



O acesso e a experiência através dos jogos digitais¹

Carlos Eduardo De Martin SILVA²
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

A constituição da sociedade em rede reconfigura intensamente o modelo de organização social, refletindo na forma como ocorrem os episódios culturais e comerciais e nas definições de riqueza e poder. O advento tecnológico incorpora e amplia capacidades para o estabelecimento de tais transações, criando condições para que experiências mais relevantes sejam concebidas. Através dos jogos digitais, a humanidade tem a oportunidade de desenvolver soluções ricas em interatividade e que resgatem o elemento lúdico, tão importante para dar sentido aos processos. A seriedade do contexto não elimina o poder de fascinação e a recompensa por desempenhar papéis diversos e se ver devidamente representado e reconhecido por tal. O acesso é a ligação do homem ao incansável movimento de distribuição dessa teia, que existe enquanto se faz conectar.

Palavras-chave: jogos digitais; acesso; experiência; conexão; informação.

Introdução

Em tempos de ampliação da conectividade, cada vez mais pessoas e dispositivos são incluídos nas diversas redes que permeiam as esferas pessoal e profissional. Cada nó passa a ser componente multifacetado de topologias³ em permanente rearranjo físico e lógico, contraindo e expandindo as possibilidades de acesso a produtos, serviços e fundamentalmente, experiências. Conectar-se significa estar apto a integrar tais ambientes e a estabelecer processos de alimentação mútua (entre os nós e as redes) por elementos desejados/necessários em cada fragmento da vida cotidiana, à medida que se apresentam como demanda do desenvolvimento social, quer seja por interesses primariamente individuais, quer seja para o benefício da coletividade. Essa nova concepção da vida em sociedade reflete intensas transformações que, a partir do questionamento de instituições como o Estado e a Igreja, reconfiguração da estrutura familiar, flexibilização das carreiras profissionais, fragilização dos relacionamentos e revisão dos padrões

¹ Trabalho apresentado no GT – Cibercultura e Tecnologias da Comunicação, do Inovcom, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade pela Universidade Federal de Juiz de Fora/MG - UFJF, email: caduweb@gmail.com.

³ A topologia de uma rede representa a forma sob a qual os dispositivos estão conectados e estabelece como ocorre o fluxo de informações entre os nós.



de produção, contribuem para a instalação de novos mecanismos de acesso a um modelo que aproxima o cultural e o econômico nas questões sociais de toda espécie.

As bases da vida moderna estão começando a se desintegrar. A instituição que uma vez levou os homens a batalhas ideológicas, a revoluções e a guerras está esmorecendo lentamente na aurora de uma nova constelação de realidades econômicas que está levando a sociedade a repensar os tipos de vínculos e limites que irão definir as relações humanas no século XXI (RIFKIN, 2001, p. 4).

O questionamento dos padrões e a quebra das bases econômicas, sociais e culturais vigentes nos leva a perceber e reconhecer a importância de alguns aspectos:

- A informação é a matéria-prima fundamental e sua utilização adequada auxilia no entendimento das questões humanas e a consequente tomada de decisões;
- A tecnologia pode ser identificada em todas as áreas e nas mais diversas questões transformadoras da sociedade;
- A lógica das redes, caracterizada pelo complexo e imprevisível padrão das interações, pode ter essas questões superadas a partir do desenvolvimento da tecnologia da informação.
- A capacidade de reconfiguração dá à sociedade em rede a flexibilidade necessária em tempos de mudanças cada vez mais intensas e menos espaçadas, minimizando eventuais problemas de performance.
- A convergência das tecnologias da informação possibilita a integração das atividades e consolidação das informações.

Confrontando aspectos positivos e negativos dessa discussão, percebe-se que, enquanto por um lado pode-se enveredar por um aparentemente ingênuo e precipitado otimismo no discurso sobre ampliação das possibilidades de transações pelas redes, por outro cria-se também um grande abismo entre aqueles que conseguem acompanhar e participar de forma ativa desse movimento e os que permanecem às margens do processo. Não é objetivo desse trabalho estudar a questão da inclusão/exclusão digital/social. Entretanto, pontuar tal aspecto aqui se deve à necessidade de reconhecer que elementos dessa ordem precisam ser devidamente trabalhados na proposição de soluções para o indivíduo e o coletivo, que passam a poder exercer até mesmo a própria cidadania através de novos, poderosos e desconhecidos caminhos. Distinções nesse sen-



tido podem provocar distorções graves quanto aos anseios de uma sociedade heterogeneamente constituída por blocos incompatíveis tecnológica, cultural e economicamente.

Como aponta Rifkin:

[O acesso] diz respeito a distinções e divisões, sobre quem deverá ser incluído e quem será excluído. Acessar está se tornando uma ferramenta conceitual potente para se repensar nossa visão de mundo, bem como nossa visão econômica, tornando-se a metáfora mais poderosa da próxima era (RIFKIN, 2001, p. 12).

O autor complementa ainda que:

A defasagem entre os que têm posses e os que não têm é enorme, mas a defasagem entre os conectados e os desconectados é ainda maior. O mundo está se desenvolvendo rapidamente em duas civilizações distintas – aqueles que vivem dentro de portões eletrônicos do ciberespaço e aqueles que vivem do lado de fora deles. [...] A separação da humanidade em duas esferas diferentes de existência – a chamada divisão digital - representa um momento decisivo na história. Quando um segmento da população humana já não é mais capaz de se comunicar com o outro no tempo e no espaço, a questão do acesso assume um significado político de proporções históricas. A grande divisão, na próxima era, é entre aqueles cujas vidas são cada vez mais levadas para o ciberespaço e aqueles que nunca terão acesso a esse novo e poderoso âmbito de existência humana. (RIFKIN, 2001, p. 11-12)

Essa dificuldade de comunicação entre os que têm acesso e os que não têm deve-se também à perda de boa parte do sentido das questões em pauta, já que se caminha cada vez mais para a conversão de cada evento em comércio. Nadar contra essa corrente talvez não seja a melhor opção, mas há que se reconhecer que, justamente através do componente tecnológico, suporte dessa nova realidade, muito pouco foi feito até agora para viabilizar o exercício dos papéis sociais que assumimos.

Ficaremos detidos aqui em levantar características das intervenções através das plataformas de jogos digitais que contribuam para um melhor aproveitamento dos recursos de interatividade e hipermedialidade em função de um acesso pleno a essas redes que se formam, proporcionando, assim, experiências mais ricas e relevantes. Afinal, a partir do momento em que a teia só existe pela presença de cada ponto que se conecta, expandir o poder de participação e interferência poderá permitir ainda que outras conexões se formem e as atuais sejam consolidadas, com o resgate do elemento lúdico, que encanta e favorece um acesso mais naturalmente reconhecido à interface desse novo mundo. Abre-se ainda a possibilidade de exercermos amplamente a agência, que é “[...]a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. [...]” (Murray, 2003, p. 127)



Na próxima seção será apresentado um panorama sobre a constituição dessa sociedade em rede, que existe a partir das conexões que se criam e reconfiguram entre os nós, na constante mutação da própria condição de vida em sociedade. Em seguida serão tratadas as características dos jogos digitais que contribuem para que esse rearranjo permita o acoplamento de novos agentes, ampliando seus papéis à medida que a própria rede se faz universal.

O acesso à rede

“Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). [...]” (CASTELLS, 1999, p. 498)

Ao discutir a relação entre tecnologia e sociedade, não se pode deixar de mencionar o trabalho do sociólogo espanhol Manuel Castells⁴. Inicialmente dedicado ao estudo dos movimentos sociais como modificadores da paisagem urbana, a partir dos anos 80 orientou seus esforços para entender o impacto das novas tecnologias na reorganização da estrutura econômica. Em seu trabalho “A Era da Informação” (1999), Castells analisou as interferências da tecnologia na estruturação social, a ligação entre o capital financeiro e a economia, as relações de trabalho, a ligação entre mídia e poder e também a forma como as pessoas percebem o tempo e o espaço. Nesse contexto, caracterizou uma nova estruturação social, diferente da configuração anterior pela adaptabilidade, flexibilidade e volatilidade. Assim, o termo “sociedade em rede” passou a ser utilizado nas abordagens sobre produção de valor em função das relações humanas (e vice-versa), favorecendo o surgimento de um novo conceito de planejamento urbano, distinto dos padrões da época.

Para o bem da verdade, verifica-se que as redes já existiam como forma de organização da vida humana em suas diferentes dimensões, sendo, de fato, potencializadas em abrangência e relevância a partir do desenvolvimento e utilização da tecnologia como ferramenta para geração de riqueza, exercício do poder e criação de códigos culturais, considerando a cultura como “[...] uma construção coletiva que transcende prefe-

⁴ Informações atualizadas sobre o trabalho do autor podem ser encontradas no website oficial, disponível no endereço <http://www.manuelcastells.info>.



rências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas [...]” (Castells, 2003, p. 34).

Tais aspectos determinam as bases materiais da sociedade, que, à medida que sofre transformações desse tipo reflete diretamente nos modelos de estratificação social e relacionamento humano, redefinindo as relações de produção, poder e experiências (individual e coletiva). Com o surgimento dessa nova sociedade, a estrutura sócio-econômica adotada até então passa a sofrer profundos questionamentos, escancarando a fragilidade dos modelos clássicos quanto à adequação aos novos padrões que se apresentavam. Percebe-se o Estatismo claramente despreparado para a transposição a uma nova realidade, a da era da informação. Enquanto isso, o Capitalismo passa a sofrer os impactos dessa reestruturação através da globalização da atividade econômica, da flexibilização das organizações e de um maior controle das questões que envolviam o trabalho.

“[...] Há um verdadeiro retrocesso quanto à noção de bem público e de solidariedade, do qual é emblemático o encolhimento das funções sociais e políticas do Estado com a ampliação da pobreza e os crescentes agravos à soberania, enquanto se amplia o papel político das empresas na regulação da vida social.” (SANTOS, 2002, p. 38)

Outra frente caracterizou-se por questões menos políticas ou econômicas, mais voltadas à melhoria das condições de vida dos cidadãos. Os movimentos sociais e culturais passam a atuar como agentes autônomos fundamentais na reconfiguração social em função da produção e distribuição de códigos culturais alternativos. Nesse sentido, algumas ações e reações passaram a incomodar os detentores do poder, pressionados por iniciativas como:

- Não aceitação da autoridade arbitrária e absoluta;
- Revolta contra a injustiça;
- Incentivo às experimentações pessoais, como sinal de liberdade individual e coletiva;
- Questionamento de bases profundas da sociedade;
- Oposição ao reconhecimento das estruturas tradicionais da religião;
- Amadurecimento intelectual para o favorecimento de um mundo interdependente.



Hoje, mais do que o fluxo de informações, chega-se a um momento em que é o acesso às experiências que determina quem participa ou não desse jogo. O valor material começa a não corresponder mais ao real valor das coisas, cuja propriedade é severamente discutida em tempos que o período entre algo ser considerado lançamento e obsoleto é cada vez mais curto e os custos de atualização da base física torna-se cada vez mais caro. Sabendo disso, verifica-se que o ambiente digital apresenta elementos que favorecem a transposição (não como substituição, mas como ampliação) de diversas questões do mundo concreto e cria condições para um novo tipo de acesso, abrindo espaço para a participação coletiva, como já acontece atualmente em relação ao entretenimento. É nesse contexto que os jogos estão inseridos, levando o espectador a fazer parte da ação. Huizinga aponta que “a função do jogo [...] pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. [...]” (1996, p. 16)

Representar ou lutar, que na realidade dos jogos digitais podem compor simultaneamente cada papel, são verbos que fazem parte da própria existência enquanto seres sociais que possuem direitos e deveres e que precisam de condições adequadas para desempenhar as ações correspondentes. E, se a intervenção tecnológica se faz presente em todo esse processo social evolutivo do qual temos tratado, uma “versão digital” dos vínculos atuais deve ser preparada para captar, processar e distribuir a informação que transita incessantemente no mar de nós conectados. A justificativa para trabalhar os jogos com esse objetivo está na quantidade e qualidade das experiências que, apesar da viabilidade técnica, ainda carecem de visibilidade.

A experiência através dos jogos digitais

“[...] À medida que uma civilização vai-se tornando mais complexa, vai-se ampliando e revestindo-se de formas mais variadas, e que as técnicas de produção e a própria vida social vão-se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de idéias, sistemas de pensamento e conhecimento; doutrinas, regras e regulamentos; normas morais e convenções que perderam já toda e qualquer relação direta com o jogo. [...] a civilização se tornou mais séria, devido ao fato de atribuir ao jogo apenas um lugar secundário.” (HUIZINGA, 1996, p. 85)

A seriedade, em oposição ao jogo, traz consigo elementos que, muitas vezes, inibem a produção de experiências tão sedutoras e eficazes quanto o suporte hipermídia, por exemplo, permitiria desenvolver. Conseqüentemente, ocorre uma subutilização dos



recursos que permitiriam um acesso amplo e rico em detrimento de formas e processos engessados. Com o avanço na capacidade do homem em criar estruturas paralelas de relacionamento e interação, algumas conseqüências da utilização em massa da tecnologia da informação começam a ser percebidas e passam a requerer certo cuidado, como é o caso da padronização dos formatos para desenvolvimento e expressão da criatividade, que, se por um lado facilitam a disponibilização e o acesso das informações, por outro podem incentivar a acomodação e repetição dos modelos, além da banalização do tratamento de outras questões, como as afetivas e culturais. Nesse sentido, o resgate do jogo, agora sob o formato digital, surge como uma possibilidade de intervenção diferenciada, agregando e disponibilizando elementos valiosos para um melhor aproveitamento dos novos espaços de socialização e desenvolvimento. Como aponta McLuhan, “[...] na graça e na brincadeira recuperamos a pessoa integral, já que só podemos utilizar uma pequena parcela de nosso ser no mundo de trabalho ou na vida profissional. [...]” (2000, p. 264)

Em ambientes híbridos, a partir dos quais nem sempre se faz tão clara a separação entre o que é físico e o que é virtual (será mesmo necessária?), talvez esteja justamente na relativização da relação entre seriedade e jogo uma alternativa importante de exploração do novo mundo conectado. Afinal, se “[...] o mundo ilusório [concebido com os jogos digitais] tornou-se tão poderosamente sedutor que passou a abranger a própria realidade física”, como afirma Murray (2003, p.37), por que não investir na utilização plena dos recursos que tanto revolucionam a indústria do entretenimento, trazendo soluções práticas para outras questões do dia-a-dia, ditas sérias? A capacidade de existência através de representações múltiplas e sobrepostas e de apresentação de narrativas complexas com possibilidades de intervenção direta cria condições para a representação e participação coletiva em causas de todo tipo.

Murray aponta uma questão importante:

“Talvez as forças sociais e econômicas nunca consigam levar a atual indústria de entretenimento para além dos lucrativos jogos do tipo ‘fogo neles!’, dos quebra-cabeças e labirintos. Mas nada impede que desenvolvedores mais sofisticados produzam histórias com mais ressonância dramática e densidade humana, histórias que [...] signifiquem algo. [...]” (MURRAY, 2003, p. 64)

E por que não, em vez de criar histórias, representar as histórias reais, ampliando os embates comunicacionais existentes, agora em um novo formato, capaz de permitir outros tipos de intervenções pelos cidadãos. Mais uma vez McLuhan reforça essa



idéia ao reconhecer que “[...] todos os jogos são meios de comunicação interpessoal e podiam não possuir existência nem significado a não ser como extensões de nossas vidas interiores imediatas. [...]” (2000, p. 266-267)

Ao tratar dessas novas formas de acesso muito se fala sobre convergência, mas poucos conseguem, de fato, transitar pela tênue divisa entre a correta aplicação do termo e a mera multiplicidade de formatos midiáticos utilizados pela indústria da comunicação. O que se vê muitas vezes são propostas inconsistentes que apenas utilizam dos meios para comunicar o conjunto de informações pretendido sem o devido critério, que estabeleça condições para apropriação pelo usuário e melhor aproveitamento da experiência. A variedade de opções é importante, mas o que realmente deve ser colocado em pauta são os elementos que atraem o consumidor para o produto ou serviço (para a experiência!) e quais iscas podem ser utilizadas para levá-lo de um meio ao outro, na busca pelo descobrimento de informações importantes sobre o que se está comunicando. O que o consumidor quer mesmo é ganhar alguma coisa com isso. Ele quer sentir que na situação apresentada exista uma oportunidade realmente valiosa, que o torne especial em meio às outras pessoas do convívio social e profissional, algo que pode ser explorado, por exemplo, combinando a interatividade dos jogos com a tv digital, que começa a dar os primeiros passos no país.

Além da ação “dentro” do jogo propriamente dito, a idéia de utilizá-lo através da rede favorece o surgimento de um fenômeno que, já há algum tempo, e cada vez mais, vem captando adeptos de todos os perfis, modelando formas de agrupamento e organização das pessoas à medida que os recursos tecnológicos são inseridos no contexto das relações sociais. Trata-se das comunidades virtuais.

“[...] A velha idéia de empreendimentos autônomos, delimitados, está cedendo lugar à noção de parceiros múltiplos inseridos profundamente nas operações uns dos outros e engajados tanto em relacionamentos recíprocos formais quanto informais.” (RIFKIN, 2001, p. 37)

À medida que mais pessoas passam a ter acesso às tecnologias computacionais e à internet outras formas de interação se fazem necessárias e necessitam da estrutura tecnológica disponível para se estabelecerem. Uma das primeiras percepções que se tem diz respeito ao impacto que a urbanização imprime sobre formas mais naturais de agrupamento e organização do homem, afastando-o de seus pares mais próximos e cujos grupos de interesses apresentem maior interseção. A evolução das estruturas sociais que compõem esse novo contexto produz modificações profundas naqueles que podem ser considerados os grandes grupos de ambientes da vida cotidiana, assim definidos:



- O lar
- O trabalho
- Os terceiros lugares (onde os laços sociais acontecem, nos momentos de lazer e entretenimento. Ex.: igrejas, clubes, parques etc.)

O que se percebe é que, no passo da modernidade, estes terceiros lugares, tipo de ambiente que interessa a esse estudo, passam a existir cada vez em menor quantidade e qualidade, diminuindo o sentimento de comunidade que outrora preenchia grande parcela da população. Além disso, o culto ao individualismo e à concorrência sem limites também podem ser apontados por esse enfraquecimento das relações sociais em um sentido mais afetivo. Uma das características principais da comunidade trata do interesse comum, que nos mostra que, independente da questão geográfica, o empenho sobre os mesmos temas provoca a organização de pessoas em torno de discussões e realização de eventos para discussões e exposições. As comunidades virtuais passam a surgir como forma alternativa para que os laços sociais desmantelados ressurgam em um ambiente “seguro” e com novas possibilidades de interação e troca de experiências. A partir do compartilhamento e discussão de idéias entre pessoas com interesses comuns, atua-se na reconfiguração dos espaços interativos, sendo necessário analisar a influência dessa modalidade no relacionamento humano presencial. Independentemente do meio em que a comunidade se estabeleça, cabe a cada um praticar as ações que estimulem essas trocas de experiências, pois é dessa prática comunicativa que surge a interatividade, quando “a relação entre cultura e jogo torna-se especialmente evidente nas formas mais elevadas dos jogos sociais, onde estes consistem na atividade ordenada de um grupo ou de dois grupos opostos. [...]” (Huizinga, 1996, p. 54)

Alguns dos principais elementos formadores das comunidades virtuais são:

- discussões públicas: assuntos de mérito coletivo e que despertem o interesse no compartilhamento de opiniões;
- relacionamentos: possibilidade de criar novos laços afetivos e/ou comerciais ou resgatar contatos ausentes.



Alguns especialistas apontam as comunidades virtuais como uma variação das comunidades tradicionais, diferenciando-as pela utilização da CMC⁵. De certa forma isso se torna um dificultador para a aplicação do conceito ao ciberespaço quando da constatação da ausência de uma base territorial. Entretanto, a comunidade não deve ser confundida com o aparato tecnológico que viabiliza sua existência. Dessa forma, o fato de várias pessoas se organizarem através de um website em torno da busca e realização de serviços de interesse comum, que não contemplem o relacionamento pessoal entre as pessoas, não caracteriza uma comunidade virtual.

Segundo Castells:

“[...] Movimentos sociais de todo tipo, de grupos ambientais a ideologias extremistas de direita (p. ex., nazismo, racismo), tiraram proveito da flexibilidade da Net para divulgar suas idéias e articular-se através do país e do globo.” (CASTELLS, 2003, p. 48)

Fato que não deve ser ignorado diz respeito à possibilidade de estabelecimento de contatos presenciais a partir de relacionamentos iniciados virtualmente, bem como o caminho inverso. As comunidades virtuais passam, cada vez mais, a organizar eventos para divulgação de suas atividades e estreitamento dos laços entre seus participantes. Assim, as ligações são reforçadas e novas possibilidades de interação passam a ser exploradas.

O jogo existe como linguagem enquanto se apresenta como uma forma do homem expressar questões diversas, desejos íntimos e/ou politicamente incorretos, anseios publicamente reconhecidos etc. Esse desejo de comunicar inclui o desejo de poder, de ser capaz de interferir no mundo em que se joga, ou vive. E estabelecer um ambiente que concentre esse desejo de poder de várias pessoas pode canalizar uma energia criativa que é desperdiçada por não encontrar um terreno fértil. Assim, pensar nesse tipo de produto comunicacional como algo que vai além do aparato tecnológico é estimular uma comunicação modificadora e mais adequada aos novos tempos.

“[...] Comunicação aqui se entende, conforme Lucia Santaella, como um processo constituído pelo relacionamento entre emissor e receptor – que em muitas situações trocam de papel, definindo-se como parceiros de um processo comunicacional – e pelo que também se encontra fora do relacionamento direto entre esses dois ou mais parceiros. [...] a hipermídia [...] se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela, por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para o seu desenvolvimento. [...]” (GOSCIOLA, 2003, p. 22-23)

⁵ CMC – Comunicação mediada por computador.



Considerações finais

Em toda a sua existência, a sociedade vem apresentando o conhecimento como elemento fundamental ao entendimento dos processos que compõe a organização e atividade humana, caracterizando fator central para seu desenvolvimento. O que muda a partir da constituição da sociedade em rede é a disponibilização de aparatos tecnológicos que nos permitem atuar sobre a informação a fim de reorganizar as formas de agrupamento e interação social através de redes eletrônicas de informação.

Independentemente de como os relacionamentos sociais iniciam e evoluem, a interferência da tecnologia sobre a forma das pessoas se organizarem e compartilharem suas experiências não deve ser ignorada. Mas longe de substituir as formas tradicionais de contato humano, as soluções baseadas nas plataformas de jogos digitais surgem como possibilidades de interação rica, ao mesmo tempo em que são meios de resgate de valores e relações depreciadas.

Buscar no lúdico elementos que estimulem a participação ativa e também o ingresso de novos participantes é uma tarefa que depende do esforço conjunto não só de técnicos, mas também, e principalmente, de profissionais capazes de entender que a própria existência humana agora se desenvolve em outro suporte (não totalmente, mas cada vez mais). Assim, promover o acesso é permitir que as experiências sejam cada vez mais compartilhadas, que as trocas sejam de verdade, e que o grande jogo, da vida, continue.

Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003. 243 p.

_____. **A sociedade em rede**. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1). 4 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003. 271 p.



HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2000. 407 p.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. SP: UNESP, 2003.

RIFKIN, Jeremy. **A Era do Acesso**. Trad. Maria Lucia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books, 2001.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 9 ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.