

**PERCEPÇÕES SOBRE
CIBERESPAÇO E
TERRITORIALIDADE DIGITAL:
estudo exploratório com foco
em aspectos socioculturais
presentes na deep web e
dark web**

**PERCEPTIONS ON CIBERESPACE
AND DIGITAL TERRITORIALITY: an
exploratory study focused on
sociocultural aspects in the deep
web and dark web**

**PERCEPCIONES SOBRE
CIBERESPAÇO Y TERRITORIALIDAD
DIGITAL: estudio exploratorio con
foco en aspectos socioculturales
presentes en la deep web y dark web**

**Cássio Cipriano Nogueira¹
Braz Batista Vas²**

RESUMO

Aquilo que muitos conhecem popularmente como Internet, caracteriza-se, socioculturalmente como ciberespaço e possui territorialidade própria, bem como suas próprias práticas culturais, identificadas como cibercultura. Tendo em vista que, para trazer à luz percepções fundamentais acerca de determinados territórios faz-se necessário analisá-los sob diferentes óticas, contemplando dimensões tais como a política, a econômica, a social e a cultural, este artigo tem

¹ Graduado em Sistemas de Informação (2010), possui MBA em Gestão de Tecnologias da Informação (2013) e é mestrando do Programa de Pós-graduação em Estudos Interdisciplinares de Cultura e Território (PPGCult) da Universidade Federal do Tocantins (UFT). E-mail: cassio.cipriano@outlook.com.

² Graduação em História (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1997), Mestrado (2000) e Doutorado (2011) em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP - Campus de Franca. Atualmente é professor do Curso de História da Universidade Federal do Tocantins - UFT - Campus de Araguaína. E-mail: brazbv@gmail.com.

como objetivo a realização de um estudo exploratório sobre a territorialidade digital do ciberespaço, por meio de pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo, de modo a examinar e destacar aspectos socioculturais a partir das alterações promovidas pela Web 2.0 e percepções sobre as frações do ciberespaço designadas genericamente de *Deep Web* e *Dark Web*.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço; Territorialidade Digital; Aspectos Socioculturais; Deep Web; Dark Web.

ABSTRACT

The thing that many people know popularly as the Internet, are characterized as cyberspace and have their own territoriality, as well as their own cultural practices, identified as cyberculture. Considering that, in order to work fundamental perceptions about certain territories, it is necessary to analyze them from different perspectives, contemplating dimensions such as political, economic, social and cultural, this research aims to carry out a study exploratory about the digital territoriality of cyberspace through bibliographical research and content analysis, in order to examine and highlight sociocultural aspects from the changes promoted by Web 2.0 and in the fractions of cyberspace generically called by Deep Web and Dark Web.

KEYWORDS: Ciberespace; Digital Territoriality; Sociocultural Aspects; Deep Web; Dark Web.

RESUMEN

Lo que muchos conocen popularmente como Internet, se caracteriza como ciberespacio y posee territorialidad propia, así como sus propias prácticas culturales, identificadas como cibercultura. En este sentido, para tener en cuenta las percepciones fundamentales sobre determinados territorios, es necesario analizarlos bajo diferentes éticas, contemplando dimensiones tales como la política, la económica, la social y la cultural, este artículo tiene como objetivo la realización de un estudio exploratorio sobre la territorialidad digital del



revista Observatório

ISSN nº 2447-4266

Vol. 5, n. 6, Outubro-Dezembro. 2019

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2019v5n6p249>

ciberespacio, por medio de investigación bibliográfica y análisis de contenido, para examinar y destacar aspectos socioculturales a partir de las alteraciones promovidas por la Web 2.0 y en las fracciones del ciberespacio designadas genéricamente de Deep Web y Dark Web.

PALABRAS CLAVE: Ciberespacio; Territorialidad Digital; Aspectos Socioculturales; Deep Web; Dark Web.

Recebido em: 01.06.2019. Aceito em: 09.09.2019. Publicado em: 01.10.2019.

Introdução

Aquilo que em 2018 muitos conhecem popularmente como Internet — um conjunto de redes espalhadas pelo mundo e interconectadas através de equipamentos eletrônicos capazes de estabelecer comunicação entre dispositivos digitais, como computadores, *smartphones*, *tablets*, *smartwatches*, dentre outros, utilizando meios de transmissão como cabos ou ondas eletromagnéticas — passou a ser caracterizado, em sua dimensão digital, como ciberespaço (LÉVY, 1999) e possui territorialidade (DELEUZE, 1992; SANTOS, ???) própria, multifacetada, bem como suas próprias práticas culturais, identificadas no domínio da cibercultura (LÉVY, 1999).

Levando-se em conta que, para trazer à luz percepções fundamentais acerca de determinados territórios, faz-se necessário analisá-los sob diferentes óticas, contemplando dimensões tais como a política, a econômica, a social e a cultural, este artigo objetiva a realização de um estudo exploratório sobre a territorialidade digital do ciberespaço. Logo:

Estudo exploratório é um estudo preliminar cujo principal objetivo é familiarizar-se com um fenômeno que será investigado, de modo que o maior estudo a seguir possa ser projetado com maior compreensão e precisão. O estudo exploratório permite ao investigador definir seu problema de pesquisa e formular sua hipótese com maior precisão. Ele também lhe permite escolher as técnicas mais adequadas para sua pesquisa e decidir sobre as questões que mais precisam de ênfase e investigação detalhada, e pode alertá-lo para possíveis dificuldades, sensibilidades e áreas de resistência. (THEODORSON & THEODORSON *apud* TEMPORINI & PIOVESAN, 1995, p. 319).

Por meio de pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo, destacar-se-á aspectos socioculturais que se fazem presentes especificamente nos territórios digitais do ciberespaço, a partir das alterações promovidas pela Web 2.0, com

vistas à prospecção de termos e/ou signos que remetam à ideia de territorialidade na fração dos ambientes digitais designados genericamente de *Deep Web* e *Dark Web*.

Para tanto, este artigo se estrutura da seguinte maneira: na segunda seção, são abordados termos e conceitos acerca do universo digital, apresentando, na primeira subseção, definições e distinções entre os termos Internet, web e Web 2.0; na segunda subseção, são tratadas as conceituações dos termos ciberespaço e cibercultura; e na terceira subseção, aborda-se as conceituações de *Deep Web* e *Dark Web*. Na terceira seção do artigo, são tratados conceitos referentes à cultura e território, tais como definições de espaço, território e territorialidade, bem como os conceitos de digital e virtual, a fim de apresentar um esboço do que seria uma territorialidade digital. Na quarta seção do artigo, apontam-se aspectos socioculturais presentes no ciberespaço, bem como percepções e discussões acerca dos mesmos. E, por fim, nas últimas seções do artigo, apresenta-se as considerações finais sobre o trabalho e as referências.

Termos e conceitos do universo digital

Desde os primórdios do homem, os seus costumes e as suas formas de organização em sociedade são fortemente influenciados pelos avanços tecnológicos. Seja a descoberta do fogo, a pedra lascada, a invenção do ábaco ou outros avanços tecnológicos primitivos nos dão uma noção de como a sociedade caminhou gradativamente, ao longo da história, para modelos de organização nos quais o conhecimento e o gerenciamento da informação sempre foram um diferencial em diversas áreas. Entre o final do século XX e as primeiras décadas do século XXI, devido à invenção e evolução do computador, mas principalmente pelo advento e expansão da Internet, este aspecto tem ficado

cada vez mais evidente, seja pelo impacto que esta exerce no cotidiano das pessoas, o que motivou a Organização das Nações Unidas (ONU) a publicar, em maio de 2011, o relatório do *Special Rapporteur* com o objetivo de “explorar tendências e desafios chave para o direito de todos os indivíduos de buscar, receber e transmitir informações e ideias de todos os tipos através da Internet” (ONU, 2011, p. 1), ressaltando a “natureza única e transformadora da Internet, não só para permitir que os indivíduos exerçam seu direito à liberdade de opinião e expressão, mas também a uma série de outros direitos humanos e a promover o progresso da sociedade como um todo” (ONU, 2011, p. 1), deixando bem claro que ações do Estado para desconectar pessoas da internet são crime e uma violação dos direitos humanos. Além disso, teóricos e estudiosos atribuem uma importância quase que vital para a Internet na sociedade do século XXI.

A Internet é o tecido de nossas vidas. Se a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na Era Industrial, em nossa época a Internet poderia ser equiparada tanto a uma rede elétrica quanto ao motor elétrico, em razão de sua capacidade de distribuir a força da informação por todo o domínio da atividade humana. (CASTELLS, 2003, p. 7).

No entanto, vale ressaltar, nem sempre foi assim. Para chegar no estágio de desenvolvimento a ponto de ser equiparada a uma rede elétrica com poder de “alimentar” toda a população do planeta com informação, a Internet percorreu um caminho razoável na história, desde as suas origens com a Arpanet³, uma

³ A Arpanet não passava de um pequeno programa que surgiu de um dos departamentos da ARPA, o *Information Processing Techniques Office* (IPTO), fundado em 1962 com base numa unidade preexistente. O objetivo desse departamento era estimular a pesquisa em computação interativa. Como parte desse esforço, a montagem da Arpanet foi justificada como uma maneira de permitir aos vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a agência compartilhar online tempo de computação. (CASTELLS, 2003, p. 13-14)

rede de computadores⁴ montada pela *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), em setembro de 1969; até a evolução para a Web 2.0, já nos anos 2000.

A possibilidade de compartilhar dados na forma de dígitos combinada com a integração dos processadores em rede de alta velocidade estabeleceu as condições, ao longo do século XX, para o desenvolvimento de uma teia de conexões descentralizadas que veio a se tornar a Internet. Originalmente desenvolvida como parte de uma rede de operações militares norte-americana, durante os anos de 1950 e 1960, no período da chamada 'Guerra Fria', o sistema passou pouco a pouco para uso comum, primeiramente nas universidades e, em seguida, para o público em geral. (MARTINO, 2015, p. 12).

Este foi apenas o ponto de partida para muitas mudanças e para o surgimento de inúmeros conceitos ligados ao novo espaço de transformações na sociedade: a Internet.

Da Internet à Web 2.0

Atualmente, termos como 'Internet' e 'web' são muito populares e geralmente tratados como sinônimos. Calderon (2017, p. 157) concorda que "se tem duas coisas bastante comuns de serem confundidas são os termos 'Internet'

⁴ Uma rede de computadores é um conjunto de nós interconectados. A formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo, transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet. Durante a maior parte da história humana, diferentemente da evolução biológica, as redes foram suplantadas como ferramentas de organizações capazes de congregar recursos em torno de metas centralmente definidas, alcançadas através da implementação de tarefas em cadeias de comando e controle verticais e racionalizadas. As redes eram fundamentalmente o domínio da vida privada; as hierarquias centralizadas eram o feudo do poder e da produção. Agora, no entanto, a introdução da informação e das tecnologias de comunicação baseadas no computador, e particularmente a Internet, permite às redes exercer sua flexibilidade e adaptabilidade, e afirmar assim sua natureza revolucionária. Ao mesmo tempo, essas tecnologias permitem a coordenação de tarefas e a administração de complexidade. Isso resulta numa combinação sem precedentes de flexibilidade e desempenho de tarefa, de tomada de decisão coordenada e execução descentralizada, de expressão individualizada e comunicação global, horizontal, que fornece uma forma organizacional superior para a ação humana. (CASTELLS, 2003, p. 7-8)

e 'World Wide Web.' No entanto, a mesma autora esclarece que "um já existia muito antes que o outro fosse inventado" (CALDERON, 2017, p. 157). Deste modo, entende-se que tais termos referem-se a coisas distintas.

A palavra 'Internet' começou a ser usada em meados de 1971, quando "Vinton Cerf⁵ e sua equipe de cientistas tentavam conectar três redes diferentes em um processo descrito em inglês como *interneting*. O termo foi abreviado e, aos poucos, imortalizado como sinônimo de toda a rede" (KLEINA, 2011). O termo "internet" nada mais é que uma junção do prefixo "inter", que, em português, refere-se a algo que está "entre" ou é compartilhado pelo substantivo que o segue; e pelo termo "net", que, neste caso, é uma forma abreviada da palavra "network", que significa "rede" em português. Também é comum a ideia do prefixo "inter" como uma abreviação da palavra "internacional", que leva a uma compreensão correta do termo "internet", já que esta também é conhecida como a "rede mundial de computadores".

Quanto a uma definição para a Internet, segundo Castells (2003, p. 19), ela refere-se a uma estrutura "privatizada e dotada de uma arquitetura técnica aberta, que permite a interconexão de todas as redes de computadores em qualquer lugar do mundo". O mesmo ainda afirma que "o que permitiu à Internet abarcar o mundo todo foi desenvolvimento da 'www'" (CASTELLS, 2003, p. 17) ou, em outras palavras, da web, que possui uma definição distinta da própria Internet.

A WWW (*World Wide Web*), nascida em 1991, corresponde à parte da Internet construída a partir de princípios do hipertexto. A WWW foi desenvolvida por Tim Berners-Lee, que trabalhava para o CERN, um laboratório de pesquisas europeu sediado na Suíça. A Web baseia-se

⁵ Licenciado em Matemática pela Stanford e Doutor em Informática pela Universidade da Califórnia (UCLA), Vinton Cerf projetou, com Robert E. Khan, a arquitetura da Internet e os protocolos TCP/IP, que a fizeram possível em 1972.

numa interface gráfica e permite o acesso a dados diversos (textos, músicas, sons, animações, filmes etc.) através de um simples “clique” de *mouse*. Devido à facilidade que sua interface oferece, a Web vem crescendo de uma forma vertiginosa. Antes da WWW, era necessário conhecer comandos UNIX para “acessar” a Internet. (LEÃO, 1999, p. 23).

Ao longo dos anos, a ‘www’ foi evoluindo, agregando novos serviços e alcançando novos públicos e patamares. Inicialmente, era bastante utilizada — diga-se de passagem, restrita — no meio acadêmico, mas, ao longo dos anos noventa, expandiu-se ao meio corporativo, primeiramente para grandes empresas e, na sequência, ao ramo do comércio, que permitiu o surgimento do comércio eletrônico (*e-commerce*)⁶, e ao público em geral, e isso deve-se principalmente à invenção do PC (*Personal Computer* ou, em português, Computador Pessoal)⁷, à sua rápida evolução e crescimento de sua popularidade, permitindo com que, junto, crescesse também a popularidade da ‘www’.

A partir dos anos 2000, a plataforma ‘www’ passou a ser bastante utilizada como plataforma de difusão de mídias digitais⁸. Daí ocorreu a evolução para a Web 2.0. Dessa forma:

⁶ Modelo de negócio inovador que proporciona mecanismos para efetuar compras, pesquisar preços, automatizar vendas e gerenciar suprimento, logística e cobrança através da Internet, [...] caracterizando-se como qualquer forma de transação de negócios na qual as partes interajam eletronicamente, em vez de efetuarem compras ao modo tradicional, deslocando-se às lojas. (NOGUEIRA *et. al.*, 2016, p. 84)

⁷ Nos anos 70, empresas como Apple, Osborne e MITS já fabricavam computadores pessoais, mas os equipamentos eram difíceis de usar e tinham utilidade limitada. Isso mudou em 12 de agosto de 1981, quando a IBM lançou seu primeiro computador voltado para o público em geral: o IBM PC 5150. Com preço de US\$ 1.565, ele era o modelo mais barato lançado pela empresa e era voltado tanto para escritórios como para uso doméstico. A entrada da IBM no mercado de computadores pessoais mudou completamente o mercado. Conhecida do público médio e com contratos polpudos com governos e companhias de grande porte, a IBM foi fundamental para popularizar o computador como ferramenta de trabalho e lazer. (CARDOZO, 2014)

⁸ A expressão procura estabelecer uma diferença entre os chamados “meios de comunicação de massa” ou “mídia analógicas” e os novos formatos emergentes. [...] Nas mídias digitais, os dados são convertidos em sequências numéricas ou de dígitos — de onde *digital* — interpretados por um processador capaz de realizar cálculos de extrema complexidade em fações de segundo, o

A ideia da Web 2.0 foi introduzida em uma conferência do O'Reilly Media Group em 2004. [...] Desde a sua introdução, a Web 2.0 tornou-se a lógica cultural para o comércio eletrônico, com uma série de práticas empresariais que buscam captar e explorar a cultura participativa.

Mais do que "colar uma nova interface de usuário em um aplicativo antigo", a Web 2.0 representa uma reorganização das relações entre produtores e seus públicos em um mercado de Internet em fase de maturação, assim como um conjunto de abordagens adotadas pelas empresas que buscam tirar proveito da criatividade de massa, do coletivismo e da produção colaborativa. Os superastros de negócios emergentes nessa categoria prometem aos usuários maior influência sobre a produção e a distribuição de cultura, e os "usuários", os "consumidores" e o "público" passaram a ser considerados "cocriadores" de conteúdo e serviços. Esses cocriadores são engajados como colaboradores, visto que fazem upload, tag, organizam e classificam conteúdo [...]. Enquanto isso, os marketeiros enfatizam, cada vez mais, campanhas transmídia, experiências interativas e plataformas participativas que encorajam essa cocriação. Os princípios da Web 2.0 motivam o público a participar da construção e da customização de serviços e mensagens, em vez de esperar que as empresas lhes apresentem experiências completas formadas em sua totalidade. (JENKINS, 2014, p. 79).

Com estas definições, ficam esclarecidas as distinções entre os termos 'Internet' e 'web'. Deste modo, é possível compreender a Internet como um conjunto de redes espalhadas pelo mundo e interconectadas através de equipamentos eletrônicos capazes de estabelecer comunicação entre dispositivos digitais, como computadores, *smartphones*, *tablets*, *smartwatches*, dentre outros, utilizando meios de transmissão como cabos ou ondas eletromagnéticas; enquanto a web pode ser entendida como o conjunto de ferramentas que possibilitam a navegação e edição dos conteúdos disponíveis

computador. Assim, em uma mídia digital, todos os dados, sejam eles sons, imagens, letras ou qualquer outro elemento são, na verdade, sequências de números. Essa característica permite o compartilhamento, armazenamento e conversão de dados. (MARTINO, 2015, p. 10-11)

nas diversas redes de computadores espalhadas pelo mundo, acessíveis através da Internet.

Origens do Ciberespaço e da Cibercultura

Os termos “ciberespaço” e “cibercultura” vem sendo bastante empregados por teóricos e estudiosos das mais diversas áreas do conhecimento, a partir de meados dos anos 1980. Para compreender melhor tais conceitos, faz-se necessário, num primeiro momento, entender a etimologia do prefixo “ciber” e a noção do termo “cibernética”.

O prefixo ‘ciber’ é uma daquelas expressões quase mágicas que, agregada a outras palavras, imediatamente muda seu valor, geralmente atribuindo um sentido novo e contemporâneo (mesmo que a expressão seja de 1948). [...] De maneira às vezes um pouco vaga, o sentido de ‘ciber’, desde o advento da internet e das mídias digitais, é atrelado a ambientes e tecnologias. ‘Ciber-alguma-coisa’ parece implicar a conexão em rede, o digital e o espaço de ligação entre computadores. E há um sentido nisso: a noção original de *cybernetics*, ‘cibernética’, foi uma elaboração teórica da relação entre informação, comunicação e controle em sistemas específicos. A palavra e a definição foram propostas pela primeira vez pelo matemático radicado norte-americano Norbert Wiener em seu livro *Cybernetics*, de 1948. A palavra ‘cibernética’ vem do grego *kibernos*, ‘controle’. A palavra ‘governo’, aliás, vem de uma tradução latina um pouco oblíqua de *kibernos*. A cibernética é a área do saber que se dedica a estudar as relações entre informação e controle em um sistema. (MARTINO, 2015, p. 21).

Por conseguinte, “ciberespaço” e “cibercultura” são termos derivados do “cibernético”, utilizados em referência, respectivamente, às dimensões da rede mundial de computadores e às práticas que ocorrem em seus ‘territórios’. O termo “ciberespaço” foi utilizado pela primeira vez em 1984, pelo escritor norte-americano William Gibson, em seu livro *Neuromancer*. Na obra, Gibson descreve o ciberespaço como:

Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos [...] uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando [...]. (GIBSON, 2013, p. 113).

É clara a referência de Gibson à internet, mesmo em uma conotação abstrata, que transcende o conceito técnico que a rede mundial de computadores tinha na década de oitenta. Ele faz menção a “operadores autorizados, em todas as nações” enquanto usuários que possuíam o privilégio de navegar na internet, num período em que a rede ainda não tinha tanto alcance como hoje, abrangendo todos os campos de atuação e classes sociais. Em meados da década de oitenta, quando *Neuromancer* foi publicado, a rede ficava mais restrita ao meio acadêmico — o que fica bem claro quando ele faz menção à “crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos”, podendo-se entender como filhos de famílias de classe média/alta ou até mesmo uma metáfora aos estudiosos que ainda “engatinhavam” rumo a conceitos técnicos sobre a rede mundial de computadores e “galgavam” nos avanços da própria computação, de modo geral —, ao âmbito corporativo e, claro, à parcela favorecida da população, com bom poder aquisitivo, que podia pagar pelos altos valores que os artigos de tecnologia custavam na época, como, por exemplo, adquirir um computador para uso doméstico no período em que o próprio conceito de PC ganhou notoriedade.

Mais tarde, outros autores e estudiosos, de diferentes áreas do conhecimento, apropriaram-se do termo criado por Gibson para conceituá-lo sob uma ótica mais técnica e menos abstrata. Dentre eles, o filósofo e sociólogo tunisiano Pierre Lévy, renomado pesquisador em ciência da informação e

comunicação, sendo um dos principais nomes no estudo sobre o impacto da internet na sociedade, as humanidades digitais (SCHREIBMAN; SIEMENS; UNSWORTH, 2004) e o virtual. Lévy (1999, p. 92) define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O autor acrescenta ainda que “o termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p. 17).

Martino (2015, p. 11), por sua vez, define o ciberespaço como sendo um “espaço de interação criado no fluxo de dados digitais em redes de computadores; virtual⁹ por não ser localizável no espaço, mas real em suas ações e efeitos”. Já Assis (2010, p. 7) explica, de forma simples e mais resumida, que “o ciberespaço é, a grosso modo, simplesmente este vasto e interconectado mundo de mundos que visitamos sempre que mantemos contato com a web”, levando a uma compreensão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como portas de entrada para um verdadeiro universo de produção de sentidos no contexto cibernético, que caracteriza, em si, o próprio ciberespaço, e possui características geográficas própria.

A Era da Internet foi aclamada como o fim da geografia. De fato, a Internet tem uma geografia própria, uma geografia feita de redes e nós que processam fluxos de informação gerados e administrados a partir de lugares. Como a unidade é a rede, a arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são fontes de significado e função para cada lugar. O espaço de fluxos resultante é uma nova forma de espaço, característica da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por redes de computadores telecomunicadas e sistemas de transporte computadorizado. Redefine distâncias, mas não cancela a geografia.

⁹ Segundo Lévy (1996, p. 15), “é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal”.

Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação global. (CASTELLS, 2003, p. 170)

Alicerçado ao ciberespaço, têm-se um conjunto de práticas culturais, definidas por Levy (1999, p. 17) como cibercultura, caracterizando-se como o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Martino (2015) destrincha esta definição, explicando que:

Em linhas gerais, o termo designa a reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos que se articulam em redes interconectadas de computadores, isto é, no ciberespaço. Trata-se de um fluxo contínuo de ideias, práticas, representações, textos e ações que ocorrem entre pessoas conectadas por um computador — ou algum dispositivo semelhante — a outros computadores.

A cibercultura mantém relações com o que acontece nos ambientes *offline*, mas, ao mesmo tempo, apresenta uma série de especificidades. Certamente as relações sociais, as ideias e as práticas que circulam nas redes de computadores existem também no mundo desconectado, mas a ligação via máquina imprime características específicas a essas práticas.

Dessa maneira, a cibercultura não é um marco zero na cultura da humanidade, mas traz uma série de particularidades por acontecerem em um espaço conectado por computadores. Em outras palavras, é a cultura — entendida em um sentido bastante amplo como produção humana, seja material, simbólica, intelectual — que acontece no ciberespaço. (MARTINO, 2015, p. 27)

Deste modo, evidencia-se que, além de uma geografia própria, o ciberespaço possui uma cultura própria, pois, ainda segundo Martino (2015, p. 28), trata-se de “uma série considerável de ações que não aconteceriam, por conta da ausência de um aparato tecnológico adequado, em outros momentos

ou lugares”. Castells (2003) refere-se à cibercultura como “a cultura da Internet” e esclarece que:

A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet. Por cultura, entendo um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações sociais informais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo que influencia as práticas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet. (CASTELLS, 2003, p. 34)

Deste modo, os conceitos de “ciberespaço” e “cibercultura” explicam a Internet como um espaço e, dentro deste espaço, a web, que possibilita aos indivíduos a navegação neste espaço, que não deve ser entendida como um universo homogêneo, mas como um universo plural, constituído de diversos territórios com características distintas. Dentre estes, territórios de fácil acesso, tratada aqui como *Surface Web*, e territórios escondidos e ainda pouco explorados, tais como a *Deep Web* e a *Dark Web*, sobre os quais ainda há poucos estudos esclarecedores a respeito.

Neste sentido, a importância dos conceitos e narrativas sobre espaço, território e cultura ficam evidentes no contexto da Internet — entendida aqui como ciberespaço —, tanto no que se refere à *Surface Web*, mas principalmente quanto à *Dark Web* e à *Deep Web*, para as quais ainda não há noções tão claras acerca de seus territórios, dimensões e configurações, tampouco sobre como tal ausência de informações quanto às suas dimensões e suas divisões incidem nas práticas que ocorrem em seus territórios. Tendo isto em vista, evidencia-se a necessidade de buscar identificar e refletir sobre o conjunto de práticas de produção e circulação de informações e de interações que se dão em/a partir da

Dark Web e da *Deep Web*, na tentativa de entender de que maneira seus territórios se integram para formar culturas específicas de determinados grupos de usuários, e ainda refletir sobre as possíveis relações entre suas características espaço-territoriais e o conjunto de práticas (cibercultura) que nela se estabelecem.

Deep Web e Dark Web

Deep Web e *Dark Web* são um mistério que figura desde a década de noventa. O pontapé para o seu descobrimento aconteceu em 1994, quando “Jill Esworth se deu conta de que nem tudo na jovem web estava disponível aos usuários e logo chamou esta porção ‘escondida’ de web invisível” (CALDERON, 2017, p. 217). Porém, no contexto técnico das TDIC, só surgiu de fato na década 2000, quando o termo “deep web” foi usado pela primeira vez por Michael K. Bergman, criador do *Bright Planet* (um software especializado em buscar, coletar e classificar conteúdos dispersos na internet). A expressão, traduzida para o português, significa “rede profunda”, e tanto o termo *Deep Web* quanto *Dark Web* são colocados em oposição à *Surface Web*, que define a “superfície da rede” ou a parte da internet onde o público em geral consegue navegar sem grandes problemas.

Assim como os termos ‘web’ e ‘Internet’, os termos *Deep Web* e *Dark Web* também são frequentemente tratados como sinônimos, e Calderon (2017, p. 231) afirma — utilizando os termos em português — que, de fato, “a web escura é frequentemente chamada de web profunda, o que seria um erro. A web profunda *abrange* a web escura, elas não são sinônimas”, deixando bem claro que trata-se realmente de territórios distintos da web. Logo:

De forma bastante resumida, a *Deep Web* é toda a região da *World Wide Web* que simplesmente não aparece nos resultados de mecanismos de busca, como Google, Bing ou Yahoo! Existe todo um conteúdo que sequer chega a ser listado nesses resultados. Nós nunca o vemos, pelo menos não com os navegadores normais que usamos. A *Dark Web* é uma porção da *Deep Web* que propositalmente se mantém alheia a esses mecanismos de busca e ainda procura a segurança de que as comunicações não serão violadas por terceiros. Traduzindo em miúdos: é uma parte da *World Wide Web* que propositalmente não deseja ser encontrada e nem ter suas mensagens lidas, inspecionadas, vigiadas e controladas por quaisquer entidades que circundam a rede mundial de computadores. (CALDERON, 2017, p. 6)

Os assuntos *Deep Web* e *Dark Web* tornaram-se bastante populares em 2013, época em que informações sigilosas sobre atos de espionagem dos EUA a outros países foram divulgadas na mídia pelo analista de sistemas Edward Snowden, ex-administrador de sistemas da CIA e ex-contratado da NSA (*National Security Agency*), que tornou públicos detalhes de vários programas que constituem o sistema de vigilância global da agência de segurança nacional norte-americana e, como responsável por expor tais informações, ficou foragido durante um tempo e pediu asilo político nos países atingidos pelos EUA com os atos de espionagem.

Muito antes de procurar o jornal inglês *The Guardian*, a fim de expor as informações sigilosas e a revelar a sua identidade para o mundo, Snowden enviava informações para a *Wikileaks*, definida, nas palavras de Calderon (2017, p. 37-38), como uma "ONG sem fins lucrativos, fundada em 2006 por Julian Assange, que se considera uma 'organização midiática multinacional e biblioteca associada', e seu nome faz alusão à enciclopédia online Wikipédia, com o termo *leaks* podendo ser traduzido como 'vazamentos'". Em outras palavras, a *Wikileaks* é uma espécie de "Wikipédia" de vazamentos sobre escândalos políticos ao redor

do mundo, que possui seu o site na *Surface Web*, mas utiliza a *Deep Web* como um canal seguro ao envio de dados.

Essa organização explicava, em sua página na Internet, como enviar arquivos de conteúdos com segurança [...]. Presumia-se que o anonimato da fonte estava garantido e que o conteúdo estava protegido contra violação de terceiros. A vigilância digital não tinha forças sobre esta organização porque ela se protegia bem e usava recursos para se blindar. (CALDERON, 2017, p. 28-29)

A referida “proteção” e os “recursos para se blindar” são a própria maneira como a *Deep Web* e a *Dark Web* funcionam, que, no caso da *Wikileaks*, garantiam a integridade dos conteúdos compartilhados e o anonimato das suas fontes. Visto que:

Snowden não explicou por completo como realizou o vazamento. Mas, como administrador de sistemas, podia acessar a NSAnet, o sistema de intranet da NSA. A rede foi criada logo depois do 11 de Setembro, para melhorar a conexão entre as diferentes partes da comunidade de inteligência dos EUA.

Snowden era um dos cerca de mil “sysadmins” (administradores do sistema) da NSA que tinham acesso a muitas partes deste sistema. (Outros usuários, mesmo com autorização de uso ultrassecreta, não eram autorizados a ver todos os arquivos confidenciais.) Ele podia abrir um arquivo sem deixar um rastro eletrônico. Ele era, nas palavras de uma fonte de inteligência, um “usuário fantasma”, capaz de assombrar os locais sagrados da agência. Também pode ter usado seu status de administrador para persuadir outros a confiar a ele seus detalhes de login. [...]

Apesar de não sabermos exatamente como ele coletou o material, parece que Snowden baixou os documentos da NSA em um pen-drive. Método parecido ao que foi usado por Manning, que baixou e enviou para o *WikiLeaks* 250 mil telegramas diplomáticos norte-americanos em um CD escrito “Lady Gaga”, enquanto trabalhava em uma abafada estação de campo fora de Bagdá.

Pen-drives são proibidos para a maioria dos funcionários. Mas um “sysadmin” pode argumentar que estava consertando um perfil de usuário corrompido e precisava de um backup. O pen-drive pode então

ser a ponte entre o sistema NSA e a internet regular, que funcionam isoladamente. (HARDING, 2014, p. 52)

Tanto a mídia tradicional (TV, rádio, jornais, revistas etc.) quanto a internet comum (rede pública) evidenciaram não apenas o caso Snowden, mas também a existência de uma “internet oculta” e, por conta disso, muitas pessoas ouviram falar pela primeira vez sobre os termos *Deep Web* e *Dark Web*. No entanto, nota-se que até hoje muitos ainda não têm conhecimento do que, de fato, isto se trata, mesmo que o assunto tenha sido pautado pela mídia em vários momentos, principalmente por meio de escândalos políticos, atos de terrorismo e de ativismo hacker pelo mundo a fora.

Os primeiros estudos que objetivaram explorar o ‘lado oculto’ da Internet e trouxeram alguns esclarecimentos acerca da *Deep Web* e da *Dark Web* surgiram em 2001, sendo um deles o artigo *The Deep Web: surfacing hidden value*, de autoria de Michael Bergman, que conduziu a maior pesquisa estatística sobre essa esfera da web.

O estudo dirigido por Michael Bergman [...] descobriu que a Deep Web era cerca de 500 vezes maior que a internet comum que todos conhecemos. [...] Dentro dessa região que não pode ser ‘vista’ por navegadores comuns, existe uma comunidade ativa de indivíduos que está desafiando a autoridade do Estado: a Dark Web, que serve como um poderoso instrumento de indivíduos da sociedade civil para atingir determinados objetivos — que não conseguiriam atingir utilizando-se de outros meios. Digo ‘indivíduos’ no plural tanto por ser um grupo de indivíduos juntos a perpetrar tais ações, como por ser um grupo de indivíduos separados que, juntos, se tornam nós essenciais em um determinado acontecimento. (CALDERON, 2017, p. 6)

Outro estudo de igual importância ao de Bergman foi conduzido por Chris Sherman e Gary Price, no qual estes realizaram uma nova leitura sobre a *Deep Web* e a seccionaram em quatro partes, como mostra o quadro abaixo:

Quadro 1 - Seccionamento da Web segundo Sherman & Price (2001)

<i>Web Opaca</i>	Formada por conteúdos que podem ser indexados, porém não o são — eles transitam entre a web superficial e a web profunda.
<i>Web Privada</i>	Formada por conteúdo destinado somente aos usuários que têm o meio de acesso, como uma senha ou código de verificação. São páginas que, apesar de poderem ser indexadas, são intencionalmente excluídas dos motores de busca.
<i>Web Proprietária</i>	Nesse caso, os usuários necessitam realizar algum tipo de registro ou cadastro que pode ser pago, bem como pode não ser. O conteúdo só é visualizado mediante a concordância de algum termo especial.
<i>Web Invisível</i>	É a porção da web que fica alheia aos motores de busca, seja por razões técnicas ou deliberadas. Aqui, independente de digitarmos os termos corretos em nossa busca, não conseguiremos encontrar as páginas, por mais que tentemos.

Fonte: CALDERON, 2017, p. 218.

A partir do estudo de Sherman e Price, as noções em torno da *Dark Web* passaram a ser estudadas a partir de uma ótica distinta da *Deep Web*, por se considerar que estas possuem características próprias, apesar de ambas serem caracterizadas, de modo geral, como territórios do ciberespaço constituídos de conteúdos não indexados pelos motores de busca.

Essa classificação tornou-se uma das espinhas dorsais para o entendimento da web profunda atual, com a diferença de ter sido adicionada uma nova seção: a web escura, popularmente conhecida como *Dark Web*: o segmento da web profunda que, por motivos intencionais, não deseja ser encontrado pelos motores de busca tradicionais e navegadores convencionais. A *Dark Web* utiliza-se de tecnologias específicas para prover anonimato como, por exemplo, a criptografia e a dinamização das páginas, para se manter oculta intencionalmente. (CALDERÓN, 2017, p. 218).

Muitos rumores e mitos rondam a *Deep Web* e a *Dark Web*, tanto em relação ao seu conteúdo como à sua dimensão. Todavia, destaca-se um fator, talvez óbvio: a internet vai muito além do que se conhece, e quem desconhece

essa premissa costuma considerar como o todo apenas aquilo que é evidenciado em uma representação da parte “visível” — a nuvem, no caso — ou, em outras palavras, daquilo que está disponível na *Surface Web*, onde há uma alusão bem clara às divisões territoriais e políticas do planeta. Um exemplo são os domínios dos sites, determinados pelo sistema DNS (*Domain Name System* ou, em português, “Sistema de Nomeação de Domínios”), em que uma organização comercial no Brasil utiliza o domínio “.com.br”, um órgão do governo “.gov.br” ou uma instituição de ensino “.edu.br”, enquanto uma organização na Bélgica utiliza o domínio “.be” e na Dinamarca o domínio “.de”, por exemplo. Há ainda aqueles que utilizam domínios como o “.eu”, associado ao bloco econômico da União Europeia, ou os que utilizam os domínios que suprimem referência ao país, como “.com” ou “.net”, conhecidos como domínios internacionais. Mas os domínios não são apenas nomenclaturas, há todo um conjunto de especificidades técnicas e necessidades de observância da legislação de alguns países onde os equipamentos que possibilitam o seu funcionamento são instalados.

A importância do DNS é imensa. Ele mantém regras de funcionamento da Internet entre os dispositivos finais. Sem esse sistema, a rede mundial de computadores entraria em colapso, uma vez que os dispositivos finais não obedeceriam certas regras quanto à ordenação de suas ações. [...] Um provedor de serviços de Internet possui um ou mais servidores DNS locais. Os provedores de serviços de Internet são proprietários de um conjunto de serviços oferecidos ao consumidor. [...] A estrutura do DNS funciona em camadas, ou níveis. O servidor DNS mais alto dentro da estrutura é chamado de *root server*, ou “servidor-raiz”, e é designado por um ponto (“.”). Ele está no topo da cadeia da estrutura DNS. A segunda camada da estrutura DNS é composta por servidores *Top Level Domains* (TLD), ou “servidores de domínio do nível superior”. Fazem parte desta camada as designações de domínio do tipo “.com”, “.org”, “.edu” etc. Em seguida, na próxima camada, estão os *Domain Servers*, ou “servidores de domínios”. Uma empresa como o Google, por exemplo, tem seu próprio servidor de domínio, assim como

a empresa Yahoo!. [...] O que é importante saber é que, pela hierarquização, cada camada conhece a si mesma e às demais camadas inferiores — mas não a camada superior. [...] Esta dinâmica é capaz, dentro de suas limitações, de manter uma espécie de relacionamento baseado em pesos e contrapesos. Logicamente, há um grande embate político envolvendo a responsabilidade sobre o sistema DNS, uma vez que outros atores — incluindo governos e empresas privadas — possuem interesse em compartilhar a autoridade sobre o sistema. Segundo a *Internet Society*, a autoridade da ICANN sobre coordenações e gerenciamento técnico sobre o sistema DNS deriva de acordos com o Departamento de Comércio dos Estados Unidos (USDoC) — o que evidencia a potencialidade de um papel maior sendo exercido por este departamento, no que diz respeito às raízes do sistema e elemento-chave. Muitas organizações que cumprem um papel de ativismo sobre os rumos da Internet e seus elementos têm-se mostrado defensoras de um modelo autorregulador para a Internet, ou seja, sem a intervenção de governos e/ou empresas privadas. (CALDERON, 2017, p. 190-203).

É o DNS que possibilita que o fator político seja levado em conta quando, uma vez utilizados os “domínios padrão”, um país é capaz de controlar, por exemplo, o conteúdo que a sua população acessa, como é o caso da China, onde um assunto buscado no Google pode exibir resultados diferentes de outros países, devido à censura no regime político vigente.

Enquanto na *Surface Web* há toda uma organização em torno de seu funcionamento e disponibilização de conteúdo obedecendo às divisões territoriais e políticas do planeta, na *Deep Web* e na *Dark Web* tudo se dá de forma bem diferente: os sites não utilizam padrões de domínio, são difíceis de serem encontrados — no que tange à *Dark Web*, propositalmente; é necessário utilizar ferramentas específicas para acessá-los; todo mundo navega anonimamente e não há supervisão de conteúdo, o que favorece a ocorrência de ações ilegais. Além disso, não há certeza sobre a sua dimensão.

Devido à existência desses extremos no ciberespaço — *Surface Web*, *Deep Web* e *Dark Web* —, que podem ser vistos, metaforicamente, como diferentes

continentes, fica evidente ações de territorialização.

Territorialidade e o Universo Digital

Por ser entendida como um espaço, a Internet ou ciberespaço possui uma geografia própria, bem como práticas culturais associadas aos seus territórios, identificadas no domínio da cibercultura. Desse modo, a princípio, segundo Raffestin (1993, p. 143-144), “é essencial compreender que o espaço é anterior ao território. O território se forma a partir do espaço, é o resultado de uma ação conduzida por um ator sintagmático em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço concreta ou abstratamente, o ator territorializa o espaço”. Ainda na concepção de Raffestin (1993, p. 144), “o território, nessa perspectiva, é um espaço onde se projetou um trabalho, seja energia ou informação, e que, por consequência, revela relações marcadas pelo poder”.

Neste sentido, o ciberespaço, por ser entendido como espaço, constituído por seus territórios e, por conseguinte, de uma territorialidade., nos leva considerar que:

Um aspecto importante a ser lembrado neste debate é que, mais do que território, territorialidade é o conceito utilizado para enfatizar as questões de ordem simbólico-culturais. Territorialidade, além da acepção genética ou sentido lato, onde é vista como a simples “qualidade de ser território”, é muitas vezes concebida em um sentido estrito como a dimensão simbólica do território.

Ao falar-se em territorialidade estar-se-ia dando ênfase ao caráter simbólico, ainda que ele não seja elemento dominante e muito menos esgote as características do território. [...] Isto significa que o território carrega sempre, de forma indissociável, uma dimensão simbólica, ou cultural em sentido estrito, e uma dimensão material, de natureza predominantemente econômica-política. (HAESBAERT, 2004, p. 73-74).

Sobre essa dimensão simbólica dos territórios do ciberespaço, ou melhor

dizendo, sobre sua territorialidade, faz-se necessário entender o que é o “digital”, ou seja, do que constitui a digitalização; e o que vem a ser o “virtual”. Lévy (1999, p. 50) nos diz que “digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números. Quase todas as informações podem ser codificadas desta forma”. Ele destaca ainda que “a principal razão da digitalização é que ela permite um tipo de tratamento de informações eficaz e complexo, impossível de ser executado por outras vias” (LÉVY, 1999, p. 52), levando a uma compreensão de que este é um processo que ocorre estritamente no ciberespaço ou, em outras palavras, somente o ciberespaço possibilita que isto seja feito. Martino (2015, p. 30), por sua vez, ressalta que “a digitalização é uma condição *sine qua non* da existência do ciberespaço. [...] Uma vez digitais, dados ganham uma qualidade — tornam-se virtuais”.

Sobre o caráter virtual das informações digitais, este é o aspecto que possibilita ao ciberespaço e à cibercultura estabelecerem diferentes relações com a espaço-temporalidade, pois:

A cibercultura encontra-se ligada ao virtual de duas formas: direta e indireta. Diretamente, a digitalização da informação pode ser aproximada da virtualização. Os códigos de computador inscritos nos disquetes ou discos rígidos dos computadores — invisíveis, facilmente copiáveis ou transferíveis de um nó a outro da rede — são quase virtuais, visto que são quase independentes de coordenadas espaço-temporais determinadas. No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra fisicamente situada em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida. (LÉVY, 1999, p. 48)

Outro aspecto que possibilita ao ciberespaço estabelecer diferentes relações com a espaço-temporalidade, se comparado ao espaço físico, é a sua arquitetura aberta que, como explica Martino (2015, p. 29), “é a capacidade do

ciberespaço de crescer indefinidamente. É fluido, em constante movimento — dados são acrescentados e desaparecem, conexões são criadas e desfeitas em um fluxo constante”. O mesmo autor acrescenta ainda que:

Cada pessoa com acesso à Internet faz parte do ciberespaço quando troca informações, compartilha dados, publica alguma informação, enfim, usa essa infraestrutura técnica. Embora seja possível estabelecer algumas distinções mais sutis, pode-se dizer que, ao se conectar à Internet, o indivíduo está presente no ciberespaço.

Assim como nos espaços reais nem todas as pessoas são igualmente ativas, engajadas em questões políticas ou em conversas, no ciberespaço as conexões não são iguais. Mas assim como é impossível acordar sem estar imerso em um ambiente físico qualquer, com o qual obrigatoriamente se estabelecem relações, é difícil estar no ciberespaço sem um mínimo de conexões.

Por outro lado, a expressão “estar no ciberespaço” pode levar a metáfora geográfica um pouco longe demais. “Estar lá”, no caso, significa ter a possibilidade de navegar entre documentos, páginas, textos e informações diversas. Isso implica que o ciberespaço não “está lá” até que se converta em algum tipo de interface em uma tela, seja de um computador, *tablet* ou celular; ao mesmo tempo, cada computador é parte de um conjunto maior de elementos, formando uma espécie de “computador único”, no qual o número de trocas tende potencialmente ao infinito. (MARTINO, 2015, p. 29-30)

Seria justo dizer que, assim, o ciberespaço, por suas características, possui uma territorialidade digital e ainda virtual.

Percepções sobre aspectos socioculturais na Deep Web e na Dark Web

Reforçando o que já foi mencionado em tópicos anteriores, é importante compreender que a cibercultura não é um marco zero na história da humanidade. Portanto, vem carregada de aspectos socioculturais da dimensão material, que são transportados para a dimensão digital, ou seja, para o ciberespaço e, a partir daí, sustentam práticas específicas que não seriam possíveis sem o aparato tecnológico do ciberespaço. Desse modo:

A influência das redes baseadas na Internet vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura. [...]

O ponto de partida desta análise é que as pessoas, as instituições, as companhias e a sociedade em geral transformam a tecnologia, qualquer tecnologia, apropriando-a, modificando-a, experimentando-a. Esta é a lição fundamental que a história social da tecnologia ensina, e isso é ainda mais verdadeiro no caso da Internet, uma tecnologia da comunicação. A comunicação consciente (linguagem humana) é o que faz a especificidade biológica da espécie humana. Como nossa prática é baseada na comunicação, e a Internet transforma o modo como nos comunicamos, nossas vidas são profundamente afetadas por essa nova tecnologia da comunicação. Por outro lado, ao usá-la de muitas maneiras, nós transformamos a própria Internet. Um novo padrão sociotécnico emerge dessa interação. (CASTELLS, 2003, p. 8-10)

Alguns conceitos-chave para iniciar uma discussão acerca de percepções sobre aspectos socioculturais presentes no ciberespaço são as noções de “cultura participativa”, “inteligência coletiva” e “cultura libertária”. Apesar de ter ficado mais evidente a partir da Web 2.0, a cultura participativa sempre foi um pilar para a Internet, desde os seus primórdios, e esse viés da cultura possibilitou uma inteligência coletiva nos ambientes digitais.

Segundo Martino (2015, p. 11), cultura participativa é a “potencialidade de qualquer indivíduo se tornar um produtor de cultura, seja recriando conteúdos já existentes, seja produzindo conteúdos inéditos”, enquanto a inteligência coletiva, na visão do mesmo autor, é a “possibilidade aberta pelas tecnologias de rede de aumentar o conhecimento produzido de maneira social e coletiva”. Lévy (1998, p. 28), por sua vez, define a inteligência coletiva como “uma inteligência distribuída

por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências”.

No tocante à tecnologia de rede, Castells (2003, p. 7) nos diz que “a formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo, transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet”.

As ideias de “cultura participativa” e “inteligência coletiva” tendem a ser fortalecidas pela noção de “cultura da convergência”, concebida já na década de 2000 pelo teórico Henry Jenkins, relacionado à Web 2.0, em que ele deixa bem claro que:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2015, p. 55)

Sobre a cultura da convergência, Martino (2015, p. 34) afirma que esta é a “relação entre pessoas que não se conhecem, mas dividem as mesmas referências, recriando as mensagens da mídia (e tornando-se, elas mesmas, produtoras) e compartilhando ideias espalhadas entre vários meios de comunicação em várias plataformas”. O mesmo ainda atenta ao fato de que “a convergência não existe exclusivamente por conta das tecnologias [...]. A tecnologia cria as possibilidades, mas depende de um outro fator para ganhar um tom mais próximo da produção humana — sua dimensão *cultural*” (MARTINO, 2015, p. 35).

Até aqui, foram discutidas percepções socioculturais presentes no ciberespaço como um todo, mas há aspectos socioculturais que se destacam em territórios específicos do ciberespaço, como no caso da *Deep Web* e da *Dark Web*. É aqui que a cultura libertária se faz presente.

“Libertário” [*libertarian*] tem um sentido diferente nos contextos europeu e americano. Na Europa, refere-se a uma cultura ou ideologia baseada na defesa intransigente da liberdade individual como valor supremo — com frequência contra o governo, mas por vezes com a ajuda de governos, como na proteção da privacidade. No contexto dos EUA, “libertário” qualifica uma ideologia política que significa fundamentalmente uma desconfiança sistemática no governo, com base na ideia de que o mercado cuida de tudo por si só, e os indivíduos cuidam de si. (CASTELLS, 2003, p. 19)

Em relação à *Deep Web* e à *Dark Web*, o termo “libertário” se faz presente no sentido europeu, como uma cultura de liberdade, que, segundo Castells (2003, p. 19), “na tradição de John Stuart Mill, não prejudica os instrumentos pelos quais a liberdade é conquistada”. Nesse sentido, por esses “instrumentos”, é possível estabelecer relações com os mecanismos que permitem, por exemplo, a não indexação dos conteúdos da *Deep Web* e da *Dark Web*, privacidade e anonimato. Assim, nota-se que a cultura libertária é um componente importante na ‘lógica’ da *Deep Web* e da *Dark Web*, territórios para além do controle de Estados e instituições tradicionais no ciberespaço.

Considerações Finais

As percepções contidas neste trabalho ficaram limitadas à reflexões acerca de um conjunto discreto de aspectos socioculturais presentes no ciberespaço, de forma geral, bem como especificamente nos territórios da *Deep Web* e da *Dark Web*, no intuito de buscar uma melhor compreensão das noções espaço-

territoriais referentes ao ciberespaço e de como tais noções se entrelaçam e estabelecem relações com a nossa cultura, a fim de, principalmente, uma familiarização com os conceitos trabalhados, de modo a projetar com este estudo uma maior compreensão e precisão sobre tais conceitos.

É importante frisar que o conjunto de aspectos socioculturais presentes no ciberespaço, como um todo, bem como especificamente nos territórios da *Deep Web* e da *Dark Web*, é imenso e, considerando esta variedade, e também o fato de que, à medida que a tecnologia avança e cresce também o número de seus usuários, novos aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos são incorporados ao ciberespaço e à cibercultura. Desde modo, seria inviável abordar todas estas dimensões em um só artigo, tendo-se optado, por agora, a restrição aos aspectos socioculturais, enfatizando aqueles que foram considerados de maior relevância às compreensões em torno do objeto de pesquisa: os territórios profundos do ciberespaço.

Referências

ASSIS, Emanuel Cesar Pires de. *Ciberespaço e Pós-Modernidade em Neurocomancer de William Gibson*. In: VI ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2010, Salvador. Anais... Salvador: UFBA, 2010. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24841.pdf>>. Acesso em: 25 jan. 2018.

CALDERON, Bárbara. **Deep & Dark Web**: a internet que você conhece é apenas a ponta do iceberg. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017. 272 p.

CARDOZO, André. **Computador pessoal faz 33 anos**: conheça a história do IBM PC, 2014. Disponível em: <<http://tecnologia.ig.com.br/2014-08-12/computador-pessoal-faz-33-anos-conheca-a-historia-do-ibm-pc.html>>. Acesso em: 25 jan. 2018.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Trad. Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 243 p.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 3. ed. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2013. 511 p. E-Book. Disponível em: <<http://lelivros.stream/book/download-neuromancer-william-gibson-em-epub-mobi-e-pdf/>>. Acesso em: 25 jan. 2018.

HAESBAERT, Rogério. **O Mito da Desterritorialização**: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 395 p.

HARDING, Luke. **Os Arquivos Snowden**: a história secreta do homem mais procurado do mundo. Rio de Janeiro: LeYa, 2014. 280 p.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Trad. Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014. 403 p.

KLEINA, Nilton. *A História da Internet: pré-década de 60 até anos 80*. In: **Tecmundo**. 29 abr. 2011. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/infografico/9847-a-historia-da-internet-pre-decada-de-60-ate-anos-80-infografico-.htm>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto Hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999. 158 p.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998. 212 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p.

LÉVY, Pierre. **O Que é o Virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996. 157 p.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. 291 p.

NOGUEIRA, Cássio Cipriano; NOLETO, Henrique de Sousa; SILVA, Daniel Martins da. *O Perfil Socioeconômico do Consumidor Araguaense em Relação ao E-Commerce*. In: **Anais/16 da Jornada Científica do ITPAC**. Araguaína, TO: ITPAC, 2006. p. 84-88. Disponível em: <https://assets.itpac.br/arquivos/jornada-cientifica/AnaisJC_2016_Full.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2018. RAFFESTIN, Claude.

Por uma Geografia do Poder. São Paulo: Ática, 1993. 269 p.

SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John Companion. **Digital Humanities.** Oxford: Blackwell, 2004. Disponível: <<http://www.digitalhumanities.org/companion/>> Acesso em: 14 ago 2017.

TEMPORINI, Edméa Rita; PIOVESAN, Armando. *Pesquisa Exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública.* In: **Revista Saúde Pública**, ano 4, n. 29, p. 318-325. 1995. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rsp/v29n4/10>>. Acesso em: 18 fev. 2018.