

Projetos de redução de danos ligados à cultura *psytrance*: comparativo das performances virtuais no Facebook entre Brasil e Portugal

Samuel Gomes CARVALHO

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, SP

RESUMO

O presente artigo analisa as semelhanças e diferenças na performance virtual de coletivos que atuam com redução de danos em contexto festivo ligados à cultura *psytrance* no Brasil e em Portugal. A metodologia utilizada envolve revisão bibliográfica e análise das páginas do Facebook dos coletivos ResPire, do Brasil, e *Check!n*, de Portugal. Através do aplicativo Netvizz v1.45, foi possível extrair e analisar os dados das páginas, bem como suas publicações, frequência e engajamento. Por meio da análise de conteúdo, a pesquisa explorou os 50 últimos *posts* de cada página no dia 9 de junho de 2018, e levou à reflexão, mediante as semelhanças e diferenças encontradas nas análises, sobre a importância da performance virtual desse tipo de coletivo pelo mundo.

PALAVRAS-CHAVE: redução de danos; cultura *psytrance*; performance virtual; *social media*; drogas.

INTRODUÇÃO

De acordo com a *International Harm Reduction Association* (IHRA, 2010), define-se como redução de danos, a junção de políticas e ações pautadas na diminuição dos riscos e danos associados ao uso de drogas psicoativas, em indivíduos que não querem ou não podem interromper este uso. Dentro deste conceito, previnem-se os danos e não o uso de drogas, assim como foca principalmente nos direitos humanos das pessoas que fazem estes usos.

A origem da redução de danos data da década de 1920, como uma nova proposta de tratamento a dependentes de heroína no Reino Unido. No entanto, é na década de 1980 que ela é retomada mundialmente, devido ao exorbitante número de casos de infecções sexualmente transmissíveis entre usuários de drogas injetáveis; a relação da AIDS com o abuso de drogas, ocasionando no espalhamento do vírus; o significativo aumento no uso de drogas e, principalmente, devido às práticas de repressão e proibicionismo não alcançarem eficácia desde que foram propostas (FONSECA, 2012; QUEIROZ, 2001).

Foi também no final da década de 1980, momento em que diferentes tipos de música eletrônica se propagavam principalmente pela Europa, como o *techno* e a *house music*, que surgiu um novo ritmo musical, denominado *trance* psicodélico, ou como popularmente é conhecido, *psytrance*. Seu surgimento foi na região de Goa, na Índia, num momento de transformação social através da convergência musical de vários outros ritmos. É composto por mais de 100 batidas de um bumbo eletrônico que se repete a cada minuto, adicionados sons de sintetizadores eletrônicos. Muitas vezes, influências voltadas à cultura oriental como sons de mantras, e sons ligados ao hinduísmo e budismo também estão inclusos nas produções musicais (CHIAVERINI, 2009).

Marco Silva (2011), em sua pesquisa, cuja finalidade foi reunir em um portal virtual dados concretos, credíveis e fidedignos sobre a história e características da música e da cultura *psytrance*, buscando extensa referência bibliográfica sobre o tema, além da colaboração via entrevista do DJ Goa Gil, um dos indivíduos participantes do surgimento deste movimento e atuante como DJ até os dias atuais, expõe como o estilo musical iniciado nas festas de Goa, além da decoração, das roupas usadas pelos participantes e toda atmosfera criada nesse ambiente, promove a experiência psicodélica. O portal também aponta o consumo de novas substâncias psicoativas pelos

participantes desde os primórdios desta cultura.

Em todo o mundo, o advento dessas novas culturas voltadas à música eletrônica, alterou comportamentos e trouxe novos padrões de consumo de drogas, e também uma nova preocupação com o que foi rotulado de “uso de drogas recreativas”. Como resposta a essas novas circunstâncias, iniciou-se uma abordagem mais pragmática, com estruturas montadas em festas por organizações, cuja finalidade era a transmissão de informações essenciais de redução de riscos e danos, e oferecendo testagens de novas substâncias sintéticas, como o *ecstasy* e o LSD, afim de obter dados cientificamente sólidos sobre a composição das substâncias utilizadas pelos frequentadores (EMCDDA, 2001).

Em Portugal, desde 2001 a lei nº 183/2001 “aprova o regime geral das políticas de prevenção de riscos e minimização de danos” (PORTUGAL, 2001). Desde então, fica amparado pela lei a instalação de pontos em ambientes em que ocorram usos de drogas, com intuito de realizar análises químicas das substâncias e propagar o conhecimento, fornecendo informações para os que as utilizam. A ONG portuguesa Agência Piaget para o Desenvolvimento (APDES), que atua desde 2004 em projetos ligados a direitos humanos e saúde, criou em 2006 o *Check!n*, que desde então promove saúde e segurança a frequentadores de ambientes festivos.

Atuando em bares, *clubs*, meio acadêmico e festivais de *psytrance* em todo território português, o *Check!n* disponibiliza informações sobre drogas e sexualidade, distribui tampões auditivos, preservativos, *kits sniff* para inaláveis, presta auxílio em momentos de experiência intensa durante os efeitos de alguma substância consumida, realiza testagem de drogas sintéticas com o teste colorimétrico, que através de uma cartela de cores possibilita descobrir tipos de substâncias presentes, e, desde 2009, também realiza testagens através do método de cromatografia em camada fina (CCF), procedimento que também identifica substâncias adulterantes contidas nas drogas analisadas (CHECK-IN FREE MIND, 2017; MARTINS; VALENTE; PIRES, 2015).

No Brasil, apesar de vigorar a lei nº 11.343/2006, conhecida como lei de drogas, um marco nacional ao ser uma lei norteadora na redução de danos e nos direitos humanos, prevendo a implantação de ações e políticas envolvendo a criação e disseminação de informações sobre drogas, com propósito de reafirmar a estigmatização dos usuários, não define claramente usuário e traficante, sendo a autoridade policial do Estado responsável por tal atribuição, o que muitas vezes promove arbitrariedade, com efeitos que vão contra os princípios da lei (FREITAS; MARTINS, 2017).

Como corrobora Marcos Roberto Junior (2017), da Associação Psicodélica do Brasil, ainda que a redução de danos seja um assunto complexo e às margens da lei até os dias atuais no Brasil, e sob a má visão das autoridades, que muitas vezes consideram ações de redução de danos em contexto festivo como apologia ao uso e ao tráfico de drogas, alguns coletivos já atuam com o teste colorimétrico.

O projeto ResPire, criado em 2011, um dos pioneiros do Brasil a realizar ações em festivais de *psytrance*, sendo premiado, em seu primeiro ano de existência, como projeto inovador em evento organizado pela Associação Brasileira Multidisciplinar sobre Drogas, expandiu sua atuação nos últimos anos não apenas para festivais de *psytrance* fora do estado de São Paulo, mas também a festas de outros estilos musicais, além de, em 2018 lançar o projeto ResPire Diversidade, dedicado à população LGBTI+. O coletivo é um dos que atuam com o teste colorimétrico, além de disseminar informação sobre danos e riscos associados ao uso de drogas, distribuição de panfletos informativos, de preservativos e *kits sniff*, e mantém também espaço de acolhimento para pessoas em momentos de experiências difíceis ao ingerir alguma droga (É DE LEI, 2014).

Sendo Portugal referência mundial no que diz respeito a políticas de redução de danos em contexto festivo, e o Brasil terceiro país do mundo que mais consome *psytrance* no mundo, justifica-se a escolha dos projetos supracitados para esta pesquisa no fato de que ambos possuem relevância histórica no país que atuam, foram criados em parcerias com outros órgãos, estão ligados à pesquisa científica e mantêm perfil ativo na rede social Facebook (CHIAVERINI, 2009).

Diante da constante necessidade de propagar conhecimentos sobre redução de danos visando a promoção de saúde pública, pretende-se descobrir quais são as semelhanças e diferenças entre as performances virtuais dos projetos *Check!n* e ResPire. Com o objetivo de comparar as performances virtuais destes coletivos no Facebook, espera-se descobrir quais as hipóteses de explicação das semelhanças e diferenças entre eles encontradas. Além disso, as descobertas poderão fornecer a possibilidade de réplica a outros projetos de redução de danos que atuem com indivíduos participantes da cultura *psytrance*. Como delimitação para esta pesquisa, foram utilizados os 50 últimos *posts* das páginas no dia 9 de junho de 2018.

O aumento exponencial no uso das tecnologias que se deu no início do século XXI modificou não só a forma com que nos relacionamos uns com os outros, mas também nos propiciou novos ambientes virtuais que possibilitaram diferentes tipos de performances.

Goffman (1975), ao abordar formas de representação do homem para com ele e para com os próximos nos encontros realizados pessoalmente, utiliza metáforas de performance teatral, e afirma que todos os autores agirão de acordo com os conhecimentos que possuem uns dos outros. O autor ressalta que quando nos apresentamos diante de outros, somos constantemente motivados a controlar a impressão que todos recebem da situação, e por isso, nossa interação face a face pode ser estabelecida como "a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata" (GOFFMAN, 1975, p. 23).

Para Matt Hills (2002), a condição das nossas performances não pode ser analisada analiticamente, já que ela será diferenciada sempre de acordo com a época e local em que se encontra. Podemos exemplificar analisando as diferenças de comportamento de uma pessoa quando atua em um coletivo de redução de danos, quando está em uma festa como público do evento, ou quando esta mesma pessoa encontra-se em seu local de trabalho. A performance pode ser relacionada à persona, termo no qual o indivíduo se opõe a sua função real para representar um papel, ou seja, ele vai ser mutável e se integrar numa variedade de situações, como cenas em que representa vários papéis (MAFFESOLI, 2010).

Se comportar como se fosse outra pessoa ou seguir uma regra já imposta que foi aprendida, faz parte da perspectiva de Schechner (2003, p. 5). Segundo o autor, performar é se exhibir, se mostrar agindo para os outros. Qualquer experiência compartilhada pelo ser humano pode ser compreendida como performance, sendo assim, qualquer interação virtual em redes sociais digitais *online* facilmente se configura em sequências conectadas, já que possuem automaticamente relações sociais quando expostas e passíveis de interação. "Entreter; fazer alguma coisa que é bela; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar; persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco" são algumas funções ligadas à performance (SCHECHNER, 2003, p. 10).

O advento das redes sociais digitais *online* permitiu a troca de informações em tempo real entre indivíduos de todo o mundo, resultando na possibilidade de qualquer pessoa gerar e transmitir conteúdo. Hoje, os indivíduos são ativos e atuantes nas mídias, e este processo de apropriação, interação e transformação dos objetos, junto a sua rápida, barata e fácil disseminação, gera novos conteúdos que são resultantes dessa participação coletiva, a qual Henry Jenkins (2008) denomina como "cultura de participação". Tal cultura resultou da convergência midiática e da apropriação tecnológica por parte do público para realizar releituras, recriando novos produtos inseridos no mercado pelos grandes e poderosos midiáticos.

Na ótica de Nascimento, (2010), a variedade de entendimentos, significações e interpretações do conceito de performance é polissêmica, e essa polissemia é pertinente no que diz respeito à avaliação da versatilidade de comportamentos nas redes sociais pelos seus usuários. Ainda segundo a autora, no mundo contemporâneo, os *sites* de redes sociais digitais *online* são fundamentalmente importantes, pois nossa performance vista através da tela de um equipamento eletrônico, nada mais é do que a extensão de nossa presença, e nosso comportamento através das redes sociais afetará diretamente nossas vidas fora do ambiente virtual.

A autora Simone Pereira de Sá (2016) afirma que as performances virtuais muitas vezes irrigam-se com as práticas ciberativistas. Performances são capazes de persuadir pessoas e parte dessas pessoas será ativista em prol de algo. Manuel Castells (2001) foi um dos pioneiros a abordar o ativismo em rede como uma nova forma de atuação social e política. Para o autor, diversos fatores do cenário pós-moderno facilitaram no ciberespaço a criação do ambiente ciberativista. Ele estudou alguns dos primeiros movimentos sociais no ativismo em rede, utilizando-se das categorias de Touraine, que define os movimentos de acordo com a tríade: adversário, identidade e meta societal.

Ugarte (2008), assim como Castells, conceitua ciberativismo alicerçado na distribuição de poder que a internet disponibiliza. Segundo o autor, temas do cotidiano são pautados por grupos que utilizam a internet para alcançar os meios de comunicação tradicionais com o objetivo de mudar a agenda pública.

O ciberativismo é uma estratégia para formar coalizões temporais de pessoas que utilizando ferramentas dessa rede, geram a massa crítica suficiente de informação e debate, para que este debate transcenda à blogosfera e saia à rua, ou modifique, de forma perceptível o comportamento de um número amplo de pessoas (UGARTE, 2008, p. 111).

Antoun e Malini (2009) classificam performances dos indivíduos nas redes como

ciberativismo, e o conceituam como a forma mais intensa de interação nas redes sociais digitais *online*, onde as pessoas ou grupos propagam seus ideais e suas ações políticas extrapolam os limites da internet atingindo outros ambientes midiáticos. Araujo (2011) complementa o ciberativismo como sendo parte integrante do ambiente da cibercultura, que cresceu juntamente com a expansão da internet como um novo tipo de expressão social.

CHECK!N VERSUS RESPIRE

Este artigo classifica-se como pesquisa exploratória, pois de acordo com Gil (2002, p. 41), este tipo de pesquisa objetiva “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipóteses”. Como metodologia aplicada, empregou-se o conceito de *big data*, o qual permite a extração e análise de abundante volume de dados dispostos *online*. A escolha do Facebook como rede social digital *online* para coleta de dados justifica-se no fato dessa rede ser a mais acessada no mundo, sendo o Brasil o terceiro país que mais a utiliza, de acordo com o relatório *Digital in 2017*.

Para coletar os dados das páginas dos projetos *Check!n* e *ResPire*, manipulou-se as funções do aplicativo *Netvizz* v. 1.45 acessando-o pela própria rede social digital *online*. Esta função se tornou possível para o estudo devido ao fato do Facebook possuir a *Application Programming Interface* aberta, o que permite que seja realizada a extração dos dados para análises. Para cada página, foi necessário acessar o aplicativo por meio da opção *page data*, que dá opções pré-estabelecidas de acordo com os critérios a serem avaliados. Utilizando a opção *last posts*, selecionou-se os últimos 50 *posts* feitos até o dia 9 de junho de 2018, data em que o a coleta de dados foi aplicada.

Nesta etapa, também foi necessário selecionar o *ID* das páginas individualmente, auxiliado pelo *site lookup-id.com*, e na opção *data to get* utilizou-se a opção *post statistics only*, visto que o objetivo da pesquisa é comparar as performances das páginas, excluindo assim a necessidade de obter informações de comentários dos usuários. Ao gerar os arquivos com a coleta dos dados e transportá-los para o Excel, estabeleceu-se a possibilidade, através do uso de filtros, de realizar as análises sobre as publicações, frequência e engajamento das páginas. É importante salientar que o Facebook, por ser uma rede social digital *online* em constante atualização, caso seja realizada uma nova extração, serão mantidos os últimos 50 *posts* a partir desse momento.

Para analisar os dados coletados, recorreu-se à teoria da análise de conteúdo de Bardin (2011), a qual, através da sistematização de objetivos e procedimentos, é capaz de analisar as comunicações.

RESULTADOS

Após a realização de todas as etapas metodológicas acima descritas, deu-se o seguinte resultado:

Quanto ao tipo de publicações:

Tabela 1 – Tipos de publicações das páginas dos projetos *Check!n* e *ResPire*.

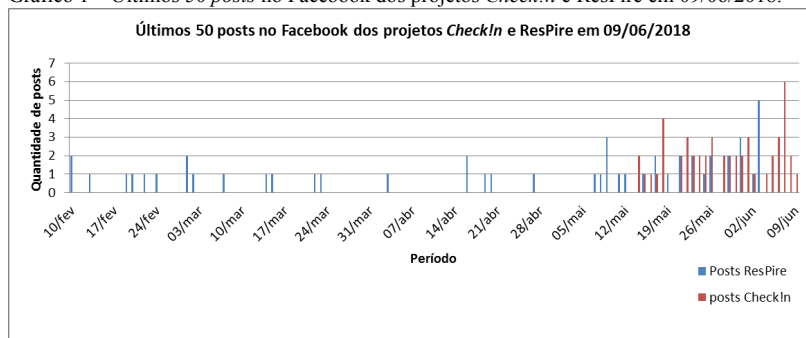
Projeto	fotos	links	status	vídeos	total
Check!n	22	26	0	2	50
ResPire	23	16	4	7	50

Fonte: Do autor (2018).

Nas últimas 50 publicações de ambas as páginas, o tipo de publicação é semelhante. Verificou-se pouco uso de *status* e vídeos, e a predominância de fotos e *links*.

Quanto à frequência das postagens, a diferença é evidente. Enquanto as últimas 50 postagens do projeto *Check!n* foram realizadas em 27 dias, o projeto *ResPire* precisou de um período de 119 dias para realizar o mesmo número de postagens, um número mais de quatro vezes superior. O gráfico abaixo ilustra essa diferença por meio das variáveis ‘período de tempo’ e ‘número de *posts*’ por projeto:

Gráfico 1 – Últimos 50 posts no Facebook dos projetos *Check!n* e ResPire em 09/06/2018.



Fonte: Do autor, (2018).

Quanto ao engajamento, que é a somatória de reações, compartilhamentos e comentários de um *post*, verificou-se que dos últimos 50 *posts* da página do *Check!n*, o total de interações foi 520, enquanto na página do ResPire, o total foi 1485. O *post* com maior engajamento da página do *Check!n* foi um vídeo postado dia 14 de maio, do protesto em forma de festa ao som de música eletrônica que aconteceu na Georgia, país que possui uma política de drogas extremamente rígida, e naquele momento as autoridades haviam invadido *clubs* para investigar mortes ligadas ao uso de drogas na capital daquele país. A reação destas invasões é apresentada no vídeo postado, que mostra a população ocupando a praça em um grande evento, ao som de música eletrônica, em que os manifestantes pediam a renúncia do primeiro-ministro. A publicação atingiu um total de 38 interações. Outras duas publicações com destaque de engajamento foram fotos postadas divulgando locais de instalação do projeto em tempo real, cada uma com 34 interações.

O *post* com maior engajamento da página do ResPire foi uma foto postada no dia 8 de maio, cuja imagem e descrição anunciaram o lançamento do projeto especialmente voltado à população LGBTI+, que alcançou um total de 315 interações. A hipótese da quantidade de interações acima da média é devida ao fato do *post* ser sobre a expansão de ações de redução de danos para outro tipo de público. Outros dois *posts* que se destacaram foram: um vídeo do canal no *Youtube* do Dr. Drauzio Varella, apresentado pela psicóloga clínica, redutora de danos e membro do Conselho Municipal de Políticas sobre Álcool e Drogas de São Paulo, Maria Angélica Comis, que respondeu em cinco perguntas básicas o que é a redução de danos, com 167 interações, e também uma postagem de duas fotos acompanhadas de um texto explicativo sobre prevenção combinada, demonstrando a interação da redução de danos com a prevenção ao HIV.

CONSIDERAÇÕES

Ao comparar as performances virtuais dos projetos *Check!n* e ResPire no Facebook, através dos seus últimos 50 *posts* até 9 de junho de 2018, pode-se notar semelhanças e diferenças nas performances ciberativistas das páginas.

Quanto ao tipo de publicação, os dois projetos atuam de forma semelhante, com poucas ou nenhuma atualização de *status* e vídeos, e predominantemente fotos e *links*. Entretanto, a frequência das postagens entre eles é discrepante, em mais de quatro vezes. Em sua definição, o *Check!n* considera sua página no Facebook um investimento informativo, uma continuação das ações praticadas por todo o país, enquanto o ResPire não deixa explícito em sua definição as práticas ciberativistas que possui.

Ao avaliar o engajamento de uma página no Facebook, não podemos considerar apenas números, e sim todo o contexto no qual eles estão inseridos. Enquanto, nos 50 *posts* analisados, o engajamento da página do ResPire foi de 1485, o da *Check!n* foi de 520; se compararmos esta última informação ao número de seguidores das páginas, o ResPire possui 12.500 seguidores, enquanto o *Check!n* possui 5.400, o que torna o engajamento de ambas as páginas semelhantes se comparados em porcentagem. Porém, se considerarmos que somente a cidade de São Paulo possui um número de habitantes maior que Portugal, o projeto ResPire demonstra ser muito menos inserido no contexto geográfico em que atua.

As diferenças no contexto social entre o Brasil e Portugal, países em que os projetos analisados estão inseridos, também podem ser hipóteses responsáveis pela diferença na atuação das performances virtuais dos projetos.

Há mais de uma década, Portugal descriminalizou a posse e o consumo de todas

as drogas. A medida, duramente criticada ao ser implantada, mostrou-se majoritariamente eficaz ao tratar como uma questão de saúde pública algo que outrora foi visto como criminoso. Atualmente, Portugal é referenciado pela sua política de drogas, que funciona como um avanço sobre o moralismo e exclusão preconceituosa dos usuários, e promove certa ordenação no consumo, incluindo comportamentos permitidos socialmente, como quantidade máxima que pode ser portada para consumo semanalmente, e a restrição deste consumo a locais adequados, como festivais de *psytrance*. Isso deu ao país não só a possibilidade de implementar políticas públicas mais eficientes aos usuários problemáticos, mas também oferecer um diálogo mais pragmático aos que fazem outros tipos de consumo, diminuindo assim os riscos e danos associados ao uso de drogas.

Todas essas medidas refletem na atuação da página do Facebook do *Check!n*, que dentre suas postagens inclui textos com informações específicas, bem como informações ligadas às leis, petições sobre novas propostas de redução de danos, e promovem o debate mais crítico do assunto, já que atua num país em que esta prática de cidadania é considerada comum.

No Brasil, país de imensa diversidade social, econômica e cultural, com população mais de vinte vezes maior que a de Portugal, discutir redução de danos ainda é algo delicado, ainda que a lei de drogas atual seja baseada neste conceito, com intenção de diminuir a estigmatização dos usuários.

A herança escravocrata-colonial e a popularização de religiões neopentecostais, que apesar do Brasil ser laico, fazem com que o papel religioso influencie nas decisões políticas do país e predominem nos meios de comunicação, são algumas das hipóteses pelas quais o conservadorismo a respeito desta discussão ainda é nossa realidade atual.

Na contramão das políticas bem sucedidas pautadas na redução de danos, em março de 2018, o projeto de lei 37/2013 entrou em pauta para alterar a lei de drogas em vigor no Brasil. A lei, com foco na abstinência, se aprovada, vedará a liberação de qualquer droga no país, autorizará, como no passado, a internação compulsória de dependentes, e elevará a punição para pequenos traficantes, ainda que nitidamente a guerra às drogas seja um problema social grave.

O Anuário Brasileiro de Segurança Pública de 2017, revelou que apenas em 2016, houve mais de 61 mil mortes violentas intencionais em todo o país, sendo o maior número já registrado da história. Destas, 4.222 pessoas foram mortas em decorrência de intervenções das polícias civil e militar, um crescimento de 25,8% em relação ao ano anterior. 453 policiais também foram mortos durante os confrontos no mesmo período. O número de cidadãos mortos pela polícia no Brasil, em 2016, é pelo menos quatro vezes maior que o número de execuções registradas pela Anistia Internacional, que segundo relatório anual sobre a pena de morte, pouco mais de mil execuções foram contabilizadas por todo o mundo, exceto na China. Além de responsável por milhares de mortes todos os anos, a guerra às drogas é o principal motivo de encarceramento no país, que é o terceiro no mundo com maior número de pessoas presas, segundo dados do Levantamento Nacional de Informações Penitenciárias 2017 (Infopen).

A página oficial no Facebook do Senado Federal, importante órgão do governo brasileiro, optou por excluir um de seus *posts* da semana nacional antidrogas, onde inseriu informações a respeito da maconha. O conteúdo do informativo, segundo a página, apoiou-se em material preparado pela Academia Nacional da Polícia Federal. Entretanto, ao causar polêmica junto a pesquisadores e parte da população, em relação ao teor das informações contidas, retirou o *post* do ar e inseriu uma nota de esclarecimento apenas informando a fonte dos dados utilizados. Este fato apenas corrobora com a ausência de informações precisas fornecidas pelos órgãos governamentais, dificultando a educação necessária em relação às drogas.

Nota-se neste contexto, que o projeto ResPire, apesar de bem estruturado, encontra dificuldades para a prática da cidadania através do ciberativismo. Seus *posts* ainda contam com informações básicas a respeito da redução de danos, apresentando-a para que as pessoas conheçam esta nova proposta e possam desmistificar as lacunas deixadas pela sociedade sobre o assunto. Verificou-se na análise a hipótese de que a frequência das postagens, se intensificada, poderá disseminar os conhecimentos sobre redução de danos e alavancar o engajamento da página, assim como o fato de levar a redução de danos a outros segmentos além do *psytrance*, como o projeto ResPire Diversidade.

Dentre os *posts* analisados, o projeto *Check!n* faz menções inclusive a projetos inovadores brasileiros, como o canal no Youtube do ativista Bruno Logan, e uma pesquisa inédita sobre MDMA, uma das drogas mais utilizadas no mundo segundo o relatório *Global Drug Survey* (2017), realizada na cidade de Goiânia, algo que pode ser seguido como exemplo nas postagens da página do ResPire. Além de aumentar a frequência dos *posts*, publicar ações de parceiros e outros projetos, incluindo portugueses, os quais mantêm a mesma língua falada no Brasil, farão com que o conhecimento sobre redução de danos possa ser cada vez mais disseminado e compartilhado.

Através desta pesquisa, torna-se possível, como sugestão para novos estudos, a comparação entre performances virtuais de outros projetos de redução de danos pelo mundo, para que se possa, mesmo com as diferenças sociais, estabelecer novas formas de ciberativismo em prol da cidadania, compartilhar conhecimento e empoderar o usuário de drogas na gestão segura deste consumo.

REFERÊNCIAS

ANTOUN, H.; MALINI, F., **Ontologia da liberdade na rede: as multi-mídias e os dilemas da narrativa coletiva dos acontecimentos**, In: XIX Encontro da Compôs, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/8196>>. Acesso em: 15 maio 2018.

ARAÚJO, Willian Fenandes. Ciberativismo: levantamento do estado da arte na pesquisa no Brasil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA (ABCiber), 5., 2011, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2011.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Lei nº 11.343/2006**, de 23 de agosto de 2006.

CASTELLS, Manuel. **O Poder da identidade**. 3. ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2001.

CHECK-IN FREE MIND, *Free mind to fly*. 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/checkin.freemind/about/?ref=page_internal>. Acesso em: 07 junho 2018.

CHIAVERINI, Tomás. **Festa infinita: o entorpecente mundo das raves**. 1. ed. São Paulo. Ediouro, 2009.

É DE LEI, **Projeto ResPire**. 09/10/2014. Disponível em: <<http://edelei.org/post/28-Projeto-ResPire>>. Acesso em: 08 jun 2018.

EMCDDA. **European Centre for Drugs and Drug Addiction**. *An inventory of on-site pill-testing interventions in the EU*. Lisboa, 2001.

FONSECA, Cicero José Barbosa da. Conhecendo a redução de danos enquanto uma proposta ética. **Psicologia & saberes**, Maceió, v. 1, n. 1, p. 11-36, 2012. Disponível em: <<http://revistas.cesmac.edu.br/index.php/psicologia/article/view/42/21>>. Acesso em: 17 maio 2018.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA, **Anuário brasileiro de segurança pública**. 2017. Disponível em: <http://www.forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2017/12/ANUARIO_11_2017.pdf>. Acesso em: 25 jun 2018.

FREITAS, Carolina N; MARTINS, Tiago N. Uma análise sob a perspectiva da teoria crítica acerca do tratamento legal conferido ao usuário de drogas na Lei 11.343/2006. **Revista Espaço Transdisciplinar**, [S.l.], v. 1, n. 01, p. 12-20, mar. 2017. Disponível em: <<http://revistas.novomilenio.br/index.php/RET/article/view/40>>. Acesso em: 08 jun. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis. Vozes, 1975.

HILLS, Matt. **Fan Cultures**. Londres: Routledge, 2002.

IHRA, **O que é redução de danos?** Disponível em: <https://www.hri.global/files/2010/06/01/Briefing_what_is_HR_Portuguese.pdf>. Acesso em: 21 maio 2018.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicaci3n**. Tradução: Pablo Hermida. Barcelona: Paid3s, 2008.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. 4 ed. Rio de Janeiro: Forense Universit3ria, 2010.

MARTINS, Daniel; VALENTE, Helena; PIRES, Cristiana. CHECKING: A 3ltima fronteira para a Redu33o de Riscos em contextos festivos. **Saude Soc.** S3o Paulo, vol.24, n.2, p.646-660, abr. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-12902015000200646&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 07 jun 2018.

NASCIMENTO, Liliane da C. Exposi33o e performance em *sites* de rede sociais. In: Simp3sio Nacional da Associa33o Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber), 4., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.

PORTUGAL. Presid3ncia do Conselho de Ministros. **Decreto-lei n3 183**, de 21 junho de 2001. Di3rio da Rep3blica, Lisboa, 21 jun. 2001. S3rie A, n. 142, p. 3594-3601. Disponível em: <<https://dre.pt/pesquisa/-/search/362322/details/maximized>>. Acesso em: 04 jun 2018.

PEREIRA DE S3, Simone. Somos todos f3s e haters? Cultura pop, afetos e performances de gosto nos *sites* de redes sociais. **Revista Eco P3s**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 50-67, 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/5421>. Acesso em: 04 maio 2018.

QUEIROZ, Isabela Saraiva de. Os programas de redu33o de danos como espa3os de exerc3cio da cidadania dos usu3rios de drogas. **Psicol. cienc. prof.**, Bras3lia, v. 21, n. 4, p. 2-15, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000400002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 17 maio 2018.

ROBERTO JUNIOR, Marcos. **A redu33o de danos em contexto festivo no Brasil**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <whatsapp> em 13 maio 2017.

SCHNECHNER, Richard. O que 3 performance. **O percevejo**, Rio de Janeiro, UNIRIO, ano 11, n. 12, 2003, p. 1-12.

SILVA, Marco. **Trance psicadélico**: história, estética e cultura, 2011. Disponível em: <<http://www.arge.pt/marcosilva/trance/?cat=introducao>>. Acesso em: 08 jun 2018.

UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.