

## **Jogos Eletrônicos: uma plataforma para o ativismo global ?**

Francisco José Paoliello Pimenta\*

Vanessa Alkmin Reis\*\*

Camila Wenzel\*\*\*

Este trabalho apresenta conclusões parciais de pesquisa de pós-doutorado intitulada Possibilidades da Hipermissão no Ativismo Global. O objetivo geral é o de investigar possíveis relações entre a utilização de suportes hipermissão, como instrumentos de estímulo à ações políticas diretas de âmbito global, e a formação de novos hábitos de conduta ligados à democracia participativa e a um internacionalismo renovado. Neste caso específico, é descrita nova etapa da pesquisa de campo, desta vez relacionada ao último encontro do Fórum Social Mundial e sugere a ampliação das estratégias lúdicas das manifestações de rua para a Internet por meio das tecnologias de realidade virtual e da telepresença, especialmente das plataformas utilizadas para jogos eletrônicos. A fundamentação teórica principal decorre da Semiótica de Charles S. Peirce.

Palavras-Chave: Hipermissão; Ativismo Político; Semiótica

Trabalho apresentado ao NP 15 – Semiótica da Comunicação

---

\* Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC/SP - TSOA/NYU) - Professor Adjunto IV (FACOM/UFJF)

\*\* Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-CNPq – Graduação em Comunicação FACOM/UFJF

\*\*\* Bolsista de Iniciação Científica PET-SESU – Graduação em Comunicação FACOM/UFJF

Este trabalho apresenta conclusões parciais de pesquisa de pós-doutorado intitulada Possibilidades da Hipermídia no Ativismo Global. O objetivo geral é o de investigar possíveis relações entre a utilização de suportes hipermídia, como instrumentos de estímulo à ações políticas diretas de âmbito global, e a formação de novos hábitos de conduta ligados à democracia participativa e a um internacionalismo renovado. Neste caso específico, é descrita nova etapa da pesquisa de campo, desta vez relacionada ao último encontro do Fórum Social Mundial, realizado em janeiro de 2005, em Porto Alegre, e sugere a ampliação das estratégias lúdicas das manifestações de rua para a Internet por meio das tecnologias de realidade virtual e da telepresença, especialmente das plataformas utilizadas para jogos eletrônicos. A fundamentação teórica principal decorre da Semiótica de Charles S. Peirce. (Peirce, 1931-1958).

## **1. O Fórum Social Mundial e o ativismo *online***

Criado como contraponto ao Fórum Econômico Mundial, em Davos, na Suíça, o Fórum Social Mundial (FSM) surgiu, em janeiro de 2001, como uma alternativa para a construção de “um outro mundo possível”. No Fórum Econômico reúnem-se chefes de Estado, executivos de grandes corporações multinacionais, membros de entidades formuladoras de políticas econômicas e personalidades de destaque, todos sem interesse em grandes mudanças no sistema político-econômico mundial. Por outro lado, o Fórum Social congrega organizações, movimentos e indivíduos contrários à globalização regida pelos poderes hegemônicos. Consta no item 4 da Carta de Princípios do FSM:

“As alternativas propostas no Fórum Social Mundial contrapõem-se a um processo de globalização comandado pelas grandes corporações multinacionais e pelos governos e instituições internacionais a serviço de seus interesses, com a cumplicidade de governos nacionais. Elas visam fazer prevalecer, como uma nova etapa da história do mundo, uma globalização solidária que respeite os direitos humanos universais, bem como os de tod@s @s cidadãos e cidadãs em todas as nações e o meio ambiente, apoiada em sistemas e instituições internacionais democráticos a serviço da justiça social, da igualdade e da

soberania dos povos.” (Carta de Princípios do FSM, disponível em [www.forumsocialmundial.org.br](http://www.forumsocialmundial.org.br))

A cidade escolhida como sede do FSM, na primeira edição, foi Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul. Na época administrada pelo PT, a cidade foi considerada a melhor opção devido à identificação do partido com a linha ideológica do Fórum, bem como à adoção de medidas administrativas democráticas, como o Orçamento Participativo. Por meio deste programa, membros de diversos segmentos da sociedade decidiam, em conjunto, a aplicação dos recursos públicos. Segundo Naomi Klein, “em Porto Alegre, a democracia não é uma questão educada de votar; é um processo ativo, (...) um sistema que permite a participação direta dos cidadãos na alocação dos poucos recursos da cidade.” (Klein, 2003, p.49)

Em 2004, o Fórum Social Mundial deixou Porto Alegre, pela única vez, para ser realizado em Mumbai, na Índia, com o objetivo de ampliar sua proposta internacionalista e promover uma maior participação de entidades e movimentos asiáticos. Com a transferência, porém, o evento perdeu um pouco de seu caráter global:

“Apesar da clara necessidade de uma articulação com características mundiais para combater a atual globalização, a participação mais expressiva no Fórum de 2004 foi a de grupos indianos marginalizados, organizados pelo movimento paralelo Mumbai Resistance, o que transformou o encontro internacional contra a globalização em uma manifestação local contra uma condição social vivida apenas na Índia.” (Pimenta e Franco, 2004, p. s/n)

Assim, entre os dias 26 e 31 de janeiro de 2005, já na sua quinta edição, o FSM retornou a Porto Alegre, com mudanças metodológicas voltadas para uma melhor organização dos eventos, no sentido de ampliar as possibilidades de interação dos participantes em suas áreas de interesse. Antes do mês de janeiro, as organizações foram convidadas a preencher uma consulta temática via Internet. Assim, abriu-se espaço para a articulação de propostas e idéias entre grupos com lutas e reivindicações semelhantes. As atividades foram realizadas por meio de auto-gestão, ou seja, ficaram sob total responsabilidade dos grupos proponentes, sem hierarquias em relação aos organizadores do evento.

Este modelo de realização do Fórum Social Mundial parte do entendimento de que os novos movimentos sociais surgem num contexto de crise do sistema político-econômico

mundialmente estabelecido, e da emergência, favorecida por meios eletrônicos e tecnológicos, das organizações sociais em rede. Entretanto, ainda não há, por parte dos organizadores, uma utilização de redes virtuais, desvinculada do tempo e espaço, para uma universalização do evento. A utilização da Internet acontece muito mais para o agendamento de manifestações e protestos e para a discussão de tópicos de interesse comum, do que para a articulação de formas de ativismo dentro da própria rede, ou seja, para unir pessoas e organizações de diversas partes do globo sem a necessidade da presença física.

Com um espaço temático reservado apenas para aspectos relativos à comunicação, o FSM promoveu discussões relevantes acerca de temas como a democratização da mídia e a informação independente no contexto contemporâneo. Dentro da programação oficial, o evento mais importante foi a mesa de debates “Revolução Digital: software livre, liberdade de conhecimento e liberdade de expressão na sociedade da informação”, promovida pela organização Projeto Software Livre Brasil e pela ONG norte-americana Creative Commons (CC). A mesa contou com as presenças do sociólogo Manuel Castells, estudioso da comunicação em rede, do ministro da Cultura Gilberto Gil, e do idealizador do sistema de licenciamento virtual das obras do Creative Commons, Lawrence Lessig, entre outros. Na ocasião, foram debatidas a livre distribuição do conhecimento, de *softwares* e de obras artísticas e científicas, as políticas de direito autoral e a cultura *hacker*, da qual o ministro Gilberto Gil se revelou entusiasta.

A realização paralela do I Fórum Mundial de Informação e Comunicação também marcou a crescente importância da questão comunicacional no cenário dos movimentos de resistência. Oradores de países diversos, como Filipinas, Senegal e Brasil, entre outros, discutiram as barreiras ao acesso à comunicação em seus países, e, muitas vezes, vieram a saber que seus problemas eram os mesmos dos companheiros de mesa, originários de locais muito distantes no globo. Entre estes problemas, os mais debatidos foram o direito autoral, a socialização do conhecimento, e o domínio da mídia por grandes conglomerados nacionais ou multinacionais. Levantou-se a proposta da criação de uma rede mundial de comunicadores alternativos, porém, até o presente momento, não se tomou conhecimento de ações efetivas no sentido de sua concretização.

Dentro dos limites do Acampamento da Juventude, encontramos exemplos que ilustram claramente a contraposição entre a abordagem da questão das redes e sua efetiva aplicação no ativismo via hipermídia. No Centro de Ação Laboratório de Conhecimentos Livres, foram desenvolvidas atividades com ênfase na socialização do conhecimento e no livre acesso à informação e aos meios de comunicação. Também foram oferecidas oficinas e apresentações de mídia independente, rádios comunitárias e utilização de *softwares* livres. Porém, em nenhuma destas atividades, não foram mencionadas hipóteses da utilização destas tecnologias para manifestações de protesto *online*.

Ainda dentro do acampamento, aconteceram atividades sediadas no Centro de Ação Caracol Intergaláctica, dedicado a lutas globais e a novas formas de ativismo e ação direta. Durante estes encontros, foram debatidos temas como a descriminalização da resistência, a precarização do trabalho e novas formas de protesto com ênfase em aspectos lúdicos. Além das discussões, foram montadas oficinas práticas, como a ministrada pelo grupo inglês Clandestine Insurgent Rebel Clown Army. O grupo defende a resistência não-violenta e a desobediência civil, através de brincadeiras com autoridades e instituições. Contudo, nos eventos acompanhados, não se considerou a possibilidade da transposição destas ações ativistas de cunho lúdico para o espaço virtual. O mesmo foi observado nos *sites* dedicados ao Fórum e, também, em outras importantes referências do movimento ativista, como as *home-pages* do Indymedia internacional ([www.Indymedia.com](http://www.Indymedia.com)) e de sua versão brasileira, nas quais pouco destaque foi conferido à participação no evento via rede.

Assim, em relação ao FSM, é possível afirmar que ele caminha no sentido de reconhecer, cada vez mais, a importância da comunicação para a resistência dos povos contra uma globalização realizada de acordo com os interesses hegemônicos. Contudo, permanecem inexploradas as crescentes possibilidades de utilização das novas tecnologias de comunicação para uma articulação global que resulte em ações de ativismo via rede. Um aspecto, contudo, que deve ser ressaltado é a emergência de uma maior preocupação com as atividades de caráter lúdico pelos grupos que dão ênfase às inovações tecnológicas, como o *software* livre, e tais iniciativas merecerão, a seguir, um olhar mais atento.

## 2. Ativismo, Festa e Jogo

Desde meados da década de 90, o novo ativismo global mistura, nas ruas, festa e sabotagem urbana, com fantasias, música, performances artísticas e até escolas de samba européias. Tal relação entre o lúdico e a política não é nova. Em “A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento”, Bakhtin já mostrava a secular oposição entre o mundo do carnaval, das obras e do vocabulário cômico, e o mundo da cultura oficial, no caso, da Igreja e do Estado Feudal (Bakhtin, 1987).

Segundo ele, a festa popular oferecia uma outra visão de mundo, do homem e das relações humanas, enquanto os eventos da Igreja ou do Estado Feudal consagravam a imutabilidade das regras que regiam o mundo, suas hierarquias, valores e tabus religiosos, políticos e morais. A “carnavalização” era o triunfo de uma liberação temporária.

Johan Huizinga, por sua vez, destacou que a festa e o jogo criam liberdade e evasão da vida real para uma esfera temporária com orientação própria, o “faz de conta”. “Mesmo depois de ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, tesouro a ser conservado”. (Huizinga, 1996, p.13). Como limitação do espaço, se processa num “lugar sagrado”: a arena, a mesa de jogo, o palco, o templo, a rua. Tais características podem ser facilmente relacionadas ao ativismo. Além disso, diz Huizinga:

“Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges, têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico”. (Huizinga, 1996, p.15)

O caráter libertário e social do jogo também foi defendido por Marshal McLuhan na obra “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem”:

A arte e os jogos nos facultam permanecer à margem das pressões materiais da rotina e das convenções, para observar e interrogar. Os jogos como formas artísticas populares oferecem a todos um meio imediato de participação na vida plena da sociedade – coisa que nenhum papel ou emprego podem oferecer a nenhum homem. (McLuhan, 1964, p.267)

O clima de festa e jogo relacionado às manifestações de rua vem desde a década de 60, a partir dos Provos, de Amsterdam (Guarnacia, 2001). Precursor do ativismo contemporâneo, Provos foi um movimento de contracultura, no qual jovens agiram no território da política de modo original, sobre a base do jogo e da anarquia. Os agitadores se reuniam no "Centro Mágico" de Amsterdam para celebrar ritos coletivos contra os fetiches da sociedade consumista. Ali surgiram as campanhas antipublicidade e antiautomóvel e foi onde se desenvolveu a idéia de que a subversão funcionava melhor quando misturada com humor inesperado.

Atualmente, o lúdico reaparece nos Dias de Ação Global, que ocorrem em contraponto aos encontros de organizações símbolo do capitalismo, como o FMI, o G7, o Banco Mundial e OMC. Assim como ocorre com o jogo e a festa, constituem práticas planejadas como temporárias, seguindo o conceito de Zona Autônoma Temporária (TAZ, *Temporary Autonomous Zone*), de Hakim Bey (BEY, 2001). A idéia é combater o poder hegemônico criando espaços de liberdade que surjam e desapareçam o tempo todo.

O conceito de TAZ foi adotado por ativistas de várias tendências e inspirou táticas de rua, dificultando a ação da polícia por meio da estratégia de formar grupos aleatoriamente, atacar e, depois, criar outros grupos, com novos objetivos. A TAZ também foi usada por *hackers* em combates virtuais e para a convocação de *raves* na Grã-Bretanha, após a criação de uma lei que reprimia festas ao ar livre não autorizadas.

Estratégias temporárias associadas ao lúdico caracterizam, assim, as atuais manifestações de rua. Em *Guerrilha Surreal*, José Chrispiniano descreve a preparação, o dia-a-dia dos ativistas e confrontos com a polícia, nos protestos de 2000, em Praga.

- Estamos atrasados para a nossa manifestação.
  - Não, estamos atrasados para a nossa festa – responde Chelsea.
- (...) O clima era esse mesmo. Íamos para uma festa. E quando chegamos lá, encontramos reggae saindo de poderosas caixas de som e turmas sentados na grama, como em um show de rock. Ou em uma festa. À fantasia (...) Outros grupos preparavam suas fantasias para a manifestação ou dançavam techno. Uma menina dava um show, dançando completamente alucinada, não sei se de êxtase ou ectasy. Aquilo era uma rave, uma performance artística, um piquenique, um encontro socialista e também uma manifestação política. (Chrispiniano, 2002, pp.90, 92 e 93)

Outra estratégia temporária defendida por Bey é a do “levante”, oposta à idéia de Revolução, como um “movimento fora da espiral hegeliana do progresso” (Bey, 2001, p.15).

A História diz que uma Revolução conquista “permanência”, ou pelo menos alguma duração, enquanto o levante é “temporário”. Nesse sentido o levante é uma “experiência de pico” se comparada ao padrão normal de consciência e experiência. Como os festivais, os levantes não podem acontecer todos os dias, ou não seriam “extraordinários”. Mas tais momentos de intensidade moldam e dão sentido a toda uma vida. (Bey, 2001, p.16)

Tais manifestações constituem, assim, um resgate do espaço público oposto à tendência de privatização das ruas e à valorização de shoppings e pontos de venda, que transformam cidadãos em consumidores passivos e massificam comportamentos de acordo com a cultura hegemônica. Sennett, em “O Declínio do Homem Público”, explica esta perda da vontade de participação, de assumir compromissos mútuos em uma sociedade, em favor do enaltecimento da vida íntima. Diz o autor:

À medida em que o desequilíbrio entre a vida pública e a vida íntima foi aumentando, as pessoas tornaram-se menos expressivas. Com a ênfase na autenticidade psicológica, tornaram-se desprovidas de arte na vida cotidiana, pois são incapazes de recorrer à força criativa fundamental de um ator, à habilidade de jogar com e investir em sentimentos, em imagens externas do eu. (SENNETT, 1988, p.55)

Contudo, este ativismo de caráter lúdico ainda não foi incorporado de forma ampla pelo ativismo em rede. Existem iniciativas isoladas neste sentido (Pimenta e Soares, 2004), porém, o que predomina é uma utilização limitada da interatividade permitida pela linguagem multicódigos da Internet. No *site* do Indymedia, por exemplo, que veicula informações produzidas por coletivos de diversos países, existem espaços para publicação de textos, vídeos, fotos e áudio sem interferência dos responsáveis, o que se traduz numa quebra de hierarquias e estimula contatos de caráter informal.

Entretanto, a “carnavalização” não vai além disso. Fontes pequenas, muito texto e o tom formal das notícias ainda prevalece. As cores são neutras, com predomínio do preto, branco e azul. Não há animações e existem poucos *links*. Os *sites* utilizam-se de fotos, mas estas são pequenas e só acompanham as notícias. É uma situação que pode ser considerada, no mínimo,



paradoxal, já que os ativistas que participam das manifestações de rua acabam sendo os próprios produtores dos *sites*.

### **3. O lúdico: uma estratégia pragmática ?**

O fato do ativismo não adotar o lúdico como estratégia em suas ações via hipermídia, a exemplo do que ocorre nas ruas, decorre, sob o ponto de vista da semiótica de Charles Peirce, de hábitos cristalizados no uso das novas tecnologias de comunicação por parte dos responsáveis pelos *sites*. Quando surgem novos meios é natural que sua utilização siga os padrões dos processos anteriores até que características próprias se imponham a partir de experimentações com as possibilidades por eles abertas. No caso, os meios disponíveis aos ativistas antes da disseminação dos suportes hipermídia eram os impressos ou, no máximo, as rádios livres, ambos marcadamente apoiados no código verbal. Com isso, este antigo modelo de utilização dos meios de comunicação tende a permanecer por força dos hábitos mentais até então amplamente hegemônicos, mesmo após a emergência e disseminação dos novos processos. E não se pode falar, propriamente, de transposições da atmosfera lúdica das manifestações de rua, tais como as que hoje ocorrem nos Dias de Ação Global, para meios impressos ou mesmo para o rádio.

Contudo, a partir da hipermídia, tais possibilidades encontram-se disponíveis, considerando-se que estas linguagens emergentes têm entre suas utilizações mais comuns, até mesmo, os chamados jogos eletrônicos, na esfera da chamada realidade virtual. Janet Murray buscou descrever, em *Hamlet no Holodeck*, o futuro da narrativa no ciberespaço, enfatizando as possibilidades de narrativas multiformes e com participação ativa no meio digital, em vista de suas características de construção de ambientes virtuais, de imersão e de construção de avatares, o que os tornam fonte de prazer nos seus agenciamentos. Daí, a todo momento, a autora utiliza os atuais jogos eletrônicos como o cenário mais provável para servir de base para futuras narrativas no ciberespaço, por seu caráter construtivista. Diz Murray:

Nem todo mundo apreciaria o conteúdo imaginário desses calabouços ou as atividades de interpretação que eles suportam, mas a mudança de ênfase dos MUDs (“calabouços multiusuários”) sugere uma tendência geral no exercício da agência nos ambientes virtuais. A atual cultura construtivista dos MUDs foi desenvolvida por uma comunidade acadêmica que desfrutou vinte anos de acesso constante aos computadores. Esse pode bem ser o prenúncio de futuras tendências para uma população muito maior, que está apenas começando a conectar-se em rede. À medida que o acesso aos computadores se expande, é provável que cada vez mais pessoas trocarão os jogos do tipo ganhar/perder pela construção coletiva de elaborados mundos alternativos (Murray, 2003, p.146).

É importante ressaltar, neste caso, que as características multicódigos que estão na base destas produções lúdicas são as mesmas que vêm gerando impactos no ambiente da comunicação de massa criando outros tipos de relações com os meios. Tais alterações implicam na quebra da hegemonia do verbal, estabelecem uma crise na esfera da representação midiática e geram, assim, condições favoráveis a mudanças de hábitos mentais de produção sógnica, incluindo, aí, as produções do atual ativismo global via hipermídia. Conforme já destacamos em outro artigo,

Para enfrentar os desafios impostos pelo novo ambiente é preciso conceber os processos sógnicos de uma forma radicalmente nova. A própria hipermídia, que serve como instrumento para estes processos, é, em sua própria constituição, um fenômeno sustentado em regularidades externas ao homem, e, como tal, não constitui um mero acréscimo em relação a linguagens arbitrárias, como o verbal. Assim, para o desenvolvimento de suas potencialidades, exige-se formas originais de organização sógnica. Embora se organize por meio da interação do verbal, incluindo sua iconização por meio da tipologia, animações, áudio e vídeo, entre outros, a hipermídia apresenta características absolutamente originais, como a interatividade e a criação de um espaço virtual, que a projetam numa perspectiva muito mais ampla e analógica aos eventos que percebemos sem intermediação técnica (PIMENTA, 1999, p.88-9).

Assim, embora esta esfera tecnológica transformada demonstre ter a capacidade de quebrar antigos padrões de representação sógnica, a inevitável e necessária recomposição da esfera midiática, exige uma atitude de participação ativa e consciente para o estabelecimento de novos hábitos mentais e de ação mais adequados ao novo ambiente. Em trabalho sobre o *site* de ativismo via hipermídia Euromayday 2004, construído sobre a base de avatares digitais a serem escolhidos pelos manifestantes, e dispostos na tela na forma de uma passeata, já descrevemos tal necessidade de se assumir uma postura pró-ativa, considerando-se que tais plataformas constituem campos abertos de interatividade a serem explorados. (Pimenta e Soares, 2004, p. 32)

Os parâmetros para esta pró-atividade, a partir da Pragmática de Peirce, são o auto-controle crítico no uso da linguagem hipermídia e seu comprometimento com o pensamento social para que se dê o processo semiótico mais completo possível, com a formação do interpretante último final, levando à mudança de hábitos de pensamento e, conseqüentemente, de conduta.

Hábitos constituem um dos significados mais complexos possíveis gerados pelos signos em sua relação com os objetos, porém, o ativismo via hipermídia depende de uma instância ainda mais sofisticada, ou seja, daquela na qual ocorrem alterações na própria lógica sobre a qual tais significados são gerados. Para que isso ocorra, e que se ultrapasse as antigas crenças, é necessário aos participantes da rede, em primeiro lugar, o auto-controle consciente dos princípios-guia que os orientam, desde a escala dos sentimentos, nas ações concretas e de caráter existencial, até os mais diversos processos representativos, entre eles os midiáticos, que possam estar sendo originados a partir de hábitos cristalizados já inconscientes.

Além disso, a disposição de adquirir novos hábitos deve ser o resultado de um processo de caráter social. Ao definir a esfera dos significados mais complexos, ou seja, o Pragmatismo, Peirce defendeu que eles só são possíveis a partir da inserção das mentes interpretadoras nas redes de relações naturais e sociais:

“Duas coisas aqui são essenciais (...). A primeira é que uma pessoa não é, certamente, um indivíduo. Seus pensamentos são o que ele está ‘dizendo para si mesmo’, isto é, dizendo para aquele outro eu que acaba de vir à vida no fluxo do tempo. Quando alguém raciocina, é aquele eu crítico que se tenta persuadir; e todo pensamento, seja qual for, é um signo, e é principalmente da natureza da linguagem. A segunda coisa a ser lembrada é que o círculo social do homem (seja esta frase compreendida de forma ampla ou restrita) é um tipo de pessoa pouco compactada, em alguns aspectos de classe superior à pessoa de um organismo individual” (CP 5.421).

Assim, para Peirce, as mentes individuais participam do pensamento social, não somente por emergirem sempre num determinado contexto sócio, mas por perceberem a generalidade extramental que opera no universo e que formata nossos pensamentos e teorias. Daí, caso os ativistas percorram este processo, será possível explorar, ao máximo, as possibilidades abertas pela hipermídia e, daí, transferir para o ambiente virtual, por meio da realidade virtual e da

telepresença, as estratégias lúdicas e de jogo que mobilizam milhares de manifestantes nas ruas e que, talvez, constituam uma das saídas para um contexto político marcado pela apatia e pela desilusão com a política institucional, principalmente por parte da juventude.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. BAKHTIN, Mikhail (1987). A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento. SP: Hucitec.
2. BEY, Hakim (2001). TAZ: Zona Autônoma Temporária. SP: Conrad.
3. CHRISPINIANO, José. (2002). A Guerrilha Surreal. SP: Conrad.
4. GUARNACCIA, Matteo (2001). Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura. SP: Conrad.
5. HUIZINGA, Johan (1996). Homo Ludens. SP: Perspectiva.
6. KLEIN, Naomi (2003). Cercas e Janelas: na linha de frente do debate sobre globalização. Rio: Record.
7. McLUHAN, Marshal (1964). Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. SP: Cultrix.
8. MURRAY, Janet (2003). Hamlet no Holodeck. SP: UNESP.
9. PEIRCE, Charles Sanders (1931 - 1958). Collected Papers. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press.
10. PIMENTA, Francisco J. P. (1999). Novo Conservadorismo e Ambiente Hipermissão in Fronteiras, Vol 1, no. 1. São Leopoldo: UNISINOS.
11. PIMENTA, F. J. P. e Joana M. Franco (2004). Mumbai 2004: Ativismo Político e Signo Genuíno. In: Anais do XVII INTERCOM (cd). Porto Alegre: PUCRS.
12. PIMENTA, F. J. P. e Letícia P. Soares (2004). Euromayday 2004: Ativismo político pela rede. In Líbero, Ano VI, no. 12, pp. 30-5. SP: Faculdade Cásper Líbero.
13. SENNETT, Richard (1988). O Declínio do Homem Público. SP: Cia das Letras.