

## **EuroMayday 2004 e o Ativismo Político pela Rede**

Francisco José Paoliello Pimenta\*

Leticia Perani Soares\*\*

Resultados de pesquisa sobre possíveis relações entre a utilização de suportes hipermídia, como instrumentos de estímulo à ações políticas diretas de âmbito global, e a formação de hábitos de conduta ligados à democracia participativa e a um internacionalismo renovado. Análise do site EuroMayday 2004, com ênfase nas novas possibilidades de utilização da linguagem hipermídia. Articulação do ativismo global com os processos semióticos multicódigos, com propostas de ação com base na Semiótica de Peirce.

Palavras-Chave: Ativismo Político; Cidadania Digital; Semiótica.

Trabalho apresentado ao NP 12 – Comunicação para a Cidadania

---

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

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

Esta comunicação apresenta questões contidas em projeto de pós-doutorado intitulado Possibilidades da Hipermissão no Ativismo Global. O objetivo geral é o de pesquisar 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. No caso específico deste artigo, o intuito é o de apresentar pesquisa de campo relacionada à terceira hipótese, que prevê que “o estímulo à participação política direta de âmbito global por meio de processos sígnicos hipermissão, quando explora suas capacidades multicódigos, gera hábitos de conduta que promovem a democracia participativa e o novo universalismo”. Tal pesquisa se deteve, especialmente, sobre a manifestação intitulada *EuroMayday*, realizada nas ruas e na Internet, no dia 1º. de maio de 2004, a partir de quatro cidades européias. Seus desenvolvimentos teóricos têm como base a Semiótica de Charles S. Peirce (Peirce, 1931-1958)

#### EUROMAYDAY: O REAL E O VIRTUAL

O foco central da *EuroMayday* foi a precarização das relações de trabalho no atual cenário capitalista. Movidos pela “fé” em um santo imaginário, San Precario, idealizado a partir da crítica à influência religiosa na sociedade italiana, os mais de 100 mil manifestantes que foram às ruas de Nápoles, Dublin, Barcelona, Milão e de outras cidades européias, utilizaram-se de música, arte e até mesmo da depredação de “símbolos” do trabalho precário, como caixas eletrônicos, lojas de redes de fast-food e agências de trabalhos temporários para passar sua mensagem de que “um outro mundo é possível”.

O site criado pelos organizadores da parada ([www.euromayday.org](http://www.euromayday.org)), reuniu irreverência e ativismo midiático ao propor protestos como o *Precariopoli* ([www.euromayday.org/milano/precariopoli.html](http://www.euromayday.org/milano/precariopoli.html)), sátira ao famoso jogo de tabuleiro *Banco Imobiliário*, ao reunir informações úteis para os manifestantes, ao mostrar links para as páginas das paradas em cada cidade participante e ao montar um centro de mídia para a divulgação de áudios, vídeos e fotos gerados durante o *Euromayday*.

Este protesto foi, em grande parte, organizado e divulgado pela Internet, seguindo uma tendência que vem se firmando entre os movimentos sociais:

As ONGs convenceram-se de que, em um mundo interdependente com economia globalizada e instantaneidade de fluxos eletrônicos, os agentes sociais devem

interconectar-se. Problemas, conflitos, negociações e encaminhamentos adquirem proporções imprevistas, não raro planetárias, requerendo respostas de igual amplitude. O que pressupõe articular reações e propostas numa velocidade e numa dimensão compatíveis com as sucessivas demandas. Daí porque a organização em redes, dentro e fora da Internet, se revela inovadora. Elas facilitam a intercomunicação de indivíduos e agrupamentos heterogêneos que compartilham visões de mundo, sentimentos e desejos (Morais, 2001)

Os organizadores do *EuroMayday* demonstraram criatividade ao explorar uma ferramenta ainda não utilizada pelos militantes antiglobalização: a possibilidade da participação de ativistas do mundo inteiro, através de uma manifestação virtual. Esta parada, denominada *EuroMayday Netparade* ([www.euromayday.org/netparade](http://www.euromayday.org/netparade)), contou com a presença de 17.116 pessoas. Baseada na linguagem do *software Macromedia Flash*, a manifestação virtual permitia uma interação, mesmo que limitada, com os demais protestos de 1º. de maio, já que qualquer usuário da Rede, em qualquer parte do mundo, poderia estar presente por meio de seu avatar, ou seja, de uma *persona* virtual criada a partir das características desejadas pelo usuário.

Os organizadores da *Netparade* definiram esta estratégia como

Uma demonstração virtual que marcha por uma cidade altamente vigiada e cheia de marcas [de lojas famosas] cercada por legiões de insurrectos trabalhadores cognitivos + flexibilizados + temporários e vários anarquistas, comunistas, gays e ecologistas (EuroMayday, 2004).

A página da parada virtual foi diagramada segundo o modelo verticalizado, com destaque para a animação em *Flash* que constituía a *Netparade*. Havia textos em italiano, catalão (língua oficial da Catalunha, região da Espanha onde se localiza Barcelona, um dos epicentros do protesto) espanhol e inglês, para que o maior número possível de pessoas pudesse entender os objetivos do protesto e participar. As explicações necessárias para a inscrição no evento, na animação, estavam somente em italiano ou inglês.

Para participar, era necessário responder um questionário sobre a nacionalidade, sexo, profissão, sindicalização, ganhos mensais, e condições gerais de trabalho. A consolidação destes dados foi sendo apresentada, no decorrer das inscrições, em uma das páginas do site, por meio de infográficos. Por meio deles, foi possível constatar que:

1. A maioria dos inscritos, cerca de 60%, afirmou ser de nacionalidade italiana, o que seria explicado pelo fato da mobilização ter se concentrado na Itália e pela ausência de maiores informações em outras línguas que não o italiano.
2. Grande parte dos manifestantes, 70%, era do sexo masculino, com presença feminina de aproximadamente 20%. Os demais 10%, declararam-se como sendo de “outro” sexo.

3. Cerca de ¼ dos militantes alegou ser estudante, mesma quantidade daqueles que afirmaram estarem desempregados ou em empregos “flexíveis”.

4. Aproximadamente 75% afirmaram não serem sindicalizados.

A parada virtual foi construída pela “fábrica de animações” *La Molleindustria* ([www.molleindustria.it](http://www.molleindustria.it)), que desenvolve jogos “engajados”, com mensagens contra a precarização ou flexibilização do trabalho, entre outros temas políticos e sociais. Porém, os próprios organizadores da parada virtual classificaram a sua ação como “uma peça coletiva de *net art*” e não como um jogo. Assim sendo, pode-se considerar a *Netparade* herdeira das manifestações de contracultura surgidos na Europa na década de 1960, um *happening* semelhante às experiências dos Provos, de Amsterdam, que defendiam um novo tipo de revolução, que integrasse a política e a arte [Guarnaccia, 2001; Internacional Situacionista, 2002; Vaneigem, 2002]. Além de ser uma experiência “cômoda” para os seus participantes, já que não envolvia a participação física direta, consistiu numa forma simples de divulgar os ideais dos organizadores por todo o mundo, com baixos custos e com boas possibilidades de circulação entre usuários jovens e intelectuais.

De fato, a *Netparade* despertou variadas reações em diversos públicos. O jornal conservador *Sunday Independent*, da Irlanda, ironizou a parada virtual, saudando-a como uma alternativa “melhor” para os cidadãos irlandeses do que as manifestações “reais”, ligadas ao *Euromayday*, que aconteceriam no país no dia 1º de maio (Kenny, 2004). Já comunidades de *Netart* divulgaram a manifestação como um *happening* contra a precarização do trabalho na Europa. *Sites* dedicados aos jogos viram a *Netparade* como um *game* conscientizador, destacando a qualidade da programação em Flash. E os ativistas, defendendo diferentes causas, participaram da parada e propagaram o seu endereço pelas páginas dos Centros de Mídia Independente ([www.indymedia.org](http://www.indymedia.org)) de todo o mundo.

A *Netparade* foi uma mobilização diferente daquelas que geralmente são organizadas pelos grupos de ativismo global, por utilizar as ferramentas da hipermídia de uma maneira ativa, não só para organizar e chamar manifestantes para protestos “reais”, mas também por abrir um novo campo de ação, já que, no ciberespaço, “podemos estar sós sem estamos isolados” (Lemos, 2002, p. 113). Ou seja, por meio da Rede, é possível a união de diversas pessoas, com mentalidades diferentes, em torno de uma causa comum, levantando temas para discussão pública

e conscientização dos indivíduos, sem a necessidade da convergência física. Nascimento nos mostra que:

Com as devidas diferenças entre si, estes movimentos professam, essencialmente, uma capacitação de grupos socialmente desfavorecidos ou de exposição de problemas sociais ‘invisíveis’ nos media tradicionais, através de novos meios de comunicação que criam condições para a acção política coletiva em moldes mais rápidos, organizados e menos dispendiosos, estimulando assim o desaparecimento de intermediários que distorcem a informação, como os jornalistas e os políticos (Nascimento, 2002)

De fato, neste processo de construir uma mobilização virtual, como o *Euromayday Netparade*, o objetivo de levantar a questão da precarização do trabalho no capitalismo contemporâneo por meio de um processo interativo sem passar pelos filtros ideológicos da mídia é algo bastante claro.

Porém, ainda assim, a participação à distância ainda está restrita a um público que já tem um certo conhecimento das questões sociais tratadas, não exercendo, assim, um grande impacto social, conforme podemos verificar pelo número de participantes do *EuroMayday*, ou seja, 17.116 ativistas. Os motivos para isso vão desde a ausência de uma maior democratização do veículo Internet, já que, especialmente nos chamados “países em desenvolvimento”, poucos são aqueles que tem acesso a linhas telefônicas, computadores ou até mesmo conexão à grande rede mundial, até a falta de “tempo livre” e, ainda, uma certa “incapacidade intelectual” para acompanhar discussões virtuais (Nascimento, 2002).

Algo que também pode explicar o baixo interesse pelo ativismo digital está no fato de que o processo de identificação com a Internet acontece de forma diferente em relação às outras mídias. Neste caso, não é suficiente que a pessoa ligue o computador e espere para ver o que acontece, em uma atitude passiva. É imperativo que o indivíduo tenha contato, primeiramente, com a tecnologia, com o funcionamento da máquina, do *mouse*, com o sistema operacional (Windows, Linux), com programas e aplicativos (Netscape, Microsoft Internet Explorer, Mozilla, entre outros), para, só então, conseguir usufruir dos benefícios que a Internet pode proporcionar. A partir daí, é preciso, também, assumir uma postura pró-ativa, ou seja, os sites constituem campos abertos de interatividade a serem explorados.

Esta necessidade da pró-atividade pode até afastar potenciais usuários da Rede (Soares, 2004), inibindo sua participação em manifestações virtuais. Entretanto, é somente a partir daí que há um processo de identificação, que se dá não só por meio da busca, pelo usuário, de áreas de seu interesse, como também pela descoberta de novos interesses, ou seja, de possibilidades até

então não pensadas. Os “ávitares” animados em Flash, da *Netparade*, propiciaram certa imersão do público, uma vez que os participantes podiam escolher a roupa e a face com a qual iriam aparecer na parada, mesmo que dentro de modelos propostos e definidos automaticamente pelo software de programação da animação. Apesar disso, a *Netparade* ainda ficou bem longe de fazer o “internauta” se sentir na parada “real”.

## SEMIÓTICA E INTERATIVIDADE

Nos interessa, aqui, particularmente, a construção de um novo espaço de participação política, constituído pelas interações promovidas pela Rede, e esta é uma questão marcadamente sógnica, para a qual, portanto, a semiótica pode fornecer instrumentos de análise. Naturalmente, o problema da relação dos meios de comunicação com a participação política e social é um campo complexo e dá margem a diferentes abordagens, entre elas aquelas de fundo sociológico, como ocorre nas obras de autores como Sennett, Castells, Bauman, Steven Johnson e Certeau, entre outros. A partir disto, contudo, o que se propõe é avançar na compreensão de como se dão tais processos de recepção de signos, como base para uma consciência voltada à pró-atividade e, mais do que isso, para a participação e a intervenção social.

Compreende-se, em primeiro lugar, que processos sógnicos podem gerar mudanças de hábitos mentais e, daí, de conduta, desde que sejam do mesmo tipo daqueles que formam nossos hábitos e crenças, ou seja, constituam processos sógnicos genuínos. Estes são caracterizados por uma articulação entre signos, objetos e interpretantes, todos eles de caráter mental:

Se esta relação tripla (signo, objeto e interpretante) não é do tipo degenerado, o signo só é relacionado a seu objeto em consequência de uma associação mental e depende de um hábito. Tais signos são sempre abstratos e gerais, porque hábitos são regras gerais às quais o organismo se tornou sujeito.” (Peirce, 1931-58: 3.360)

Tais interpretantes lógicos devem estar, porém, necessariamente articulados a processos representativos de caráter degenerado, ou seja, que se constituam nas esferas da existencialidade física e remetam ao universo icônico do compartilhamento de qualidades. E a hipermídia é, hoje, o suporte de linguagem mais desenvolvido no sentido de possibilitar representações com fortes relações existenciais com seus objetos, além de se abrir para o compartilhamento de qualidades entre signo e objeto, seja na forma de sons, imagens ou mesmo pela interatividade que cria a sensação de pertencimento característico da Rede. Isto se dá pelo fato da linguagem hipermídia ser marcadamente multicódigos (Pimenta, 2003A,2003B,2003C, 2004).

No caso do *EuroMayday*, é claro o avanço em relação a iniciativas anteriores de mobilizações internacionais via Rede, tanto em termos de aprofundamento de relações existenciais quanto de compartilhamento de qualidades entre signos e objetos. Foi possível, por exemplo, a qualquer habitante do planeta com acesso à Internet participar dos protestos de 1º. de maio por meio de um signo que o representava existencialmente e em suas qualidades, na forma de uma figura humana, ou seja, de seu “avatar”, desfilando em uma avenida virtual.

A relação existencial ocorria tendo em vista que cada “avatar” precisava ser construído pelo próprio manifestante, ainda que este criasse vários deles. Neste caso, de fraude, perdia-se a veracidade da conexão de um “avatar” para cada manifestante, porém permanecia a relação entre o signo e seu criador. Outras singularidades existenciais podiam ser representadas, em termos de roupas, tipos de cabelos, e slogans pessoais. Além disso, tais relações existenciais se assentavam sobre qualidades compartilhadas entre signo e objeto, considerando-se que os “avatars” podiam ser analógicos a seus criadores, em termos de cores, formas e estilos.

Até então, a participação nas mobilizações de ativismo global limitava-se ao envio de textos, falas, fotos ou vídeos. A presença, por meio do “avatar”, contribuiu, assim, para um aperfeiçoamento do processo sógnico, uma vez que estas semioses degeneradas, ao serem articuladas pela cognição aos respectivos processos genuínos, transmitiram a estes últimos uma força existencial e icônica. Ou seja, o fato de existir na página um símbolo da pessoa reforçava seu envolvimento com o protesto.

Já a ausência de edição que caracteriza os sites de mobilização global, principalmente os centros de mídia independente – Indymedia, nos quais é possível, a qualquer um, inserir informações livremente, foi reforçada com os novos recursos usados no *EuroMayday*. Neste caso, a expressão pessoal por meio de uma opinião ou slogan, não editado, ampliava o grau de espontaneidade da representação sógnica. Conforme afirma-se acima, isto é relevante tendo em vista que os processos degenerados reforçam os processos genuínos a eles articulados, ampliando a perspectiva de que esta configuração sógnica conduza a mudanças de hábitos mentais e, daí, de conduta.

Contudo, de acordo com a semiótica de Peirce, para que se faça a passagem da postura de apatia para a de predisposição para a ação não basta a mera exposição a representações que estimulem a mudança de hábitos. É certo que este é um primeiro passo. Mas, além disso, é

preciso que haja autoconsciência e autocontrole dos processos sógnicos, ou seja, o receptor deve se voltar para a compreensão de seu próprio processo interpretativo.

Não foi isto o que se observou no site do *EuroMayday*, considerando-se as escolhas dos participantes da parada virtual. A espontaneidade permitida acabou conduzindo a uma despreocupação com o significado do evento e pouquíssimos dos slogans colocados pelos participantes tinham relações diretas com o ativismo global, servindo muito mais como uma expressão lúdica do que política.

Não se está, aqui, diminuindo a importância do lúdico nestes casos. Ao contrário, considera-se ser este um dos fatores fundamentais para se criar um maior envolvimento de adolescentes e adultos jovens, a partir da longa tradição anarquista de vinculação das atividades políticas à vida cotidiana. Esta era a postura dos Dadaístas, dos Provos, de Amsterdam, e dos Situacionistas, entre outros [Guarnaccia, 2001; Internacional Situacionista, 2002; Vaneigem, 2002]. É possível até mesmo considerar que a incorporação do lúdico à política seja uma estratégia que precisa ser mais explorada no atual ativismo global, incluindo suas versões em Rede.

Contudo, o resultado de mobilizações virtuais como a da Netparade, apesar de plasticamente atraente, é quase nulo. Em vez de utilizarem a tecnologia disponível para se organizarem em prol de questões sociais relevantes, até mesmo para as suas próprias vidas, as cerca de dezessete mil pessoas procuraram apenas se divertir, sem gerar nenhum impacto social. Deixou-se de lado, assim, a postura crítica que seria construída a partir da consciência de se estar numa rede semiótica voltada para o tema da precarização do trabalho, no atual contexto do capitalismo.

## COGNIÇÃO E AUTOCONSCIÊNCIA

Na realidade, não é uma tarefa simples se chegar à autoconsciência e ao autocontrole dos processos interpretativos relacionados a tal questão, de forma a se construir hábitos mentais e de conduta que sejam pró-ativos e que caminhem no sentido de superar a apatia que vem caracterizando o cenário político nos últimos anos. Autores pós-marxistas italianos como Negri, Lazzarato, Berardi, e, no Brasil, Cocco, são alguns dos que têm se dedicado, na última década, ao estudo deste processo de tomada de consciência da precarização do trabalho, no atual estágio de



desenvolvimento do capitalismo, sobre a base de conceitos inovadores, como o de “trabalho imaterial” e de “capitalismo cognitivo” [Cocco, 2002,2003; Lazzarato & Negri, 2001].

Embora ainda bastante vinculados a uma perspectiva estruturalista quando abordam processos semióticos (Negri chega a usar as antigas epistemes de Foucault), estes autores defendem, criativamente, que “o ciclo do trabalho imaterial é pré-constituído por uma força de trabalho social e autônoma, capaz de organizar o próprio trabalho e as próprias relações com a empresa” (Lazzarato & Negri, 2001, p. 26-7). Esta nova “intelectualidade de massa” estaria, assim, criando as condições para o surgimento de uma “nova subjetividade”, a partir de seu “poder constituinte”, autônomo em relação à organização do trabalho capitalista.

Já a hipótese do “capitalismo cognitivo” decorre de considerações como esta, de Corsiani:

“Cada vez mais, o que se consome são serviços, tecnologias informáticas e comunicacionais e os conteúdos informacionais, culturais, artísticos intimamente associados à ferramenta, cuja especificidade repousa justamente na indissociabilidade dos conteúdos que ela veicula. O tempo do consumo (de serviços, de bens informáticos e culturais) e do lazer são, portanto, tempos de aquisição e de produção de novos conhecimentos, produzidos individual e coletivamente no âmbito das redes” (In Cocco, 2003; pp.25-6).

A partir destes e de vários outros conceitos derivados desta nova visada teórica, autores como Berardi chegam bem próximos da questão que propomos neste trabalho e ajudam a apontar possíveis saídas. No artigo “Auto-organização da inteligência coletiva global” ele afirma:

De repente, os trabalhadores cognitivos descobrem que os seus salários só dão para administrar o ritmo, descobrem a miséria existencial e sexual da vida de *net-slaves*, descobrem as conseqüências do estresse da competição. Nessa crise cultural, é liberada enorme quantidade de tempo inteligente. À medida que a ilusão se dissolve, um número crescente de proletários cognitivos começa a investir nas suas competências em um processo de solidariedade e de coletividade criativa (In Cocco, 2002, p.109).

Ou seja, na medida em que se tornem conscientes dos processos semióticos aos quais estão submetidos, os “trabalhadores cognitivos” podem investir suas competências em ações coletivas e solidárias, ou seja, exatamente o que seria o objetivo de iniciativas como o *EuroMayday*. Berardi prossegue sua argumentação constatando que, embora a “consciência teórica e estratégica” não esteja “à altura das potencialidades produtivas do movimento e da riqueza de sua composição social”, o “movimento precisa sair da espiral repetitiva das manifestações de reação antiglobalista” e que a “auto-organização do trabalho cognitivo deve ser o seu programa” para “sabotar os planos das *corporations* que dominam a semioesfera” (In Cocco, 2002, pp.110-2). Daí, conclui: “agora o movimento deve tornar-se força política que

possibilite a autonomia da inteligência coletiva da regra do semiocapital” (In Cocco, 2002, pp.112).

Isto, contudo, é algo que o site dedicado ao *EuroMayday* não realiza. Conforme afirmamos acima, foi interessante o estímulo à participação pela Rede, por meio da Netparade, com boa exploração dos recursos atuais de interatividade. Contudo, não houve, conforme defende Berardi, um programa de auto-organização do trabalho cognitivo. Resta saber como se daria tal programa, pois o diagnóstico destes autores avança no quê fazer, porém pouco fala no como isto pode ser realizado, especialmente na esfera dos meios de comunicação.

Conforme afirmamos acima, um dos problemas desta contribuição teórica é sua frágil sustentação semiótica, bastante vaga e ainda fundada no estruturalismo e na lingüística. É possível, no entanto, recorrer mais uma vez à semiótica de Peirce, que se apóia numa lógica bem mais ampla do que a do verbal e, a partir dela, mostrar que o controle consciente dos processos interpretativos envolve a compreensão dos padrões de inferências adotados. Segundo Peirce:

Dizer que uma operação da mente é controlada é dizer que é, num sentido especial, uma operação consciente; e isso, sem dúvida, é consciência do raciocínio. Pois esta teoria exige que, ao raciocinar, estejamos conscientes, não somente da conclusão, e de nossa aprovação deliberada a seu respeito, mas também dela ser o resultado da premissa a partir da qual ela resulta, e, além disso, de que a inferência é uma da possível classe de inferências que se conformam a um princípio-guia. (...) Só elas merecem ser chamadas raciocínios; e se quem raciocina é consciente, mesmo vagamente, de qual é seu princípio-guia, seu raciocínio deve ser chamado de argumentação lógica (Peirce, 1934-58, 5.441).

No caso em questão, do *EuroMayday*, não ocorreu nada desse tipo, ou seja, prevaleceram os mesmos tipos de raciocínio habituais das “*corporations* que dominam a semioesfera”. As ênfases foram dadas a questões particulares, no máximo regionais. A mobilização em Rede, mais uma vez, esteve centralizada apenas em algumas cidades européias, sem que houvesse um pensamento abrangente, voltado para mobilizações internacionais, que deveriam fundamentar o ativismo global. Com isso, os participantes da Netparade, em sua maioria, colocaram no site os slogans que lhes vieram à cabeça, sem sequer considerarem o tema principal, ou seja a precarização do trabalho, e muito menos conceitos complexos como os de “trabalho imaterial” ou “capitalismo cognitivo”, deixando, assim, mais uma vez, de colaborar criticamente para a construção de um possível “outro” mundo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. COCCO, Giuseppe, Silva & Galvão (2003) Capitalismo Cognitivo. Rio: DP&A
2. COCCO, Giuseppe e Gabriella Hopstein (2002) As Multidões e o Império. Rio: DP&A
3. EUROMAYDAY Netparade (2004) (*website*) [online]. Itália:[citado em 02/05/2004]. Disponível pela World Wide Web: <http://www.euromayday.org/netparade>
4. GUARNACCIA, Matteo (2001) Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura. SP: Conrad
5. INTERNACIONAL SITUACIONISTA (2002) SITUACIONISTA. SP: Conrad.
6. LAZZARATO, Maurizio e Antonio Negri (2001) Trabalho Imaterial. Rio: DP&A
7. LEMOS, André. (2002) “Aspectos da cibercultura”. In: PRADO, José Luiz Aidar (org.). Crítica das práticas midiáticas. SP: Hacker.
8. KENNY, Colun. (2004) Over-excited, over-loaded and over here [online]. Dublin, Sunday Independent, [cit. 06/05/2004]. <[www.unison.ie/irish\\_independent/frontpagepdfs/2004/10785.pdf](http://www.unison.ie/irish_independent/frontpagepdfs/2004/10785.pdf)>
9. MORAIS, Dênis de. (2001) O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A.
10. \_\_\_\_\_.(2001) O ativismo digital [online]. Corvilhã: Univ. da Beira Interior, 2001. [cit. 25/06/2004]. <[www.bocc.ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=moraes-denis-ativismo-digital.html](http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=moraes-denis-ativismo-digital.html)>.
11. NASCIMENTO, Susana. (2002) Mediaticamente ‘homem público’: sobre a dimensão electrónica dos espaços públicos [online]. Corvilhã: Univ. da Beira Interior, 2002. [cit. 10/07/2002]. <[www.bocc.ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=nascimento-susana-mediaticamente-homem-publico.html](http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=nascimento-susana-mediaticamente-homem-publico.html)>.
12. SOARES, Letícia Perani. (2004) Internet e o paradigma da veracidade das informações. JF: FACOM/UFJF (Monografia PET/SESU)
13. PEIRCE, Charles Sanders (1931 - 1958) Collected Papers. 8 vols. Cambridge: Harvard Univ. Press.
14. PIMENTA, Francisco J. P. (2003A) "Hipermissão, Ativismo e Novos Hábitos" in Anais do I Enrecom. JF: EdFACOM/UFJF.
15. \_\_\_\_\_(2003B) Possibilidades da Hipermissão no Ativismo Global In: Anais do XXVI INTERCOM. SP: INTERCOM.
16. \_\_\_\_\_(2003C) Semiótica, Contexto Multicódigos e o Design in: Anais do I Congresso de Semiótica Aplicada ao Design. Rio: EDPUUC.
17. \_\_\_\_\_(2004) “Redes Multicódigos: Possibilidades Semióticas para o Ativismo Global” In: Anais do XIII Compós. SP: UMESP.
18. VANEIGEM, Raoul. (2002) A Arte de Viver para as Novas Gerações. SP: Conrad