentido que motiva à ação coletiva, o *frame* de diagnóstico.

O diagnóstico de que havia uma mudança em curso no Ministério da Cultura foi após a decisão da ministra Ana de Hollanda, que assumiu o cargo em 2011, da retirada em 20 de janeiro de 2011 do selo de *Criativa Commons* – que permitia a distribuição livre do conteúdo do site do Ministério da Cultura.

Na publicação do *Almanaque cultura digital colaborativa livre*, produzido pelos responsáveis pela Ação Cultura Digital no MinC em 2009, a iniciativa *Criativa Commons* é mencionada como parceira do projeto pontos de cultura e integrante da filosofia da política cultural.

O Creative Commons é inspirado no movimento do software livre. Trata-se de uma iniciativa que acredita que o estímulo ao domínio público amplo e a difusão da cultura e informação são pré-requisitos básicos para a criatividade sustentável, e que existe uma necessidade de enriquecer esse domínio público de forma pró-ativa, fundamentada na própria legislação que regulamenta o direito de autor.

A exclusão da menção ao *Creative Commons* afronta o movimento Cultura Digital, uma vez durante toda a gestão da Ação estava baseada nos conceitos de produção colaborativa e compartilhada. Através da difusão da opinião de integrantes dos pontos de cultura digital, observa-se um consenso entre os ponteiros de que a iniciativa apresenta uma ruptura de toda a agenda na política cultural que havia sido desenvolvida pelos ministros Gilberto Gil e Juca Ferreira, os quais – segundo o movimento – dialogaram com os demandas dos pontos de cultura digital.

O alinhamento do *frame* entre os ativistas pode ser observado na letra de *rap* intitulado *O Minc, que te viu...* criado⁹ e compartilhado pelos ativistas nos blogs e *tweets*.

Em todo Brasil, o chamado: insatisfação.
Em todo lugar, toda região.
Nos deram o ofício, o trabalho, a função.
Agora nos dão as costas como “respostas”?
Tsc tsc tsc tsc
Não, não, não, não!!!
[...]
Se o direito é autoral porque não posso opinar,
pelo Creative Commons que você tirou do ar? (Incrível)
Fomos de sapo pra picuá
Pois sair e retornar
Pra mesma prisão (Ecad, não!)

A organização dos protestos pelo movimento Cultura Digital é então realizada pela internet em uma convocatória para uma reunião presencial (em três cidades simultaneamente, Rio de Janeiro, São Paulo e Fortaleza) e com participação *online* com pessoas de outros estados no dia 31 de janeiro de 2011.

3.2 *Frame* de prognóstico

Após a identificação do problema que gera a motivação para a mobilização política, os ativistas iniciam a formulação de estratégias, sobretudo, estratégias comunicacionais para dar visibilidade ao descontentamento. O planejamento das ações em protesto é chamado por Snow e Benford (2000) de *frame* de prognóstico.

Esse *frame* é iniciado na reunião presencial – virtual que ocorreu no dia 31 de janeiro. A partir do debate entre os pontões de cultura digital é lançado o ciberprotesto SouMinCC. O nome da campanha e a bandeira do protesto (imagem 1), simbolizam a defesa da utilização da filosofia *Creative Commons*, nas ações do Ministério da Cultura. O *frame* criado pelos ativistas também faz a referência a integração dos atores da sociedade civil no Ministério da cultura (por isso “sou MinC”), pois eles acusavam a gestão Ana de Hollanda de não manter o diálogo com os representantes dos pontos de cultura, apresentando um distanciamento do governo com a sociedade civil.

⁹ O *rap* foi criado por Teddy Paçoca Preto Loco (TPPL) e Renato Fabbri. A versão sonora está disponível na plataforma digital Estúdio Livre:
http://culturadigital.br/movimento/files/2011/01/o_minc_quem_te_viu.mp3. Acesso em 20 abril de 2013



IMAGEM 1 – bandeiras do ciberprotesto SouMinCC. A primeira imagem com o CC se refere à filosofia *Creative Commons*. Já a segunda é uma referência ao símbolo de direitos autorais (*Copyright*), mas apresentada de forma invertida, em uma representação ao *Copyleft*, que é a negação da proteção dos direitos exclusivos ao autor.

FONTE: ativista de mídia livre Barbara Szaniecki

3.3 Repertório do confronto e jornativistas

O repertório utilizado na mobilização foi exclusivamente ação na internet. O ciberprotesto ganhou notoriedade através de ação de tuitação – amplo compartilhamento de postagens com a *hashtag* #SouMinCC na mídia social Twitter, contudo, a notoriedade da campanha se deu através dos blogueiros. No Twitter, além das postagens, criou-se uma campanha para que os usuários utilizassem o *botton*¹⁰ com a bandeira do movimento em suas imagens de perfil na mídia social.

Na análise do blog do Movimento Cultura Digital, observou-se que a linguagem explorada pelos ativistas utiliza o hipertexto, ou seja, faz referências através de *links* a outros sites, majoritariamente os links direcionam os usuários a textos do webjornalismo ou a outros blogs de ativistas. Outros blogs congregaram a manifestação de militantes da cultura digital, como o blog coletivo Trezentos (<http://www.trezentos.blog.br/>) que tem a participação de um dos expoentes do software livre no Braisl, o militante e sociólogo Sérgio Amadeu Silveira.

As menções ao webjornalismo são feitas a partir de *links* de notícias dos *websites* Estadão, O Globo e Folha de S.Paulo. Interessante notar que os três veículos de comunicação compõem a mídia *mainstream*, e que o conteúdo jornalístico produzido pelos veículos é utilizado a favor dos ativistas para sustentar a argumentação na arena discursiva na internet.

¹⁰ O site <http://twibbon.com> disponibiliza a ferramenta para que usuário adicionem uma imagem embutida (*botton*) na sua foto de perfil em defesa de uma campanha

Embora haja a reprodução do conteúdo do webjornalismo tradicional, a mídia ativista do movimento Cultura Digital não se limitou a reproduzir o conteúdo jornalístico, contudo, produziu um *re-frame*, adequando a demanda do ciberprotesto para ganhar visibilidade, através de mais visualizações e compartilhamentos de suas produções.

Essa reutilização do jornalismo para fins de ativismo é discutida em trabalho de Prudencio (2006) como prática de *jornativismo*. Segundo a autora (p. 15), “o jornativismo, com base na terminologia de Goffman, caracteriza-se por um processo de *keying* (ajuste) do frame jornalístico para os objetivos do ativismo político on-line”.

Assim como Prudencio (2006) evidenciou que o código jornalístico é utilizado pelos ativistas para emplacarem suas informações em outras mídias, na pesquisa em curso a observação também demonstrou a preocupação com a perícia jornalística. Pode-se citar a utilização de recursos jornalísticos, a utilização do gênero entrevista jornalística para sustentar o *frame* do movimento.

3.4 Frames do campo antagonista

Durante o confronto político o campo antagonista ao movimento Cultura Digital foi representado pela então ministra Ana de Hollanda. A partir da observação da comunicação oficial do governo durante a campanha (20 de janeiro até 20 de março de 2011), constatou-se que foram utilizadas estratégias de comunicação em um primeiro momento de silêncio ao assunto (janeiro de 2011), sem respostas aos ativistas. E, posteriormente em um processo de *framing* contrário aos ativistas.

A resposta aos ciberativistas pode ser observada na nota oficial¹¹ da ministra Ana de Hollanda publicada no site do MinC no dia 18 de fevereiro de 2011. O texto expõe uma defesa ao posicionamento da ministra diante dos pontos de cultura, alega-se que não houve abandono da política em sua gestão.

Conforme dito no meu discurso de posse no MinC, este ministério reconhece, valoriza e tem clara a necessidade da continuidade e aprimoramento do programa Cultura Viva, sobretudo a partir de um intenso diálogo com todos os setores dessa conquista histórica.

¹¹ Notas disponíveis no site do MinC (<http://www.cultura.gov.br>).

Em outra nota, no dia 5 de maio de 2011, a ministra defende os direitos autorais.

Parece que há uma campanha para satanizar o autor, como inimigo nº 1 do cidadão. No momento em que se liberassem gratuitamente as obras, independentemente da autorização do autor, deixaria de haver interesse em se produzir ou editar obras no Brasil. Quem pudesse, as registraria no exterior, como única forma de poder controlar, minimamente, sua obra. E o Brasil perderia esse patrimônio cultural, riquíssimo, cobiçadíssimo, que é o da criação nas suas diversas formas.

No texto, é possível observar a menção indireta ao ciberprotesto SouMinCC, enquadrado na nota como contrário a produção cultural brasileira. Outra referência indireta à campanha é feita através da publicação de postagens do blog Cultura e Mercado¹², que se posicionou favorável aos posicionamentos da então Ministra. A postagem do blog *O que há por trás dos ataques a Ana de Hollanda*¹³ foi reproduzida de forma parcial no site do MinC e divulgado o *link* para o texto completo que menciona os coletivos de ativistas.

Blogs, Lobs, ecos do “fica Juca”, Ecad, Creative Commons, “fogo amigo”, Internet Livre, Inclusão digital, Pontos de Cultura, Software Livre, Rede Música Brasil, são alguns dos terrenos aonde vemos muita tensão, açodamento, contradições e até ações de má fé, principalmente nas insinuações feitas à ministra.

Verificou-se que o site do ministério da Cultura atuou na difusão de informações para tentar amenizar os ataques dos ativistas. Se em um primeiro momento a estratégia foi não mencionar às mobilizações na comunicação oficial, posteriormente, foram substituídas por uma argumentação contrário ao do movimento em defesa das ações de Ana de Hollanda.

4 Considerações finais

A análise do ciberprotesto SouMinCC permitiu verificar a atuação de pelo menos três campos no confronto político: os ativistas, a mídia e o governo. Observou-se que os três campos lançam discursos, ou *frames*, na arena política.

¹² Disponível em <http://www.culturaemercado.com.br>. Acesso em 20 de abril de 2013.

¹³ Texto de 3 de março de 2011, disponível em <http://www.culturaemercado.com.br/pontos-de-vista/batendo-cabeca-o-que-ha-por-tras-dos-ataques-a-ana-de-hollanda/>

O campo dos ativistas é quem inicia o embate, a partir da visualização da mudança de agenda no Ministério da Cultura. A formação do campo dos ativistas está associada a uma identidade coletiva que se iniciou anteriormente à gestão da ministra Ana de Hollanda, o movimento Software Livre e os coletivos de mídia ativista são anteriores e criaram códigos que integram os processos culturais até a atualidade os coletivos de Cultura Digital.

O Programa Cultura inicia no Brasil uma política inédita de inclusão desses movimentos. Através da Ação Cultura Digital, os ministros Gilberto Gil e Juca Ferreira promoveram uma maior integração entre os grupos e fomentando as iniciativas dos atores da sociedade civil que apoiam a cultura livre – ou a construção de conhecimentos colaborativos.

Em 2010, os integrantes da ação reivindicam a autonomia dos coletivos diante a tutela do Estado e criam o Movimento Cultura Digital. A formalização do grupo auxilia na organização dos protestos subsequentes que são realizados em 2011, como o SouMinCC.

Embora tenha havido alguns encontros presenciais, o movimento foi majoritariamente organizado e planejado através da internet. Por outro lado, as práticas de mobilização aconteceram exclusivamente através da internet, como as postagens em blogs e tuitaços. Concorde-se com Earl e Kimport (2011), quando afirma que a mobilização política digital tem seus custos reduzidos e desenvolvidos de maneira mais veloz se comparado aos movimentos que não detinham as novas tecnologias de informação e comunicação.

Destaca-se também a apropriação da produção webjornalística tanto pelo movimento Cultura Digital quanto do Ministério da Cultura. Enquanto os ciberativistas criam *re-frames* e tornam-se jornativistas para também tentarem emplacar seus discursos no webjornalismo, o MinC atua de forma a apresentar respostas, utilizando sua legitimidade política através da meios de comunicação oficial para produzir enquadramentos opostos ao do ciberprotesto.

5 Referências bibliográficas

ARAUJO, W. F.. Ciberativismo: levantamento do estado da arte na pesquisa no Brasil. In: **Anais V Simpósio Nacional da ABCiber**, 2011, Florianópolis. Simpósio Nacional da ABCiber. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011.

BENFORD, Robert D.; SNOW, David A. Framing Processes and Social Movements: An Overview and Assessment. **Annual Review of Sociology**, Vol. 26, 2000, pp. 611-639.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da Arte**. São Paulo: Cia. das Letras, 2000.

_____. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 1989.

_____. Algumas propriedades do campo In: BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Ed. Marco Zero, 1983.

BRAGA, J.L. 2006. **A sociedade enfrenta sua mídia**: dispositivos sociais de crítica midiática. São Paulo, Paulus, 350 p.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

EARL, J.; KIMPORT, K. **Digitally Enabled Social Change**: Activism in the internet age. Cambridge, MA: MIT, 2011.

FLIGSTEIN, Neil; MCADAM, Doug. **A Theory of Fields**, Oxford, New York, Oxford University Press, 2012.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Perspectivas sobre a pesquisa empírica. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GAMSON, William. **Falando de Política**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

GIDDENS, Anthony. Confiança e modernidade. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991.

GOFFMAN, Erving **Os quadros da experiência social**: uma perspectiva de análise. Petrópolis: Editora Vozes. 2012.

HALL, Stuart. A redescoberta da ideologia: o retorno do recalcado nos estudos de mídia. IN: Sacramento, I.; Ribeiro, A. P. (orgs). **Mikhail Bakhtin** – Linguagem, cultura e mídia. São Carlos: Pedro e João, 2010.

HUNT, Scott A.; BENFORD, Robert D.; SNOW, David A. Identity Fields: Framing Processes and the Social Construction of Movement Identities. LARAÑA, Enrique et al (orgs.), **New Social Movements**: From Ideology to Identity. Philadelphia: Temple University Press, 1994.

LOCATELLI, C. A.; Weber, M. H.. A comunicação estratégica entre a cidadania e a construção de barragens no Brasi. In: Valdir Jose Morigi; Ilza Maria Tourinho Girardi; Cristóvão Domingos de Almeida. (Org.). **Comunicação e cidadania**. Porto Alegre: Sulina, 2011, v. , p. 133-160.

MAIA, R. C. M. Representação Política de Atores Cívicos: Entre a imediatividade da experiência e discursos de justificação. **Revista Brasileira de Ciências Sociais** (Impresso), v. 27, p. 78, 2012.

MARQUES, A. C. S. Aspectos comunicacionais, sociais e políticos da deliberação online: preocupações teórico-metodológicas. In: BUITONI, Dulcilia Schroeder; CHIACHIRI, Antônio Roberto. (Org.). **Comunicação, Cultura de Rede e Jornalismo**. 1ed. São Paulo: Almedina, 2012, v. 1, p. 241-257.

MARQUES, F. P. J. A.; MIOLA, E. . Deliberação Mediada: Uma tipologia das funções dos media para a formação do debate público. **Estudos em Comunicação**, v. 7, p. 1-28, 2010.

MENDONÇA, R. F. ; PEREIRA, M. A. . **Democracia digital e deliberação online: um estudo de caso sobre o VotenaWeb**. **Revista Latinoamericana de Opinión Pública**, v. 2, p. 109-158, 2012.

MCADAM, Doug; TARROW, Sidney; TILLY, Charles. Para mapear o confronto político. **Lua Nova** [online]. 2009, n.76, pp. 11-48.

MEIRELES, A. *et al.* **Almanaque cultura digital colaborativa livre**. Disponível em <http://blogs.cultura.gov.br/culturadigital/downloads/>. Acesso abr 2013.

PRUDENCIO, Kelly C. S. Mobilizar a opinião pública. Sobre a comunicação dos ativistas políticos. In: MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flavia. **Mídia, representação e democracia**. São Paulo: Hucitec, 2010.

_____. **Mídia ativista: a comunicação dos movimentos por justiça global na internet**. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2006.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. **Comunicação e política**. São Paulo, Hacker. Editores, 2000.

_____. **Políticas culturais no Brasil: trajetória e contemporaneidade**. Disponível em: <http://documentos-fgb.blogspot.com/2008/11/politicas-culturais-no-brasil-trajetria.html>.

SAMPAIO, R. C. Quão deliberativas são discussões na rede? Um modelo de apreensão da deliberação online. **Revista de Sociologia e Política** (UFPR. Impresso), v. 20, p. 121-139, 2012.

TARROW, Sidney. **Poder em movimento**. Movimentos sociais e confronto político. Petrópolis: Vozes, 2009.