



Real x Virtual, Movimentos que Transcendem o Ciberespaço¹

Éverton Bohn Kist².

Centro Universitário Franciscano.

Resumo

Ao enviar uma mensagem anônima para 50 pessoas, através do *e-mail themobproject@yahoo.com*, convidando-as para ir à frente da *Claire's Acessories*, uma loja de acessórios femininos de Nova Iorque, o jornalista Bill Wasick organizou o primeiro *Flash Mob* de que se tem notícia. Para definir *Flash Mob* (ou *Flash Mobilization*) como o ato ou mobilização organizada no campo virtual que transcende a barreira do ciberespaço e concretiza-se no mundo real, este trabalho recorre à distinção entre virtual e real encontrada em Pierre Lévy e ao conceito de líderes de opinião, em Mauro Wolf. O que se intenta é uma análise do fenômeno comunicacional *Flash Mob*, para tanto recorrendo também aos conceitos de territorialização e desterritorialização, em Deleuze e Guattari, e tribalização, em Michel Maffesoli.

Palavras-chave

Flash Mob; Mobilização Instantânea; Ciberespaço; Tribalização.

Corpo do trabalho

São Paulo, agosto de 2003. Um grupo de pessoas atravessa a Avenida Paulista em frente ao MASP, senta no chão, tira o sapato, bate com o salto no chão, levanta e segue seu caminho. Assim se deu o primeiro “*Flash Mob*” de que se tem notícia no Brasil.

Os *Flash Mobs*, também denominados *Inexplicable Mobs* (Mobilização Inexplicável), ou ainda *Flash Mobilization* (Mobilização Instantânea), são organizados

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão de Comunicação Multimídia, do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

² Graduando em Publicidade e Propaganda, no Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria (RS), sob orientação da Profa. Dra. Ana Luiza Coiro Moraes. Atuou, em regime de estágio, como redator publicitário, na Agência Tática (Rio de Janeiro/RJ), e como criativo no Instituto Terrazul (Rio de Janeiro/RJ).



no mundo virtual e disseminados por formadores ou líderes de opinião (Mauro Wolf, 1995). São “blogueiros”, líderes em comunidades virtuais, que se comunicam através de *e-mails*, *weblogs*, mensagens SMS, torpedos, e toda a infra-estrutura que a tecnologia oferece, com a finalidade de reunir um grupo de pessoas no mundo real, em algum lugar público, para manifestar-se de alguma forma — podendo este movimento ter alguma motivação concreta ou ser completamente *nonsense*. Mas, antes de prosseguir, há a necessidade de por o leitor a par dos conceitos de mundo real, mundo virtual, virtualidade e ciberespaço. E pontuar os limites dos mundos paralelos do concreto e do subjetivo.

Nos dias de hoje, quando a tecnologia está cada vez mais presente em nossas vidas, quase que de forma simbiótica, é muito comum se ouvir falar em termos como sociedades virtuais, ciberespaço, virtualização, porém muitas vezes criamos uma concepção inadequada e errônea destas nomenclaturas. O virtual é retratado como algo que pura e simplesmente não existe, algo lúdico, que está no imaginário.

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal.(...) Aqui cabe introduzir uma distinção capital entre possível e virtual que *Gilles Deleuze* trouxe à luz em *Différence et répétition*. O possível já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real só lhe falta a existência. (LÉVY, 1996: p. 15)

O que Pierre Lévy tenta esclarecer com estas palavras é que a diferença entre o real e o virtual é algo não tão complexo como se imagina, que o virtual é algo que tem toda a possibilidade de se tornar real, passar para o mundo concreto, porém continua subjetivo, não palpável. Em outras palavras, é possível dizer que o virtual existe em um outro plano, ao qual não se possui acesso físico. Isso não quer dizer que tais objetos ou objetivos virtuais sejam menos ou mais importantes do que os reais, são apenas constituídos respectivamente de forma, matéria; e não-matéria.

É para ter acesso a este plano virtual, porém não menos real, que o homem utiliza as tecnologias existentes, internet, computadores, celulares. Tecnologias estas que possibilitam o acesso, pois criam portais entre estes dois mundos paralelos. Ainda,



segundo Lévy: “Estamos ao mesmo tempo aqui e lá, graças às técnicas de comunicação e tele-presença.” (LÉVY, 1996: p. 27)

São estas tecnologias que possibilitam ao homem interagir, comunicar-se, compartilhar informações com seus semelhantes, afins ou não, mais rapidamente e sem a necessidade de um encontro no mundo real, transitando somente pelo emaranhado campo virtual. Para tanto, ele é guiado por seus aparelhos informatizados com acesso à rede mundial de computadores, a internet, que foi idealizada no século XX, mais precisamente na década de 60, com o objetivo de troca e compartilhamento de informações, voltadas, sobretudo, para fins militares e para a pesquisa. É impossível falar em ciberespaço e internet sem mencionar o computador, máquina que despertou enorme interesse em grandes nações no final da II Guerra Mundial, visto o grande potencial estratégico que ela possibilitava.

Demorou alguns anos até a população ter acesso aos computadores e foi só no final da década de 80 e um pouco mais tarde no Brasil, já na década de 90, que o ciberespaço toma forma e entra definitivamente no cotidiano das pessoas.

O grande atrativo da internet é, e sempre foi, a possibilidade de se trocar e compartilhar idéias, estudos e informações com outras pessoas que, muitas vezes nem se conhecem pessoalmente.

Todavia este cenário ficou mais evidente pelo advento do mundo 2.0, onde as pessoas não são mais só receptoras, mas também produtoras e disseminadoras de informação, onde o foco passa para o usuário, que não precisa mais garimpar a informação, ela vem até ele. A internet se torna mais simples, sem tanta poluição visual, primando pelo conteúdo. A internet 2.0 surge para reforçar a questão social da internet, colaboração e troca de informações entre usuários, quando a grande estrela é o conteúdo.

A internet consegue unir pessoas desconhecidas de qualquer lugar do globo e organizá-las em tribos, quebrando barreiras espaço-temporais. Pessoas de qualquer lugar do planeta podem acessar a rede mundial de computadores e interagir com outras, independente do espaço físico onde elas se localizem: desde que tenham os equipamentos necessários, elas se encontrarão no ciberespaço. Trata-se de um lugar onde não existem delimitações geográficas, políticas, religiosas ou raciais, onde as pessoas se relacionam com outros semelhantes e aderem a movimentos, a grupos, tribos, que interagem entre si de acordo com seus interesses específicos afins, podendo nem sequer encontrar-se, ou conhecer-se no mundo real. Para “unirem-se”, as pessoas não



mais necessitam estar em um mesmo ambiente físico, basta a vontade e a afinidade em algum determinado assunto.

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédios de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não presente”, essa comunidade esta repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis... ou parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem as antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde se reconfiguram com um mínimo de inércia.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação, se virtualizam, eles se tornam “não presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. (LÉVY, 1996: p. 20)

O sentimento e a necessidade de pertencer a algo fortalece esse comportamento tribal, que nos remota a tempos arcaicos; à necessidade de ser aceito pelos demais, a um ambiente de maior segurança, à possibilidade de expressar opiniões e contar com o interesse dos demais integrantes do grupo. Uma vez que todos interagem através de assuntos afins, os inseridos neste grupo se tornam menos inibidos para colocar sua opinião a respeito de determinado assunto.

Agora, cada vez mais, nos damos conta que mais vale considerar a sincronia ou a sinergia das forças que agem na vida social. Isso posto, redescobrimos que o indivíduo não pode existir isolado, mas que ele está ligado, pela cultura, pela comunicação, pelo lazer, e pela moda, a uma comunidade. (MAFFESOLI, 1998: p. 114)

A idéia do indivíduo que sai de seu espaço natural, adentra o ciberespaço e vai em busca de outro ambiente, um “ambiente” virtual, uma comunidade onde encontra semelhantes e pode se sentir parte de um grupo, parte de um todo, exemplifica a observação de Maffesoli, já que promove uma reconstrução do ideal comunitário. Pessoas unidas em comunidades são mais fortes, pois lutam pelos mesmos ideais e buscam os mesmos objetivos.



Por mais peculiar que seja a cultura onde se insere um indivíduo, por mais remoto que seja o lugar onde ele reside espacialmente, ao adentrar ao ciberespaço essa pessoa encontrará semelhantes. E indivíduos que compactuam os mesmos gostos acabam por relacionar-se de forma mais intensa e verdadeira, por sentirem-se mais a vontade.

Grandes exemplos deste comportamento “tribal” é o sucesso de sítios que se consagraram graças a essa tendência, como o *Orkut*, *Face Book*, *My Space*, *Hi 5*, dentre tantos outros, que são uma extensão do relacionamento humano no ciberespaço. Outro sítio que demonstra essa tendência é o *Second Life* que, como o nome já sugere, (segunda vida), é um espaço destinado para as pessoas reinventarem-se e relacionarem-se no mundo virtual.

Mesmo conhecendo as pessoas no mundo real, esse comportamento de “tribos” virtuais segue uma corrente da vida moderna, isto é, as pessoas têm menor disponibilidade para encontros face a face e acabam encontrando-se no mundo virtual por falta de tempo. Ao analisar superficialmente esse comportamento, chega-se a conclusão de que se trata de uma geração do isolamento, mas ao olhar mais profundamente nota-se que a interação é bastante grande, só que ela se dá através de máquinas, computadores, celulares, que mediam o contato entre as pessoas.

Desta maneira, o que ressalta de várias pesquisas estatísticas, é que cada vez mais pessoas vivem como “celibatários”. Mas o fato de serem solitárias, não significa viver isoladas. E conforme as ocasiões que se apresentam (...) o “celibatário” se junta a tal ou qual grupo, se liga a tal ou qual atividade. E assim, através de múltiplos vieses (...) se constituem as “tribos” esportivas, de amigos, sexuais, religiosas ou outras. Cada uma delas tem durações variáveis de vida, conforme grau de investimento de seus protagonistas. (MAFFESOLI, 1998: p. 195)

Com a criação da internet, da exploração do mundo virtual e destes ambientes cibernéticos para debates de assuntos afins, um novo fenômeno é presenciado: a desterritorialização, um “espaço” ou não-espaço onde a necessidade das pessoas se manifestarem tem lugar para aflorar, um espaço que pode ser acessado de qualquer lugar do mundo, salvo restrições tecnológicas, um espaço onde há produção e consumo de informações e idéias.



O conceito de desterritorialização do ser humano, na forma que o abordam Deleuze e Guattari (1992), vem complementar a idéia deste trabalho, pois o cidadão comum territorializado passa a ocupar “um outro território” a partir do momento que adentra o mundo cibernético. Ele se desterritorializa de seu espaço geográfico no mundo e, uma vez que o ciberespaço não possui barreiras espaciais, nem físicas e nem temporais, ele se transforma, em princípio, em um cidadão “sem território”. Mas, ao visitar sítios e consumir informações de seu gosto, disponibilizadas por outra pessoa, que também se desterritorializara de qualquer lugar do planeta, ele passa a compartilhar um novo território: o ciberespaço. É este mesmo o significado que Lévy (1999, p. 17) dá ao termo “ciberespaço”, trata-se, segundo ele, de “um novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” que nomeia “não apenas a infraestrutura material da comunicação digital”, mas, também “os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”, funcionando como suporte e abrigo de uma “inteligência coletiva”.

Assim, ao “visitar” novos ambientes virtuais o nosso cidadão se reterritorializa quando encontra semelhantes, pessoas como ele, interessadas nos mesmos assuntos, seja política, esporte, sexo, religião, ou pura e simplesmente a vontade de fazer novas amizades.

Já nos animais, sabemos da importância dessas atividades que consistem em formar territórios, em abandoná-los ou em sair deles, e mesmo em refazer território sobre algo de uma outra natureza (...) Com mais forte razão, o hominídeo: desde seu registro de nascimento, ele desterritorializa sua pata anterior, ele a arranca da terra para fazer dela uma mão, e a reterritorializa sobre galhos e utensílios. Um bastão, por sua vez, é um galho desterritorializado. É necessário ver como cada um, em toda idade, nas menores coisas, como nas maiores provações, procura um território para si, suporta ou carrega desterritorializações, e se reterritorializa quase sobre qualquer coisa, lembrança, fetiche ou sonho (DELEUZE E GUATTARI, 1992: p. 90).

Desta necessidade que o ser humano tem de buscar um espaço para si, formar grupos, é que no lugar em princípio “desterritorializado” que encontra no ciberespaço, ele se reterritorializa. Pois não é só o seu espaço que ele encontra ali, encontra afins, pessoas que, como ele, vão interagir reterritorializando-se em suas “aldeias virtuais” (MAFFESOLI, 1998), em um local desterritorializado como a internet, mas demarcado



agora como o espaço de uma nova “tribo”. É sobre este panorama que chegamos ao ponto crucial para a análise dos *Flash Mobs*.

Um *Flash Mob* tem início a partir da idealização de um indivíduo territorializado e enraizado em algum lugar específico do globo, com latitude e longitude, como foi o caso de Bill Wasick, jornalista de um periódico de Nova Iorque e organizador do primeiro *Flash Mob* de que se tem notícia. Bill teve a idéia de mandar um *e-mail* para 50 pessoas, sem indentificar-se, convidando-os a ir para a frente da *Claire’s Acessories*, uma loja de acessórios femininos. Bill não tinha intenção de fazer um protesto contra a loja, apenas queria ver se sua experiência daria certo. Dentre as 50 pessoas que receberam o *e-mail*, havia alguns formadores de opinião, ou líderes de opinião como conceitua Wolf (1995: p. 46). Dentre estes líderes, alguns decidiram passar o *e-mail* para as suas listas de contatos, disseminando o *Flash Mob* de uma maneira viral, que é característica do meio internet. O efeito viral da informação no ciberespaço é um dos principais responsáveis pelo sucesso das Mobilizações Instantâneas, pois é através dos líderes de opinião que se dissemina a informação. Através de seus *blogs*, listas de contatos, ou qualquer comunidade virtual. Ainda segundo Wolf (1995), esta informação chega de uma maneira mais persuasiva ao grupo social, uma vez que o líder de opinião exerce grande influência sobre o grupo social de que faz parte.

Ao entrar no ciberespaço, o jornalista desterritorializou-se, despreendeu-se de suas raízes terrenas e enviou a mensagem convidando as pessoas para o seu *Flash Mob*. A partir do momento em que as pessoas decodificaram a mensagem de Bill e decidiram participar do movimento organizado pelo jornalista, tornaram este movimento um *Flash Mob*, pois ele quebrou as barreiras do ciberespaço, reterritorializando-se no mundo real para praticar a ação que foi proposta no mundo virtual. O primeiro *Flash Mob*, não teve um desfecho completo, já que a informação vazou e a loja de acessórios femininos contactou a polícia, que se fez presente no local e hora marcado, impedindo a realização concreta do evento.

Os *Flash Mobs* tem por característica reunir pessoas em um lugar público para fazer coisas inusitadas, como dançar, pular, gritar, deitar no chão. As possibilidades variam de acordo com a criatividade dos seus idealizadores. Estes movimentos começam no ciberespaço e transcendem ao mundo real, concretizando-se no lugar público determinado. Os participantes chegam de forma instantânea, realizam o que se propuseram a fazer, e da mesma forma como chegaram, se dispersam em meio as outras pessoas.



Outro exemplo de mobilização instantânea consagrada é o *Free Hugs*, querendo chamar atenção para o descaso, para o egoísmo, o individualismo e a falta de solidariedade no relacionamento entre as pessoas. O antropólogo Juan Man sai pelas ruas com um cartaz escrito *Free Hugs* (abraços grátis). Primeiramente, as pessoas olham desconfiadas para ele, e não lhe dão muita atenção. Passa-se algum tempo e uma senhora comove-se com a cena e estica os braços abraçando o antropólogo, Daí em diante as pessoas antes inibidas, tomam coragem e abraçam o protagonista da mobilização.

Chama a atenção o fato do público jovem dar mais atenção e ser mais suscetível ao apelo de Juan Man. Este movimento foi profundamente divulgado no ciberespaço, assumindo o posto de um vídeo viral, este *Flash Mob* foi largamente reproduzida em inúmeros países mundo real a fora.

Um caso interessante, já que o *Free Hugs* é disposto como um clipe de música, é que a banda *Sick Puppies*, que assume a “trilha sonora”, ficou amplamente conhecida pelo vídeo que divulgou o *Free Hugs* no mundo. A música *All the same* virou *hit*, provando a popularização e a força que estes eventos possuem em nossos dias.

Mais um exemplo de *Mob* (contração de *Flash Mob*) que vale a pena ser citado é o *Jump Day*, em que pessoas preocupadas com o aquecimento global, decidem tomar uma atitude baseada em uma teoria de que se o globo se reposicionasse em sua trajetória, as reações do efeito estufa poderiam ser freadas ou evitadas. Como fazer isso? Um imenso número de pessoas do lado ocidental do mundo deveria pular no mesmo instante, e o impacto causado pelo pulo recolocaria a Terra em sua trajetória correta, evitando catástrofes naturais. Até que ponto essa teoria é funcional não cabe a este trabalho avaliar, mas o fato é que várias pessoas do lado ocidental do globo compraram a idéia e pularam no dia e hora combinados, tanto que o movimento já está em sua terceira edição.

Estes eventos vem se tornando muito comuns nas grandes cidades, uma prova disso é a solidificação, o aumento gradual, tanto de participante quanto de novos *Mobs* e a aceitação que estes movimentos estão tendo perante a sociedade. Principalmente nos jovens, que tem uma habilidade e uma mobilidade maior no ciberespaço, por estarem mais bem familiarizados com este ambiente. Já existem sites para a divulgação dos *Flash Mobs*. Como por exemplo o sítio *flashmob.com*³ que é uma espécie de *blog*, que

³ Disponível em: <www.flashmob.com>. Acesso em 18 de abr. 2009.



permite ao internauta divulgar seu *Flash Mob* ou sua idéia, e ficar interado dos outros *Mobs* que estão ocorrendo ou estão para acontecer. Há ainda comunidades específicas sobre o tema em sítios de relacionamento como o *Orkut*. Estas comunidades podem ser mais regionais, como por exemplo “*Flash Mobs Santa Maria*”, para divulgar os *Mobs* ou projetos de *Mobs* existentes na cidade para seus integrantes. Ou ainda comunidades mais abrangentes como *Flash Mobs Brasil*, ou *Flash Mobs*, onde os integrantes trocam experiências sobre os *Mobs* que já participaram e do seu conhecimento a respeito das mobilizações instantâneas.

Dentre os organizadores de *Flash Mobs*, o grupo mais famoso é o *Improve Everywhere*⁴ que já organizou *Mobs* que tiveram grande repercussão, como é o caso do *Frozen Grand Central* (Grande Central Congelada). Neste, pessoas “congelaram”, isto é, permaneceram totalmente imóveis, durante um minuto, nas dependências da estação ferroviária e metroviária *Grand Central Terminal*, que é considerada a maior estação ferroviária do Mundo, situada em *Manhattan*, Nova Iorque. Outra mobilização organizada por esse grupo é o *No Pants* (Sem Calças), neste evento, pessoas sem calças se encontram no metrô, este *Mob* geralmente termina com a intervenção da polícia, mas apesar dos percalços já foi reproduzido em dezenas de lugares, várias vezes. Um fato curioso é que o fundador do grupo *Improve Everywhere* começou no mundo dos *Flash Mobs* por acaso, quando ele, Charlie Todd foi confundido com o cantor americano Ben Folds. Na ocasião, Charlie negou ser o cantor, mas com a insistência das pessoas acabou cantando como se fosse o próprio músico. Com a coincidência, Todd percebeu que poderia organizar mobilizações instantâneas a partir da sua rede de contatos dando origem ao *Improve Everywhere*.

Apesar destas manifestações denominadas *Flash Mobs* parecerem aparentemente inúteis, por serem na maioria *nonsense*, analisando-as mais a fundo, nota-se a força e a proporção que elas estão tomando em nossa sociedade. As Mobilizações Instantâneas possuem grande potencial para se tornarem manifestações com objetivos claros e específicos. Exemplos disso são o *Free Hugs* e o *Jump Day*, que já possuem algum propósito em suas raízes. O primeiro, o de aproximar mais as pessoas, e o segundo, a preocupação com o meio ambiente.

Utilizando o ciberespaço, pessoas com assuntos afins poderão organizar mobilizações com algum propósito mais palpável, como reivindicar mais linhas de

⁴ Disponível em: <www.improveeverywhere.com>. Acesso em 18 de abr. 2009.



ônibus em sua cidade, condições mais dignas em hospitais públicos, incentivar a doação de órgãos, enfim. Estas mobilizações sociais têm tudo para crescer ainda mais, pois são uma nova forma das pessoas se manifestarem, de expressar suas idéias, suas indignações de maneira pacífica. Uma forma que chama bastante a atenção e gera muita mídia espontânea, pois, acima de tudo, os *Flash Mobs* marcam o território da nossa “tribo”. Qualquer que seja ela.



Referências bibliográficas

LÉVY, P. – O Que é o Virtual? - São Paulo, Ed 34 Ltda, 1996.

MAFFESOLI, M. – O Tempo das Tribos – O Declínio do Individualismo nas Sociedades de Massa. – Rio de Janeiro, Ed Forense Universitária, 1998.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. – O que é a Filosofia? - São Paulo, Ed 34 Ltda, 1991.

MARTINS, F.M, e SILVA, J.M.(orgs) – A Genealogia do Virtual – Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário. – Porto Alegre, Ed. Sulinas, 2004

WOLF, M. – Teorias da Comunicação - Lisboa, Ed. Editorial Presença LDA, 1996.

WOLTON, Dominique. “Pensar a Internet”. IN: Martins, F. M. SILVA, J. M. (orgs) - A Genealogia do Virtual – Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário. – Porto Alegre, Ed. Sulinas, 2004, p. 149.

VAZ, Paulo. “Mediação e Tecnologia”. Idem, Ibidem, p. 216.

ANTOUN, Henrique. e PECINI, André. C. A Web e a Parceria – Projetos Colaborativos e o Problema da Mediação da Internet (15p.). Artigo publicado como paper digital para o XVI Congresso da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Curitiba – PR). Compós, 2007. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_171.pdf>. Acesso em 16 abr. 2009.

PRIMO, Alex F.T. Conflito e Cooperação em Interações Mediadas por Computador (17p.). Artigo publicado como paper digital para o XIV Congresso da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Niterói – RJ). Compós, 2005. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_4.pdf>. Acesso em 16 abr. 2009.

SILVA, L.O. Comunicação: A Internet – A Geração de um Novo Espaço Antropológico. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-Internet-espaco-antropologico.html>>. Acesso em 17 de abr. 2009.

CONSTANTE, A.B. Flash Mob. Até o Nome Chama a Atenção. Disponível em: <<http://www.duplipensar.net/artigos/2007s1/flash-mob-ate-o-nome-chama-atencao.html>>. Acesso 17 de abr. 2009.

GOLDSTEIN, L. The Mob Rules. Time Magazine, Inglaterra, ago. 2003. Disponível em: <<http://205.188.238.109/time/magazine/article/0,9171,474547,00.html>> Acesso em 17 de abr. 2009.

HEANEY, F. The Short Life of Flash Mobs. Stay Free Magazine, Estados Unidos, v.24, jun. 2005. Disponível em: <<http://www.stayfreemagazine.org/archives/24/flash-mobs-history.html>> Acesso em 16 de abr. 2009