



## A FORMAÇÃO DE MICROPAÍSES NO AMBIENTE VIRTUAL

Maria Fernanda Pereira Rosso<sup>1</sup>

### RESUMO

Através de pesquisa bibliográfica, este trabalho visa analisar o fenômeno do micronacionalismo e seu desenvolvimento na era da comunicação virtual. Estruturado em três partes, sendo que a primeira sintetizará o papel do indivíduo com a sociedade da *internet*, o qual cada vez mais é protagonista dos acontecimentos do planeta. A segunda parte é destinada a analisar o fenômeno do micronacionalismo, sua conceituação básica e origens históricas. Finalmente, será analisado como a *internet* influenciou positivamente para maior difusão dessa prática, e as implicações que poderão surgir, no mundo real, com o aprimoramento das tecnologias de comunicação. Como resultados expostos na conclusão, verificou-se que falta um estudo maior sobre esse fenômeno. Em que pese haver sérias pesquisas por interessados no assunto, a maior parte dos textos são desenvolvidos informalmente e, desta maneira, não possibilitam uma real discussão, e a nível acadêmico, sobre a micropatriologia, a qual poderá ter importantes implicações no mundo real.

Palavras-chave: micronacionalismo, internet, comunicação.

### ABSTRACT

Through literature, this study aims to examine the phenomenon of micronationalism and its development in the era of virtual communication. Constructed in three parts, the first one summarizes the role of the individuals in the internet society, whom, each time more, are the protagonists in the planet they live in. The second part will analyze the phenomenon of micronationalism, its basic concepts and historical origins. Finally, it will be analyzed the influences of Internet for a wider diffusion of this practice, and also it will be discussed the implications that it may imply in the real world, with the improvements of technologies of communication. As results presented in conclusion, it was found that it's necessary a major study of this phenomenon. Besides the existence of serious researches on this subject, most production were developed indirectly and, thus, do not allow a real discussion, and in an academic level on micropatriology, wich can have implications in real world.

Key-words: micronationalism, internet, communication.

## INTRODUÇÃO

O micronacionalismo não é fenômeno recente. Suas origens, nos moldes mais similares aos atuais, remetem ao século XIX. Entretanto, pouco se pesquisa e discute sobre esta prática, atualmente encarada como um *hobby*, a qual, no entanto, com o advento e crescente popularização da *internet*, poderá assumir implicações na vida real.

Ademais, mesmo possuindo difusão até então pequena e restrita, o micronacionalismo não deixa de ganhar adeptos, muitos deles bastante dispostos a dispensar horas elaborando símbolos e moedas de nações fictícias, ou exercendo poderes de chefia em nações frequentemente mais bem estruturadas que muitos Estados reais.

Dessa forma, e, considerando-se que grande parte das micronações (ou micropaíses, considerando-se que são termos sinônimos) atuais está muito bem organizada no ambiente

---

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Direito da Universidade Federal de Santa Maria. Contato: [mariafpr@mail.ufsm.br](mailto:mariafpr@mail.ufsm.br).



virtual, é necessário despertar o interesse de que este tema seja estudado de forma séria, nas Academias, porquanto ainda são desconhecidas as implicações futuras que poderá apresentar.

Considerando-se o grande desenvolvimento das tecnologias informacionais, e a busca cada vez mais sedenta por reconhecimento de um “território virtual” e também de se alinhar as experiências virtuais à sensação da realidade (o que muito se observa em jogos *Role Playing Game*), existe potencial para que essas micronações busquem sua independência e reconhecimento, ainda mais se considerados os precedentes já havidos.

Este artigo se estrutura em três partes, na tentativa de, sucintamente, abordar sobre o micronacionalismo e perspectivas futuras, bem como seu desenvolvimento com a chegada da era virtual. Em um primeiro momento, será realizada análise sobre a sociedade virtual e potencialização e valorização das habilidades individuais, além das possibilidades de “mundos digitais alternativos” disponibilizadas.

Na segunda parte, far-se-á breve histórico acerca do micronacionalismo e sua conceituação, na tentativa de esclarecer sobre suas diferenças com os Estados Nacionais.

Por fim, será realizada análise sobre a facilitação do desenvolvimento de micropaíses graças às novas tecnologias, bem como as futuras implicações que eles poderão ter no mundo real.

## **1 O AMBIENTE VIRTUAL E AS INDIVIDUALIDADES:**

Com o advento da *internet*, e sua conseqüente popularização, milhares de pessoas deixam de ser coadjuvantes dos acontecimentos do planeta para virarem seus protagonistas. A difusão das redes sociais tornou possível que todos tenham seu espaço e tornem-se visíveis para os demais cidadãos simplesmente divulgando algo inusitado que possam fazer. Nunca antes foi possível que uma única pessoa, desprovida de quaisquer recursos, estrutura e influências, pudesse, do interior de sua residência, virar assunto entre milhões de pessoas no mundo inteiro.

Conforme Marques (2002),

O ponto inicial que destacamos com o advento do ciberespaço é a junção entre comunicação massiva e interatividade. O telefone é interativo mas não é massivo, além de ser arbitrário por exigir que a pessoa chamada atenda o aparelho em determinada hora e que esteja em determinado lugar; a televisão, o rádio e o jornal impresso são massivos mas não interativos. O computadores dão essa oportunidade às pessoas.



Verifica-se, assim, que capacidade de mobilização para interesses comuns tornou-se extremamente facilitada. De acordo com Lemos (2004), “a cibercultura estaria na transição de uma lógica da acumulação individualista, proprietária e privada, para uma outra que incentiva a despesa improdutiva, o excesso viral das trocas, a circulação frenética de objetos e informações.”

As redes sociais criam mecanismos cada vez mais eficazes para que as pessoas possam conectar-se com aqueles que possuam interesses em comum, e também para divulgarem suas ações. Outra maneira eficiente em amealhar pessoas com gostos similares são os jogos *on line*, muitos deles apresentando alternativas fantasiosas ao mundo real, nos quais até mesmo operações financeiras são realizadas.

Nesse contexto, inserem-se àqueles que utilizam estes meios de comunicação e conexão entre pessoas para difundir suas ideologias. Assim, o que antes somente seria possível com grande investimento de capital tornou-se facilitado. É possível, portanto, reunir centenas ou milhares de internautas para discussão de teorias a respeito de ceticismo religioso, conspirações políticas ou até mesmo nacionalismos. Com o desenvolvimento da *internet*, resultou mais fácil, também, para que as pessoas desenvolvessem seu próprio país, com governo, poder judiciário e ministérios próprios, ou seja, o que desde 1960 é conhecido por “micronacionalismo”.

Anteriormente, em sua maioria nações de uma pessoa só, as micronações vêm ganhando espaço no ambiente virtual. Apesar de ainda ser pequeno seu crescimento, a capacidade de organização e difusão de ideias poderá levar a um fenômeno até então jamais visto. Outrossim, some-se a isso as recentes crises globais e falhas dos estados nacionais em atender as demandas de seus cidadãos - o que antes só aconteceu no mundo em que a tecnologia de informação mais utilizada era a televisão -, fatores que podem colaborar para que as pessoas busquem alternativas para sua organização em grupos políticos.

## **2 O MICRONACIONALISMO:**

### **2.1. Conceituação**

Não há uma conceituação própria sobre o que caracterize uma micronação, pois muitas vezes a fronteira entre estas e outras práticas sectárias, ou até mesmo jogos de RPG



(*Role Playing Game*), por exemplo, se confunde. Porém, uma característica que todas possuem em comum é a tentativa de exercício de soberania em algum território, mesmo que não reconhecido. Ademais, as micronações são parte fática do mundo, seus personagens são pessoas reais, e muitas vezes, assemelham-se a um modelo alternativo de sociedade (GARCIA, 2012). Podem, assim ser chamados, de pessoas em uma esfera real, desempenhando papéis fictícios, mas sem sair do mundo real, de maneira muito distinta ao que ocorre nos jogos virtuais.

Elas se diferenciam das nações reais, pois não são legitimadas por qualquer país, e geralmente falham em caracterizar os critérios conforme a Convenção de Montevideu, de 1992:

Artigo 1

O Estado como pessoa de Direito Internacional deve reunir os seguintes requisitos.

I. População permanente.

II. Território determinado.

III. Govêno.

IV. Capacidade de entrar em relações com os demais Estados.

Apesar de muitos países reais não preencherem todas essas condições e declararem-se independentes, talvez um dos principais fatores para caracterizá-las seja que, ao menos em sua maioria, são consideradas um passatempo de seus integrantes – mesmo que um passatempo sério (GOLDSTEIN; GARCIA, 2006. p. 33).

Ademais, nenhuma micronação logrou reconhecimento internacional de outros países (sequer obtém reconhecimento do próprio país em que seu “líder” está situado); mesmo que essa condição, conforme a Teoria Declaratória, não seja imprescindível, nenhum país, em realidade, a adquire isoladamente, ou ao menos sem oferecer resistência e preocupação de outros Estados Nacionais, a exemplo da situação do Timor Leste e China (o qual mantém relações com outros Estados mas não logrou alcançar reconhecimento pleno, e, desta forma, constituir uma nova nação).

Entretanto, sua estruturação não deixa caracterizar maneira de organização estatal. De acordo com Dallari (2005, p. 52):

[...] a maioria dos autores, no entanto, admitindo que a sociedade ora denominada Estado é, na sua essência, igual à que existiu anteriormente, embora com nomes diversos, dá a essa designação a *todas as sociedades políticas que, com autoridade superior, fixaram as regras de convivência entre seus membros.*



Nas micronações, as pessoas podem estabelecer seu próprio governo, organização política, judiciária, e até mesmo símbolos nacionais, moeda e sistema educacional. Seus membros são submetidos unicamente às regras ali vigentes, representando um modelo alternativo de sociedade.

Ademais, poderiam ser classificadas como sociedades políticas, as quais são todas aquelas que, visando a criar condições para a consecução dos fins particulares de seus membros, ocupam-se da totalidade das ações humanas, coordenando-as em função de um fim comum (DALLARI, 2005).

Dessa forma, pouco ainda se sabe do potencial que pode ser desenvolvido pelas micronações, como configuração de um Estado verídico.

## 2.2. Histórico

Escassa é a produção literária acerca do fenômeno das micronações. A maior parte dos artigos sobre o assunto é oriunda dos próprios praticantes do micronacionalismo, muitos deles estudantes e profissionais que desenvolvem estudos e pesquisas particulares, sem maior embasamento bibliográfico sobre o tema. Dessa forma, difícil identificar “marcos” sobre sua origem.

As micronações frequentemente surgem do ímpeto individual de seu criador em constituir um Estado próprio. Suas diferentes classificações demonstram os motivos que as originaram; seja por autoexaltação, vontade de criar uma nação com seu próprio sistema, ou identificação de interesses comuns entre seus membros (MICROPATRIOLOGIA, 2012).

Por constituir o ideal de um lugar organizado conforme as pessoas livremente determinarem, isto é, sem as limitações e imposições de um Estado verdadeiro, em uma consideração de nível filosófico pode-se afirmar que a origem das micronações - considerando-se um estágio até mesmo anterior à organização estatal moderna - se encontra na busca do mundo ideal e utópico, ou seja; pessoas com ideais e crenças em comum se uniam e formavam suas próprias comunidades, nas quais aplicavam seus costumes e leis (KOCHTA, 2012).

Muitas comunidades independentes (ou sectárias) dos Estados Unidos, e também aquelas originadas da sua colonização, são consideradas exemplos primitivos de micronações. Isso talvez porque constituíam organizações próprias, independentes do Estado a que



pertenciam, mas a falta de uma literatura sobre o assunto torna impossível classificá-las adequadamente (KOCHTA, 2012)..

Alguns autores remontam as origens do micronacionalismo a Reinos ou Repúblicas Piratas, a partir dos séculos XVI e XVII, os quais não eram reconhecidos pelas nações existentes à época. Constituem exemplos pequenos reinos na Ilha de Madagascar e Saint Marie (ESPAÑOL, 2007. p. 175).

Atribui-se ao Reino de Redonda, fundado no Caribe, em 1865, o título de micronação moderna mais antiga (WIKIPEDIA, 2012). Essa configuração possuía seu próprio rei e aristocracia, sendo que até hoje existem pessoas que brigam pelo local.

Ademais, durante as décadas de 1960 e 1970, muitas delas surgiram, provavelmente devido à grande efervescência de debates ideológicos na época, em que *hippies* e adeptos de “culturas alternativas” no mundo todo proclamavam modelos diferenciados de sociedade. Dentre elas, *Sealand*, uma das mais conhecidas, erigida em uma plataforma marítima abandonada da II Guerra Mundial. Existente até hoje, chegou a tentar seu reconhecimento, no entanto, não obtendo sucesso.

Entre os anos 1980 e 1990, várias se fundaram sobre ideais ecológicos, como por exemplo a micronação de “*Waveland*” , proposta pela Organização Não Governamental *Greenpeace*. Porém, foi com o advento da era digital, nos anos 90, que provavelmente viu-se o surgimento do maior número de micronações. A primeira micropátria lusófona, a República de Porto Claro, por exemplo, apareceu em 1992, e existe até hoje, servindo de modelo para as demais. Entretanto, verifica-se que, diferentemente dos tempos anteriores, elas tendem a estabelecer território no ambiente virtual. Apesar de possuírem maior número de membros e serem melhor estruturadas, não há como negar que em sua grande parte adquirem o aspecto de atividade de lazer.

### **3 A INFLUÊNCIA DAS NOVAS TECNOLOGIAS E PERSPECTIVAS PARA OS MICROPAÍSES**

#### **3.1 A expansão dos micropaíses com a *internet***



A possibilidade de estabelecer contatos com pessoas no mundo inteiro, atravessando as fronteiras físicas e conectando interesses comuns, propiciada pela *internet*, deu às micronações oportunidade de se expandirem e transmitir sua mensagem e ideais através do mundo.

Conforme Silveira (2000, p.84):

O desenvolvimento da Web (1990) possibilitou que a Internet alcançasse, em um período de cinco anos, a marca de 50 milhões de usuários em todo o mundo, marca atingida pelo rádio em 38 anos, pela televisão “aberta”, em 16 anos, e pela televisão por assinatura em 10 anos (revista Diga lá, 1999).

Com o crescimento das tecnologias informacionais nos anos 90, as micronações observaram um grande aumento em sua quantidade. Isso também contribuiu para desenhar o cenário e tendências micronacionalistas atuais, as quais, em sua maioria, encontram-se no ambiente virtual, sem correspondência física.

De acordo com Barreto (2011, p.163):

Existe um resgate de pertencimento dentro dessas redes; mais pessoas têm voz para falar de assuntos que lhes interessam com maior ou menor conhecimento de causa, sem hierarquia e com pluralidade de olhares. Uma vez parte de um grupo, mais forte e mais ligada a uma determinada causa a pessoa fica.

Ademais, elas são cada vez melhor estruturadas. Muitas, como a República de Porto Claro, buscam estabelecer “faculdades” para seus membros. A maioria aceita turistas, emitindo até mesmo passaportes para aqueles que são interessados. Eleições para escolha de membros e produção bibliográfica própria são fatores frequentes nas micronações virtuais.

Por diversas vezes, elas são formadas por pessoas de muitos países diferentes, a exemplo *Talossa*, que possui membros do Brasil, Argentina, Noruega, Estados Unidos, França, entre outros vários países (WIRED, 2012)..

Assim, verifica-se no cenário da sociedade informacional, grande possibilidade de expansão e perfectibilização das micronações. Esse fator aponta para a necessidade de que sejam desenvolvidos maiores estudos acerca da matéria, já que as perspectivas futuras para o mundo virtualizado e suas implicações no ambiente real são desconhecidas.

### **3.2 Haveria possibilidade de se tornarem nações reais?**

Conforme afirma Francis Fukuyama (2005, p. 155),



Por mais de uma geração, a tendência na política mundial tem sido de enfraquecer a estatidade. Esta tendência surgiu por razões normativas e econômicas. No século XX, muitos Estados eram demasiados poderosos: tiranizavam populações e cometiam agressões contra seus vizinhos. Aqueles que não eram ditaduras impediam o crescimento econômico e acumulavam uma variedade de disfunções e ineficiências devido ao excessivo escopo do Estado. Portanto, surgiu a tendência de reduzir o porte de setores estatais e entregar ao mercado ou à sociedade civil as funções que haviam sido erradamente apropriadas. Ao mesmo tempo, o crescimento da economia global tendeu a erodir a autonomia de Estados-nação soberanos aumentando a mobilidade de informações, de capitais e, em sua menor extensão, da mão-de-obra.

Portanto, verifica-se que o modelo de Estados tradicionais se encontra, de certa maneira, fragilizado, tendo em vista que diversas vezes não logrou realizar os interesses de sua população. A falta de uma democracia plena, ou possibilidades de participação popular direta, e os sucessivos problemas de corrupção, má administração e crises em que a população é diretamente atingida, faz com que muitos grupos busquem organizar-se de forma alternativa, ou desenvolver organizações próprias em seus espaços, tomando iniciativas que deveriam ser do poder Estatal.

De acordo com Souza (2006):

O ciberespaço entra aí como um ambiente comunicacional central na formação de uma mídia radical alternativa amplamente acessível. Um ambiente em que os indivíduos atingidos pelo processo de midiatização previsto, vêem-se sob a possibilidade de chegar mais próximo da forma própria do discurso da organização para daí, então, construir uma percepção crítica mais elaborada e, dessa forma, mais capacitada de operar dentro das redes de comunicação de maneira persuasiva (no sentido argumentativo).

Nesse sentido, o micronacionalismo poderia servir como forma de protesto, ou mesmo de tentativa de organização de uma sociedade mais justa igualitária, conforme, aliás, já ocorre de fato com muitos micropaíses. Entretanto, possuindo capacidade de mobilizar maior número de pessoas, e também, considerando-se a possibilidade de que o espaço virtual tenha uma independência própria, talvez, então, essas micronações poderão tentar sua independência, e, se não levando a uma possível fragmentação dos Estados Nacionais, a conflitos entre esses.

Sobre a utilização do *ciberespaço*, Lemos afirma que:

O ciberespaço é, ao mesmo tempo, lócus de territorialização (mapeamento, controle, máquinas de busca, agentes, vigilância) mas também de reterritorialização (blogs, chats, P2P, tecnologias móveis). O desencaixe sócio-cultural e a compressão espaço



tempo criam um misto de desmaterialização e descontinuidade. A desterritorialização cria novas formas de territorialização que movimentam a vida social, podendo agir contra as escleroses das instituições sociais, sendo desestabilizadoras das arquiteturas do poder.

Exemplos de micronações que já buscaram sua independência já são verídicos. O Principado de *Freedonia*, um coletivo secessionista em Boston, busca um espaço no mundo aonde possa praticar seus ideais de livre mercado e capitalismo extremos.

Entretanto, o problema que a maior parte enfrenta é a inexistência de espaço físico que queira sediá-los como nações livres. Muitos propõem que bases marítimas abandonadas, ilhas ou até mesmo atóis sejam utilizados como alternativa. No escopo de resolver esse problema, o Monarca de *Freedonia* sugeriu a compra de uma ilha particular. A fim de conseguir o dinheiro necessário, tentaram até mesmo criar um câmbio de sua moeda para o dólar, mas a tentativa não logrou êxito (RASMUSSEN, 2012).

Ainda, várias outras micronações com sérias tendências secessionistas, foram acusadas de serem utilizadas para que seus líderes adquiram vantagens, como é caso do Principado de *New Utopia*, que propunha sua construção em águas insidiosas próximas às Ilhas Caymã, em que seu monarca vendia títulos pelo uso da internet a seus cidadãos. As próprias micronações têm suas maneiras de regulamentá-las, e dentre elas existem organismos micronacionais que garantem seu controle, como a Comissão de Segurança Internacional (*Securities Exchange Commission, SEC*), a qual alegou prática de estelionato no caso de *New Utopia*. Entretanto, dada a independência das micronações, os ideais do fundador de *New Utopia* continuam, sendo que ele ainda almeja a construção de um arquipélago paradisíaco assim que conseguir dinheiro.

Muito embora as dificuldades para que uma micronação seja reconhecida internacionalmente e adquira personalidade internacional, esses exemplos demonstram que não falta interesse de certos grupos, tampouco esforços, para assim caracterizá-las. Ademais, tendo em vista a falta de pesquisas na área, a pequena expansão (embora ascendente), e poucos exemplos existentes, caso as práticas micronacionalistas tenham desenvolvimento, aliado às frustrações da população com os Estados reais, poderemos ver essas tentativas multiplicadas, e potencialmente o desencadeamento de sérias implicações na esfera real do direito das nações.



## CONCLUSÃO

Aponta-se para a necessidade de inserir essa prática nos estudos sobre a sociedade em rede e seus desdobramentos. Com as recentes crises financeiras globais, e populações desacreditadas sobre o sistema político capaz de atuar em seus países, as tecnologias informais podem apontar possíveis soluções para organizações alternativas. Além disso, o desenvolvimento da indústria de jogos e simuladores potencialmente alcançará *status* em que o mundo real e virtual se confundem.

Dessa forma, é preciso atentar que já houve precedentes de micronações que tentaram tornar-se independentes. Sendo assim, o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas sobre o assunto, bem como uma literatura mais criteriosa, tentando estabelecer suas origens, conceitos e diferenciações (apesar de já existentes “indícios” de trabalhos nesse sentido, raros possuem registro oficial), é necessário, a fim de se evitar que o fenômeno da micropatriologia possa originar futuros conflitos entre Estados e Organizações Internacionais.

Conforme Rasmussen, é necessário que o micronacionalismo seja visto como um todo, partindo de seus aspectos triviais aos significantes. Para um pesquisador sério, que parte da ideia de nacionalismo por uma visão macro, todos os fatores são interessantes, tendo em vista que sua pesquisa avança para os componentes menores desse fenômeno, dentre os quais o micronacionalismo pode fornecer importantes ideias e visões.

## REFERÊNCIAS

BARRETO, F. **Para Entender as Mídias Sociais**. Organizadora: Ana Brambilla. Ano de publicação: 2011. Licença Creative Commons. P. 162-165.

PLANALTO. **Convenção de Montevideu sobre os Direitos e Deveres dos Estados**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1930-1949/D1570.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1930-1949/D1570.htm)> Acesso em: 21 abr. de 2012.

DALLARI, D. A. **Elementos de teoria geral do Estado**. 25 ed. São Paulo: Saraiva, 2005.

ESPAÑOL, H. M. **Micronacions i micronacionalisme a la xarxa d'Internet**: un reflex del món en clau virtual. Treballs de la Societat Catalana de Geografia, 64, 2007. p. 175.

FUKUYAMA, F. **Construção de Estados**: governo e organização mundial no século XXI. Trad. de Nivaldo Montingelli Jr. Col. Ideias Contemporâneas. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

GARCIA, R. T. **Do local ao ciberespaço**: uma introdução ao micronacionalismo. Disponível em: <<http://www.abciber.org/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%204/5.E4/171.pdf>> Acesso em: 15 de abr. de 2012.



GOÉS, C. Micropatriologia. **Concepções de nacionalismo** . Disponível em:  
<<http://micropatriologia.wordpress.com/2009/01/21/concepcoes-de-nacionalismo/>> Acesso em: 20 abr. 2012.

KOCHTA, O. K. **Micronations – from utopian communities to space settlements**. Tradução livre.  
Disponível em: < [www.ykon.org/kochta-kalleinen/downloads/utopian\\_communities.rtf](http://www.ykon.org/kochta-kalleinen/downloads/utopian_communities.rtf)> Acesso em: 22 de abr. 2012.

LEMOS, A. **Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”?** Contemporânea,  
Revista de Comunicação e Cultura - Journal of Communication and Culture, Vol. 2, N° 2 , 2004. P. 9-22.

LEMOS, A. **Ciberespaço e Tecnologias Móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura1**. Disponível em: < <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>> Acesso em: 19 abr. 2012.

MARQUES, F. P. J. A. **Cidadania Digital: A Internet como ferramenta social**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

RASMUSSEN, P. R. What is micronationalism? An introduction. **Nationalism and microcosm** . Disponível em:  
<<http://www.scholiast.org/nations/whatismicronationalism.html>> Acesso em: 21 abr. 2012.

SILVEIRA, H. F. R. **Um estudo do poder na sociedade de informação**. Ci. Inf., Brasília, v. 29, n. 3, p. 79-90, set./dez. 2000

SOUZA, D. L. B. **O uso do cyberespaço pela sociedade civil organizada e a hipótese de superação da teatralização dos assuntos políticos**. Trabalho apresentado na Sessão Coordenada Internet e Política I, do I Congresso Anual da Associação Brasileira de Pesquisadores de Comunicação e Política, ocorrido na Universidade Federal da Bahia – Salvador-BA, 2006

WIKIPEDIA, The free encyclopedia. **Micronation** . Disponível em:  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Micronation>> Acesso em: 15 abr. de 2012.

WIRED MAGAZINE. **It’s good to be king** . Disponível em:  
<[http://www.wired.com/wired/archive/8.03/kingdoms.html?pg=1&topic=&topic\\_set=>](http://www.wired.com/wired/archive/8.03/kingdoms.html?pg=1&topic=&topic_set=>)> Acesso em: 15 de abr. de 2012.